Искусство — форма творчества, способ духовной самореализации человека посредством чувственно- выразительных средств (звука, пластики тела, рисунка, слова, цвета, света, природного материала и т.д.). Особенность творческого процесса — в нерасчлененности его субъективно- объективной обусловленности. Возникая как результат творчества конкретного субъекта, произведение искусства в своем бытии обретает надличностный характер.
Искусство – это процесс творческого осмысления бытия во всех его проявлениях. Мир реальный и нереальный заставляет удивляться многих зрителей. Сила духовного преображения выразительных средств в изобразительном искусстве как бы погружает в фантазийные переживания художников. Буйство красок или линий, пятен и ёмких форм как бы зрительно материализует существующие переживания авторов. Поток подсознательной информации, выходящий из-под карандаша или кисти художника, кружит мысли в умах людей, созерцающих их творения.

" Цифровая революция, захватившая со второй половины ХХ века весь социум, коснулась и мира искусства, оказав огромное влияние на его становление и развитие. Взаимодействие технологий и искусства имела место на протяжении всей истории развития человечества. Технология в этом альянсе носила преимущественно прикладной характер, оставалась посредником между Идеей художника и ее материальным воплощением. Продолжая трансформировать плоскость традиционного искусства технологии сегодня настолько захватывают творца, что его эксперименты с «материалом» заслоняют собой все иные смыслы и назначения искусства, создавая искусство технологий. "- Сколота З. Н. Современное искусство: формы и технологии // Молодой ученый.

Взаимодействие искусства и технологий: перспективы развития.

По заключению исследователей проблемы взаимодействия искусства и техники, в настоящее время все более ощутима несогласованность в отношениях между областями искусства и миром технологий.

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.

Искусствоведы выделяют несколько периодов в истории, когда природа подобного взаимодействия качественно изменялась. К недавнему периоду относится мгновенная реакция и рефлексия сферы искусства на технологические события и их значения. Так дело обстоит с использованием некоторых технологий, с целью создания новых форм искусства. Например, фотография.

Очевидно, что в течение последних двух десятилетий мы переживаем одно из фундаментальных изменений. Если рассматривать перспективы использования технологий для создания новых форм искусства, то прогресс в компьютерных технологиях предлагает гораздо больше возможностей даже по сравнению с такими революционными событиями, как изобретение фотографии или кино. Интересным аспектом новых перспектив является то, что если в процессе фотографирования трудно прогнозировать многие нюансы самого результата творчества, то при использовании компьютерных технологий существует достаточно большой технологический промежуток, который должен быть преодолен вначале творческого процесса. Это подтверждается тем фактом, что многие люди, способные стать сетевыми художниками, используя в своем творчестве новые технологии, традиционно уклоняются от технического образования и пока еще не достигают того уровня технической компетентности, который необходим для реализации собственного художественного потенциала посредством новых технических возможностей. Очевидно, что определенное количество новых творческих возможностей может быть почерпнуто из этой, стремительно развивающейся, области, но прежде необходимо затратить достаточное количество усилий для образования и поддержки художников, стремящихся освоить новое. Мы надеемся, что полученные художником навыки, должным образом отразятся в творчестве.

Как отмечают историки современного искусства, на сегодняшний день, в России сложилась уникальная ситуация для процветания компьютерного искусства. В первую очередь (сравнивая с опытом Запада), процент профессиональных художников, имеющих за плечами хорошую школу подготовки, по отношению к населению России непропорционально велик. В отличие от западного стиля образования, где человек с художественными наклонностями может заниматься исключительно гуманитарными предметами с юного возраста, не утруждая себя изучением технических дисциплин, в России предусмотрен большой процент учебного времени для изучения точных дисциплин, по крайней мере, до конца средней школы. Наконец, несмотря на открытость российского общества и доступность различного рода информации о технологиях с Запада, население России находится в состоянии повышенного внимания к технологическим и компьютерным новинкам, по сравнению со своими коллегами на Западе. В результате этих факторов художники в России представляют группу, идеально подходящую для «поглощения» новых технологий и использования новых методик в своих работах.

Тесное сотрудничество между географически удаленными художниками посредством создания единого произведения искусства – одна из новых парадигм, ставшая возможной благодаря прогрессу технологии. Образование художников в сфере новых технологий и в том, как они могут использоваться в создании новых форм искусства – еще одно направление, над которым трудятся различные тандемы современных экспертов и художников.

Проявление и роль новых технологий в искусстве.

В результате технической революции произошли кардинальные перемены во всех сферах человеческой деятельности, в том числе и в искусстве. Новые технологии оказали влияние на художественную среду и в результате возник новый феномен искусства – цифровые искусства.

Под цифровыми искусствами понимаются такие виды художественной деятельности, концептуальная и продуктивная база которых определяется цифровой средой.

Компьютерное искусство (цифровое искусство, дигитальное искусство) — творческая деятельность, основанная на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме.

Возникшее новообразование активно обсуждается специалистами широкого спектра областей, относящихся как искусстве, культуре, так и науке, технике. Появление цифровых искусств повлекло за собой появление новых художественных жанров и форм. Такие области как, например, трехмерная анимация, виртуальная действительность, интерактивные системы и интернет обнаружили не бывало широкие творческие возможности. На уже устоявшиеся художественные формы – кино, двухмерную анимацию, видеоискусство, музыку – цифровые технологии также сильно повлияли, способствуя созданию новых жанровых подвидов.

Используя язык цифровой культуры, появление цифровых искусств сразу же противопоставило себе все остальное искусство – традиционное, которое именуется по отношению к цифровому аналоговым. Цифровое искусство – открытая система, поэтому развивается в контексте всего искусства и активно взаимодействует с аналоговым искусством, оказывая на него влияние. Так, в первую очередь подверглись влиянию цифровых искусств наиболее традиционные виды изобразительного искусства – живопись, графика, скульптура. Начали появляться голографические изображения, имитирующие картину, скульптуру, рельеф, даже архитектуру. Наиболее активно арт-медиа повлиял на синтетические искусства – хэппенинг, перформанс.

Что дали новые технологии для искусства? Ответ на этот вопрос одновременно зафиксирует основные черты современного искусства, сформировавшегося под влиянием технологий.
1. Интерактивность – возможность для зрителя вступать в контакт с художником и даже участвовать в создании произведений.
2. Новые художественные средства.
3. Элитарность цифрового (чаще всего сетевого и медиа) искусства.

В связи с быстрым проникновением техногенной среды в гуманитарную не все сферы культурной жизни оказались способны быстро адаптироваться. Очевидно, что на пути восприятия «высокотехнологичного искусства» или арт-медиа возникают проблемы.

Первая – это элементарное техническое невежество наших современников. Зритель до сих пор часто не в состоянии понимать язык и пользоваться технологиями, которые предлагает ему художник, он часто вообще не владеет компьютером и, уж конечно, не посвящен в тонкости существующих дискурсов, связанных с искусством новых технологий. Но это, пожалуй, не самое главное.

Как замечает Кирилл Шаманов, «интернет ставит человека лицом к лицу со всем миром. Но, увы, надежды и эйфория, связанные с появлением новых возможностей, исчезли, обнажив с большей остротой былые проблемы. В новой ситуации мы все больше находим следы неразрешенных философских конфликтов прошлого. Из виртуальных бездн мы снова проваливаемся в бездны аналоговые, реальные и, как выясняется, более живучие».

Новые цифровые средства для самовыражения художника, особенно постоянно обновляемые hi-tech, уже не вызывают восторга, заметно профанированы и больше напоминают спорт, чем искусство. Многие сознательно отказываются от их использования, возвращаясь к аналогу и low-tech, в моду входит аутентичность.

Идентифицировать искусство как цифровое или аналоговое не совсем правильно. Каждый художник выбирает сам, стоит ему делать свои работы при помощи последовательности палочек и нолей или обойтись привычными средствами. При этом есть два понятия, связанные с цифрой и аналогом и имеющие огромное значение, - это виртуальность и реальность. Они являются базовыми не только для НТР, но и для всего 20-го века и в особенности модернизма с его построением «виртуальных» утопий в «реале». Вот и искусство, после информационного взрыва, возвращается из утопического Сиона к реальности, от которой некогда отвернулось.