

# Влияние новых технологий на художественную культуру.

Выполнил:  
студент гр. ИТЕ-236  
Рябухин А.Н.



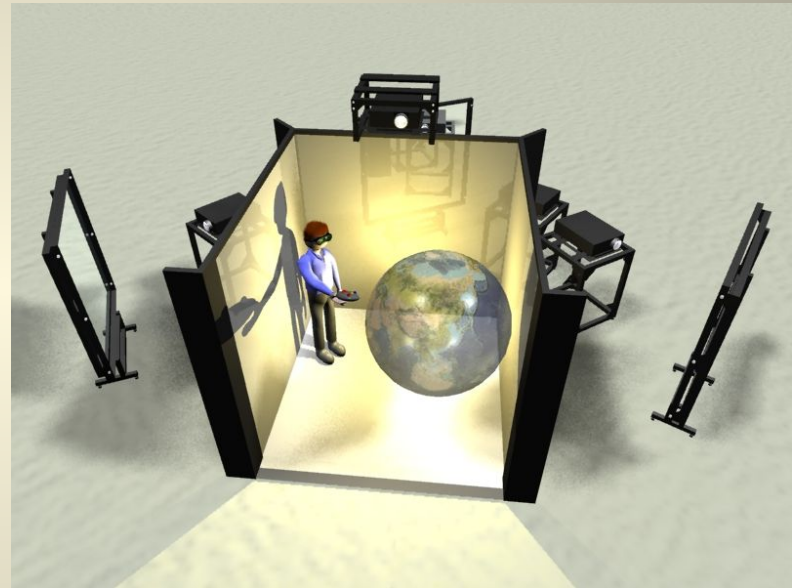
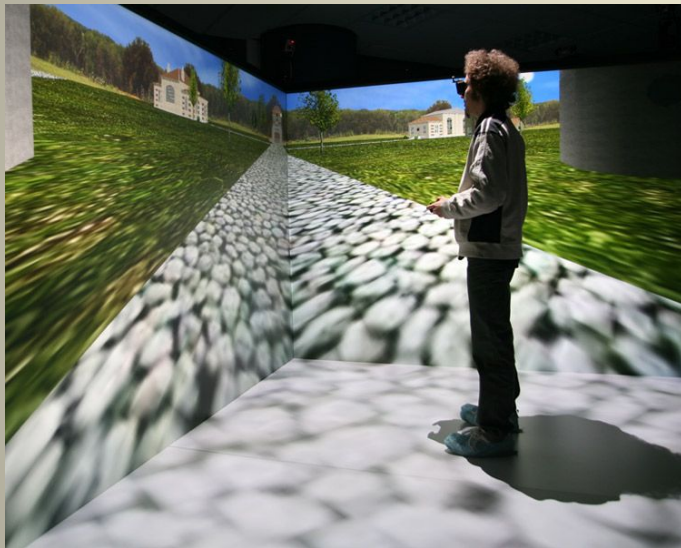
В результате технической революции кардинальные перемены произошли во всех сферах деятельности человека, включая культуру и искусство. Так, под влиянием новых технологий на художественную среду возник феномен под названием **цифровые искусства**.

На протяжении всей истории человечества искусство и наука повсеместно и многогранно взаимодействовали. Существуют области, когда именно искусство воздействует на технологию и производство, а так же области, где процесс такого взаимодействия выглядит более чем естественно (примером такого взаимодействия служат дизайн и архитектура). От того, что техника и искусство находятся в непрерывном развитии, их взаимодействие всегда остаются динамичными.

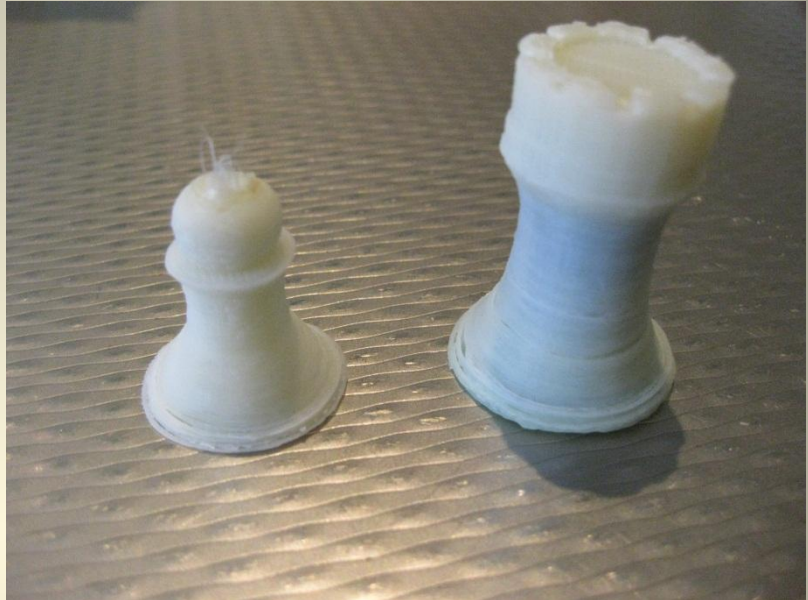
Рассмотрев взаимодействие искусства и технологий, выяснилось, что влияние новых технологий на искусство неоспоримо. В результате влияния технологий на искусства образовался феномен цифровых искусств, или арт-медиа, для которых характерна интерактивность, элитарность, новые художественные средства, формы и жанры. Наиболее распространенными видами цифрового искусства являются видео-арт, сетевое искусство, анимация.

Неоднозначной остается проблема оценки данного влияния. Специалисты в области искусства и культуры разделились на два лагеря – тех, кто приемлет данное влияние и считает медиа-искусства шагом в развитии, перспективным направлением, и тех, кто не приемлет, оценивая медиа-искусство как деградацию. Остается отметить, что данная проблема борьбы консерваторов и новаторов типична для любого этапа культурной эволюции.

# Виртуальная действительность



# 3D принтер



# Перформанс



# Хэппенинг

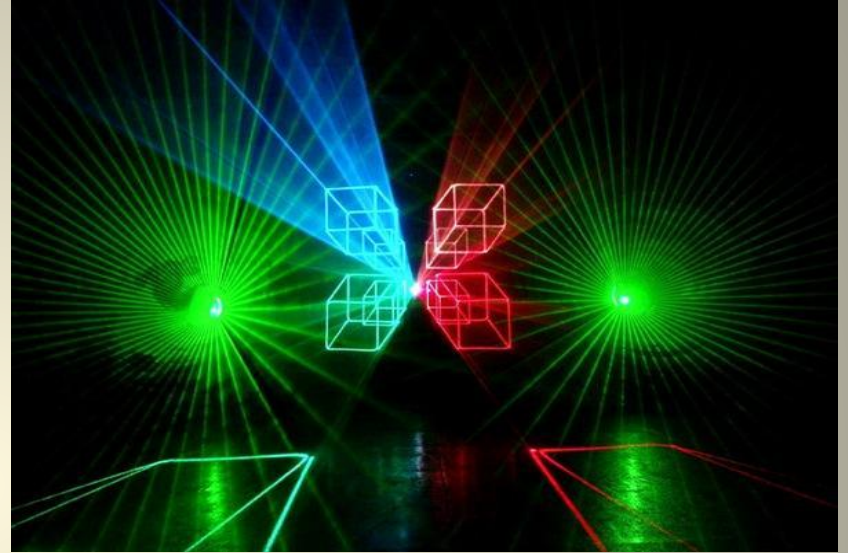




# Живые фонтаны



# Лазерные шоу



# Основные черты современного искусства

- Новые художественные средства
- Интерактивность
- Элитарность цифрового искусства

# Словарь

**Виртуальная реальность** (англ. *virtual reality*, VR) — созданный техническими средствами мир (объекты и субъекты), передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. Виртуальная реальность имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие

**3D-принтер** — устройство, использующее метод послойного создания физического объекта на основе виртуальной 3D-модели.

**Перформанс** (англ. *performance* — исполнение, представление, выступление) — форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время. К перформансу можно отнести любую ситуацию, включающую четыре базовых элемента: время, место, тело художника и отношение художника и зрителя. В этом заключается отличие перформанса от таких форм изобразительного искусства, как картина или скульптура, где произведение определяется выставленным объектом.

**Хэппенинг** (или *хэппенинг*, англ. *happening*) — форма современного искусства, представляющая собой действия, события или ситуации, происходящие при участии художника, но не контролируемые им полностью. Хэппенинг обычно включает в себя импровизацию и не имеет, в отличие от перформанса, четкого сценария.

**Монстрация** (от слова *демонстрация*) — массовая художественная акция в форме демонстрации с лозунгами и транспарантами, которые участники используют как основное средство коммуникации со зрителями, друг с другом, как средство самовыражения, как художественную технику, при помощи которой они осмысливают окружающую действительность. По большей части содержание транспарантов выглядит предельно абсурдизированным и аполитичным, однако они имеют многозначность.