

3. Поддубная, Т. Н. Влияние СМИ на общественное мнение / Т. Н. Поддубная, Д. В. Лопаткин. – Краснодар: Интегрированные коммуникации в спорте и туризме: образование, тенденции, международный опыт, 2018. – Т. 2. – С. 248-251.

4. Ковригина И. А., Холодилова В. А. Влияние СМИ на общественное сознание / И. А. Ковригина, В. А. Холодилова. – Пенза: ПГУАС, 2019.

Информационные технологии в искусстве и архитектурном проектировании

Скобялко А. С., Дождикова Р. Н.

Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь

Искусство – это процесс творческого осмысления бытия во всех его проявлениях. Сила духовного преображения выразительных средств в изобразительном искусстве как бы погружает в фантазийные переживания художников. Поток подсознательной информации, выходящий из-под карандаша или кисти, кружит мысли в умах людей, созерцающих их творения [1].

Технологический процесс развивается очень быстро и на сегодняшний день нет ни одной сферы жизни человека, которую он бы не затронул. И искусство, несмотря на всю свою духовность и материальность, не стало исключением. В современном мире технологий, несомненно, художник передает часть своей работы машинам. Но, важно отметить, что устройства и машины только помогают ему воплощать свои идеи.

Программы – это инструмент, которым мастер умело управляет. В последнее время очень популярным и высокооплачиваемым направлением в искусстве стал графический дизайн. Но стоит отметить, что какая бы красивая картинка не была создана с помощью машин, она не сравнится с тем, что сделано от руки.

Современные информационные технологии дают возможность посещать выставки, рассматривать работы художников любой части мира и да-

вать им свою оценку в качестве комментариев под изображением “не вставая с дивана”, виртуально, дистанционно. В музеи все больше и больше проникают аудио и видео технологии, что позволяет туристам слушать экскурсии на нужном языке. Но существует и негативный аспект этого внедрения технологий в искусство – профессия экскурсовода в некотором роде обесценивается и становится попросту ненужной. Его место занимает аудиогид.

Часто техническая аппаратура дополняет сам экспонат, а именно, аудио или видео становится частью экспоната, помогает глубже понять смысл, который художник хотел донести до зрителя в материальном исполнении своего шедевра. Огромную популярность набирают видео-выставки. Создаются видео-репродукции картин, которые “обволакивают” зрителя. Зритель находится как бы “внутри” картины. В качестве примера можно привести выставку «Ван Гог. Ожившие полотна» [2], которая проходила в 2015 году в Минске и других городах. Вниманию зрителей были представлены видео-репродукции картин Ван Гога.

Холст «Звездная ночь» с помощью видео-технологий была увеличена до огромных размеров, так что посетители имели возможность полностью погрузиться в атмосферу картины. Эта выставка стала успешным проектом современности. Создатели таких выставок считают, что “современные технологии возвращают величественные полотна к жизни”.

Архитектурное проектирование является многоуровневой активностью, в которой нет единого универсального инструмента и средства для решения всех проектных задач. Это обуславливает необходимость разработки новой среды архитектурного проектирования, которая выходит за пределы ограничений, обусловленных физическим проектным процессом. Возникает среда коммуникации, которая включает средства представления проектной идеи и системы информационного обеспечения. Комплексное применение разных способов профессиональной коммуникации, как естественных, созданных рукой художника, так и «чисто компьютерных» делает процесс коммуникации более естественным.

Отношение общества к цифровизации искусства двойственное. Специалисты в области искусства разделились на два лагеря – тех, кто приемлет данное влияние и считает медиа-искусство шагом в развитии, и тех, кто оценивает медиа искусство как деградацию, придерживаясь мнения, что искусство должно оставаться незатронутым нововведениями, которые наполняют нашу жизнь. В результате влияния технологий на искусство образовался феномен цифровых искусств, или арт-медиа, для которых характерна интерактивность, элитарность, новые художественные средства, формы и жанры.

Информационные технологии вошли и прочно укоренились в искусстве. В этом есть свои плюсы и свои минусы, но тем не менее следует признать, что современные технологии существенно упрощают познание искусства как для зрителя, так и для самого художника.

Список использованных источников

1. Лычко М. А. Методы популяризации произведений искусства посредством современных технологий медиа- и видеоэкспозиции [Электронный ресурс] – 2016. Режим доступа: file:///C:/Users/Asus/Downloads/Telegram%20Desktop/Lychko_MA.pdf
file:///C:/Users/Asus/Downloads/Telegram%20Desktop/Lychko_MA.pdf
2. Мультимедийный проект «Ван Гог. Ожившие полотна» [Электронный ресурс] – 2015 – Режим доступа: <https://www.sb.by/articles/van-gog-dane-smog.html?ysclid=lfre6chshq692788836>.

Законы робототехники

Розов Д. В., Лойко А. И.

Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь

Современный мир полон новых технологий и плодов научно-технического прогресса, что заставляет человека идти в ногу со временем. Эпоха, когда люди считали, что машины ни на что не способны и могут мыс-