

асобу не можа быць расцэнена як паўназначная замена музейнай мадэлі гістарычнага часу ў цэлым, але можа значна ўзбагаціць экспазіцыю эмацыяна і зрабіць больш цікавай для розных катэгорый наведвальнікаў. Суаднясенне «агульнага і асабістага», а таксама ўвага да індывідуальнасці (так званая «персоніфікацыя») [1, с. 229], якая з'яўляецца суб'ектам сацыякультурных працэсаў, што адбываюцца ў рэгіёне і краіне (асабліва перыяду сучаснасці), з'яўляецца асновай стварэння запатрабаванай мясцовым грамадствам экспазіцыі.

1. *Кандаурова, Т. Н.* К вопросу о проблемах построения исторических экспозиций / Т. Н. Кандаурова // Современная историография и проблемы содержания исторических экспозиций музеев : по материалам «круглого стола», состоявшегося 18 мая 2001 г. в г. Орле / редкол.: В. Л. Егоров [и др.]. – М. : ГИМ, 2002. – С. 227–233.

2. *Каулен, М. Е.* Проблема личности в исторической экспозиции / М. Е. Каулен // Современная историография и проблемы содержания исторических экспозиций музеев : по материалам «круглого стола», состоявшегося 18 мая 2001 г. в г. Орле / редкол.: В. Л. Егоров [и др.]. – М. : ГИМ, 2002. – С. 219–226.

3. Почетные граждане Лепеля [Электронны рэсурс] // Лепельский районный исполнительный комитет. – Рэжым доступу: <http://lepel.vitebsk-region.gov.by/ru/potchgrazhd/>. – Дата доступу: 01.03.2016.

4. *Стельмах, А. В.* История Лепельского краеведческого музея [Электронны рэсурс] / А. В. Стельмах // Лепельский районный краеведческий музей. – Рэжым доступу: <http://www.museum.lepel.by/history2.php>. – Дата доступу: 04.04.2017.

ВЛИЯНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА РАЗВИТИЕ ИСКУССТВА

П. В. Гляков,

кандидат физико-математических наук, доцент, заведующий кафедрой информационных технологий в культуре Белорусского государственного университета культуры и искусств

Появление компьютера и информационно-коммуникационных технологий породило новую эпоху, получившую название

постмодернизма. Это культурное явление определило свой художественный стиль, создало новые направления во всех видах искусства. С этого момента стали говорить о новой художественно-эстетической системе, сложившейся в XX в. Конец XX в. стал той стадией развития человечества, которая получила название постиндустриальное или информационное общество. Как отметил канадский философ, исследователь массовых коммуникаций Г. М. Маклюэн в книге «Понимание медиа...»: «Смена исторических эпох определяется сменой коммуникационных технологий».

Развитие информационно-коммуникационных технологий и проникновение их во все сферы жизни общества способствует, с одной стороны, решению существующих проблем, с другой стороны, создает другие. Изменения затрагивают структуру и основу прежних ценностных парадигм искусства, создавая, соответственно, новые. Под влиянием новых информационно-коммуникационных технологий искусство изменяет свой характер и все больше обогащается средствами выразительности из Интернета, поскольку способ виртуализации, предлагаемый им, отличается высокой интенсивностью.

В качестве примера рассмотрим, как осуществляется взаимодействие киноискусства с веб-технологиями. При этом взаимодействии под влиянием Интернета изменяется композиция кадра и метод его организации. Появляется возможность размещать на экране одновременно несколько окон и рамок, которые будут воспроизводить события по принципу полиэкрана. Они помогают расположить все элементы на экране так, как это делается на веб-страницах сайта. В результате такого композиционного решения фильм становится многослойным и похожим на сайт в Интернете [1].

Полупрозрачные изображения, фотографии, тексты, которые переплетаются во всевозможных вариациях, дополняют друг друга, зрительно воспринимаются одновременно и тем самым углубляют сцену. Подобная техника заменяет традиционный монтаж, метод наложения изображений друг на друга становится возможным благодаря компьютерной графике. Углубле-

ние сцены и использование окон-рамок делает возможным визуализировать различные пространственно-временные области в фильме.

В то же время имеющийся обширный материал о производстве фильмов и телепередач с использованием информационных технологий позволяет сделать вывод о том, что специфика этих технологий заключается в нелинейном монтаже и вытекающих отсюда языковых, образных и коммуникационных возможностях, в том числе в возможности развивать в информационном пространстве новое цифровое искусство, основанное на постоянном сотворчестве всех желающих пользователей Интернета. Это свидетельствует о взаимовлиянии информационных технологий, кино и телевидения.

Рассмотрим пример аудиовизуального искусства, в котором вопрос о принадлежности его к определенному направлению искусства или к технологии потребовал специального исследования. Речь идет о неослабевающем интересе к 3D-видеомэппингу.

Многие исследователи рассматривают видеомэппинг как направление в аудиовизуальном искусстве, представляющее собой 3D-проекцию на физический объект окружающей среды с учетом его геометрии и местоположения в пространстве. В некоторых электронных ресурсах имеется формулировка, что 3D-видеомэппинг – это технология создания видеопроекции. Интересный взгляд на искусство и технологию мы находим в книге В. П. Беспалько «Слагаемые педагогической технологии»: «Любая деятельность может быть либо технологией, либо искусством. Искусство основано на интуиции, технология – на науке. С искусства все начинается, технологией заканчивается, чтобы затем все началось сначала».

Следует обратить внимание на то, что слово «технология» в русском языке имеет несколько различных значений. Оно используется также и для обозначения совокупности приемов, которые необходимо выполнить в определенном порядке для реализации того или иного технологического процесса. Кроме

этого, это слово может использоваться и для обозначения технологического процесса.

По мнению Н. Ф. Хилько, «Технологии аудиовизуального творчества можно разделить на два класса: информационную технологию (мультимедиа) и художественную технологию. Так, художественная технология – это методика осуществления аудиовизуальной деятельности, направленная на освоение мира в художественно-образной специфической форме, подчиненной техническим аудиовизуальным средствам. А информационные технологии – это методики передачи и распространения информации в процессе взаимодействия человека с источниками сообщений, передаваемых с помощью электронно-оптических и экранно-звуковых средств» [3, с. 98].

В результате проведенного исследования С. Буцык и Е. Мальцева выдвинули гипотезу, что 3D-видеомэппинг является техно-художественным гибридом, обладающим признаками и свойствами видеоискусства и 3D-технологий. Он, используя видео-арт и компьютерную графику, имеет собственные характеристики и качества [2].

Грандиозное видеопроекционное шоу с использованием 3D-видеомэппинга состоялось в 2011 г. в Москве. Автор этого шоу, названного в книге рекордов Гиннеса «Alfa Show 4D», Дэвид Эткинс сочетал 3D-проекции и живые выступления, сценические и специальные эффекты и пиротехнику. В качестве экрана использовалось здание Московского государственного университета. О масштабах этого мероприятия говорят следующие факты: общая проекционная площадь – 25 500 м²; в проекции были задействованы 81 проектор и 40 светодиодных приборов, динамически искрящихся в темноте; суммарная протяженность лучей составила более 40 км; использовано 12 акустических линий с мощностью звука 1 000 кВт; объем железных конструкций составил 2 184 м³. В создании этого шоу принимало участие более 1 000 человек [Там же].

В заключение отметим, что грань между технологиями и искусством сильно размыта – на самом деле, в современном мире они неотделимы друг от друга. Технология создает уни-

кальные возможности для самовыражения художников, обеспечивая их новыми инструментами для расширения аудитории, с которой они могут общаться. В то же время творческие стандарты, устанавливаемые художниками, помогают определить основные направления для разработок в цифровом мире.

Искусство и технологии всегда были связаны между собой, но теперь они связаны между собой больше, чем когда-либо прежде. То, что художник желает представить зрителю, не имеет ничего общего с методами, которые он может использовать. Цель современного художника, создающего произведение искусства с информационными технологиями, не должна зависеть от используемой технологической платформы; эта платформа может служить лишь основой для новых смелых направлений.

Искусство очень восприимчиво к информационно-коммуникационным технологиям. Любые новации и усовершенствования, которые способствуют повышению качества изображения и позволяют сделать его более реалистичным, новые спецэффекты, звук будут востребованы заказчиками. Это говорит о том, что обновление и модернизация информационных технологий является непрерывным процессом, оказывающим возрастающее влияние на развитие искусства.

1. Алиев, Э. В. Новые «языки» культуры: взаимовлияние интернет-технологий, телевидения и кино [Электронный ресурс] / Э. В. Алиев // Вестн. ТГПУ. – Режим доступа: http://vestnik.tspu.edu.ru/archive.html?year=2014&issue=2&article_id=4393. – Дата доступа: 01.03.2017.

2. Буцык, С. 3D-видеомэппинг: направление аудиовизуального искусства или технология аудиовизуального творчества? [Электронный ресурс] / С. Буцык, Е. Мальцева // Информационные ресурсы России. 2013. – № 2. – Режим доступа: www.aselibrary.ru/press-center/jornal/irr4925. – Дата доступа: 10.02.2017.

3. Хилько, Н. Ф. Аудиовизуальная культура : учеб. пособие для студентов и аспирантов высш. и средних учебных заведений культуры и искусства / Н. Ф. Хилько. – Омск : Изд-во Омск. гос. ун-та, 2000. – 149 с.