(cc) BY

КУЛЬТУРОЛОГИЯ И ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

Ивлев Виктор Юрьевич
студент
Фурлетов Илья Константинович
студент
Горюшинский Валентин Сергеевич
канд. техн. наук, доцент

ФГБОУ ВПО «Тамбовский государственный технический университет»
г. Тамбов, Тамбовская область

ВЛИЯНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СОВРЕМЕННУЮ КУЛЬТУРУ

Аннотация: *статья посвящена современной культуре в свете влияния на нее информационных технологий. Подробно раскрывается сущность понятия «современная технология», отмечаются особенности современной культуры.*

Ключевые слова: *современная культура, технологии, хэппенинг, перформанс, трехмерная анимация.*

Слово технология появилось еще у древних греков и обозначало, при этом, мастерство изготовления вещей, однако, в современной трактовке оно представляет собой комплекс инженерных и, кроме того, научных дисциплин, реализованных в наборах материальных, приемах труда, технических, трудовых, энергетических факторах производства, а также в способах их соединения в целях создания услуги или продукта, которые отвечают конкретным требованиям [7, с. 13].

В обобщенном виде понятие «технология» изображено на следующей схеме (рис. 1) [1]:

Рис. 1. Понятие технологии

Критерии и признаки и, которые представлены на рисунке 2 в совокупности достаточно обширно характеризуют собой сущность понятия «современная технология» [1].

Рис. 2. Суть понятия «современная технология»

Информационная технология (ИТ) представляет собой совокупность программно-технологических и производственных средств, методов, которые объединены в технологическую цепочку, обеспечивающую хранение, сбор, обработку, распространение, вывод информации [5, с. 2].

Указанное определение отражает собой использование принципов современных автоматизированных систем в информационных технологиях. Информационную технологию, с учетом их использования, можно называть автоматизированной информационной технологией (АИТ) [7, с. 14].

Целью информационной технологии является производство информации в целях ее анализа человеком, а также на его основе принятия решения по реализации какого-нибудь действия.

В настоящее время АИТ в зависимости от (рис. 3) [1].

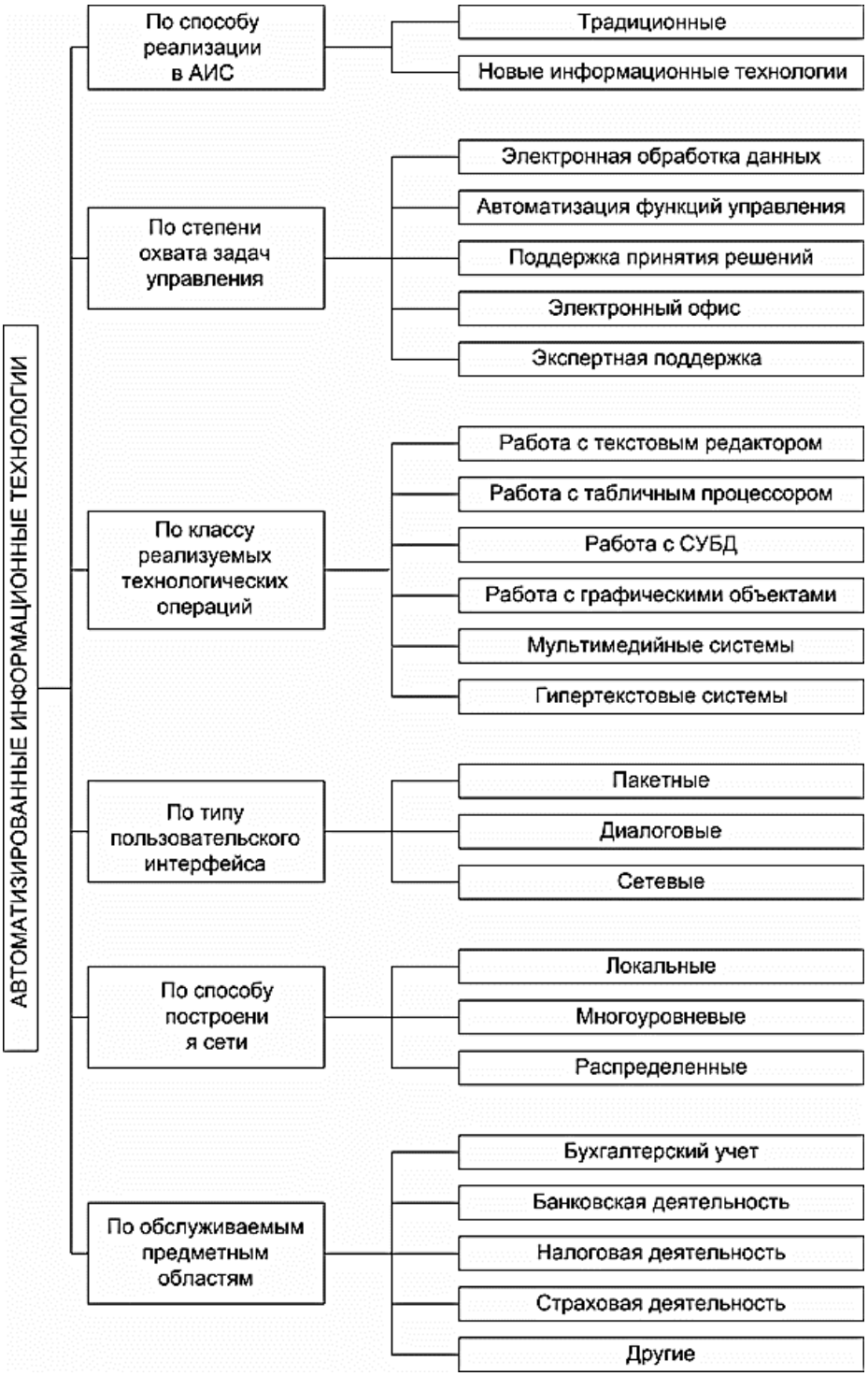

Рис. 3. Классификация автоматизированных информационных технологий

Наука и искусство являются неотъемлемыми и необходимыми сферами в жизни любого человека.

На сегодняшний день, причем, становится все более ощутимой проблема, проявляющаяся в несогласованности между областями культуры и миром технологий.

Результатом технической революции стали кардинальные перемены, произошедшие абсолютно во всех сферах деятельности человека, при этом включая искусство и, кроме того, культуру. К примеру, в результате влияния на художественную среду новых технологий появился феномен, называемый цифровое искусство. Это конкретные виды художественной деятельности, концептуальная, а также продуктивная база которых достаточно тесно связана с цифровой средой.

Возникшее цифровое искусство способствовало, кроме того, появлению достаточно новых художественных жанров и форм. Например, широкое творческое распространение получили такие области как [2, с. 415]:

– трехмерная анимация (рис. 4) [10];

– виртуальная действительность;

– интерактивные системы;

– интернет.

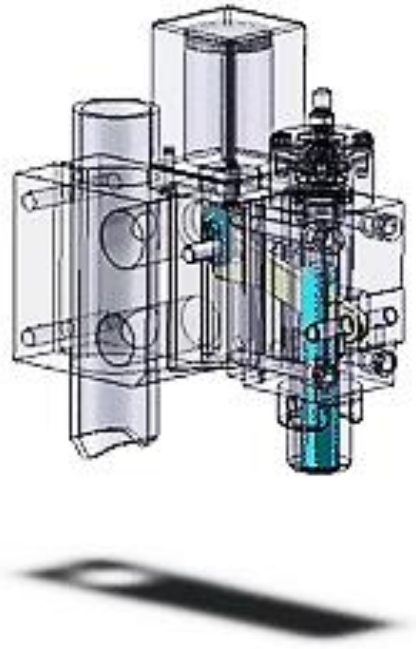

Рис. 4. Трехмерная анимация

Более того, технологии достаточно сильно повлияли собой на такие традиционные художественные формы, как видеоискусство, кино, двухмерная анимация, музыку, способствуя, при этом, возникновению новых жанровых подвидов.

Цифровое искусство, приобретая некую популярность в обществе, противопоставило себе сразу же остальное искусство, которое именуется аналоговым.

Влияние цифровой культуры, в первую же очередь, распространилось на виды изобразительного искусства, которые являются традиционными [9, с. 17]:

– живопись;

– скульптура;

– графика.

Получили распространение голографические изображения, которые имитируют собой картину, скульптуру, рельеф, и даже архитектуру (рис. 5) [10].

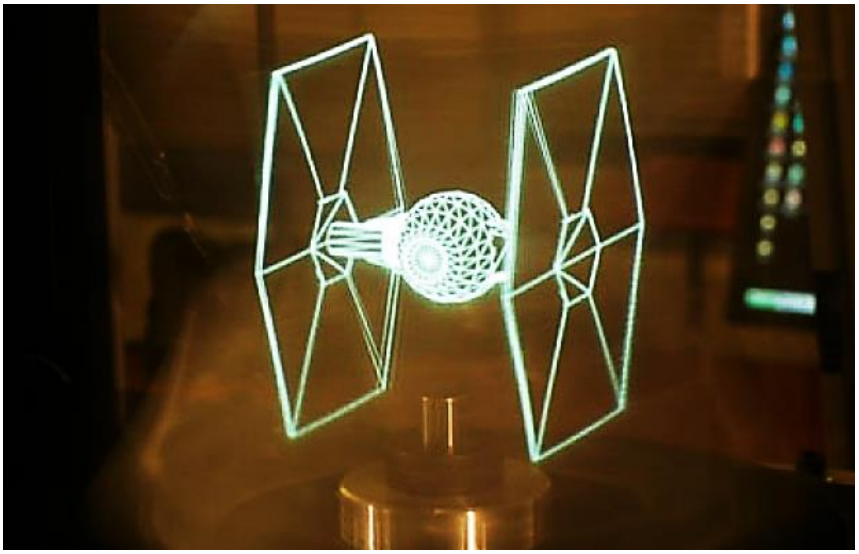

Рис. 5. Голографические изображения

Достаточно активно арт-медиа повлияло на такие синтетические искусства как хэппенинг, перформанс.

Хэппенинг (хеппенинг, от англ. happening) представляет собой театрализованное представление при участии художников. Он, как правило, построен на импровизации и, кроме того, не имеет четкого сценария. Главной задачей хэппенинга является ломка стереотипов между сценой и зрителем (рис. 6) [10].

Рис. 6. Хэппенинг

Джон Кейдж является основоположником хэппенинга, являющего представлением с элементами случайности, осуществивший в 1952 году первый хэппенинг. Соответственно его мнению о значении в художественном творчестве случая, иногда хеппенинг называют «спонтанными бессюжетными театральными событиями» [2, с.416].

Перформанс (отангл. performance – представление, исполнение, выступление) является видом современного искусства, в котором произведением выступают действия самого художника-исполнителя или же группы художников. Если же объектом в иных формах искусства является движущийся объект (кинетическое искусство), скульптура, картина, то здесь сам автор выступает произведением (рис.7) [10].

Рис. 7. Перформанс

Перформанс является авангардным и концептуальным искусством. Перформансом изредка называют даже балет, театр, танец.

Впервые слово «перформанс» было употреблено в 1952 году композитором Джоном Кейджем, когда им было исполнено на сцене произведение «4’33» (4 минуты 33 секунды тишины). Однако, как действующее направление в искусстве, перформанс появился только в 1960-е годы. В те годы наиболее яркими представителями данного направления были: Олег Кулик, Вито Аккончи, Ив Кляйн, Елена Ковылина, Герман Нитч, Йоко Оно, Крис Бурден, Олег Мавроматти, Йозеф Бойс и другие [1].

В настоящее время видео-арт является наиболее прогрессивным из направлений современного искусства.

Видео-арт представляет собой направление в медиаискусстве, котороге использует возможности телевизионного и компьютерного изображения, видеотехники, чтобы выразить художественные концепции.

Полное слияние и взаимопонимание с салонным искусством находят WEB-дизайн, а также VJ-инг, использующие художественные традиционные средства, подчиняясь при этом желаниям заказчика и, кроме того, избегая концептуальной независимости.

Цифровые технологии оказали также достаточно большое влияние и на музыку. Они способствовали рождению электронной культуры («хаос», «techno», «drum’n’bass», «easy»), которая в сфере внеакадемичной музыки занимает ведущую позицию четвертое десятилетие подряд.

В настоящее время можно синтезировать любое музыкальное направление, включая классическую академическую музыку с современной посредством электронных средств [2, с. 418].

Таким образом, основные черты современной культуры, сформировавшейся под влиянием технологий проявляются в:

– новых художественных средствах;

– интерактивности;

– элитарности цифрового искусства.

Список литературы

1. Влияние современных технологий на культуру и искусство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://club.cnews.ru

2. Гуревич П.С. Основы философии: учебник. – М.: Гардарики, 2010. – 438 с.

3. Доброхотов А.Л. Культурология: учебник. – М.: Инфра-М, 2011. – 480 с.

4. Кармин А.С. Основы культурологии. Морфология культуры: учебник. – СПб: Лань, 2011. – 512 с.

5. Корнеев И.К. Информационные технологии: учебник. – М.: Норма, 2013. – 224 с.

6. Макарова Н.В. Информатика: учебник. – М.: Финансы и статистика, 2014. – 768 с.

7. Румянцева Е.Л. Информационные технологии: учебное пособие. – М.: Инфра-М, 2012. – 256 с.

8. Шафрин Ю.А. Основы информатики и информационных технологий: учебное пособие. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2012. – 316 с.

9. Ядов Г.Б. Информация и общество // Вокруг света. – 2014. – №2. – С.17–21.

10. Яндекс картинки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://yandex.ru