

В эскизе кружевного панно необходимо предусмотреть наличие ажурных элементов различной сложности и текстуры, что позволит создать интересный и динамичный узор. Использование различных техник ажурного вязания крючком, таких как филейная сетка, ирландское кружево, ажурные узоры и др., способствует достижению более сложной и многогранной текстуры панно.

Композиционное решение эскиза должно быть продумано с учетом пропорций и баланса ажурных элементов различной плотности. Гармоничное сочетание крупных и мелких узоров, а также правильное распределение пустого и заполненного пространства будет способствовать созданию целостного и гармоничного художественного образа. Эскиз должен демонстрировать понимание композиционных принципов, таких как симметрия, асимметрия, ритм, контраст и др.

Эскиз должен быть достаточно детализированным, чтобы позволить точно воспроизвести задуманный узор в процессе вязания.

Помимо этого, эскиз всё-таки должен допускать вариабельность, обусловленную использованием материалов различной толщины и плотности, что в определённых случаях может потребовать изменения, например, высоты столбика или объёмности фактурного элемента.

В заключение стоит отметить, что создание эскиза для ажурного панно крючком - это не просто технический этап, а важная часть творческого процесса, определяющая будущий облик изделия. От тщательности проработки эскиза зависит гармония композиции, красота узора и общее впечатление от готовой работы. Экспериментируя с различными техниками, узорами и материалами, не боясь вносить коррективы даже на финальной стадии, можно добиться впечатляющих результатов и создать уникальное произведение, отражающее индивидуальность автора и приносящее удовлетворение зрителю.

Список использованной литературы

1. Барнден, Б.Д. Вязание крючком : энциклопедия / Б.Д. Барнден. – М. : АСТ, 2015. – 255 с.

2. Капранова, Е.Г. Техника вязания крючком / Е.Г. Капранова. – Минск : Пересвет, 2019. – 273 с.

## **ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ТРАДИЦИОННЫЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРАКТИКИ**

**Гулюта Юлия (УО МГПУ им. И.П. Шамякина, г. Мозырь)**

**Воробей Мария (БГУИР, ф-л МРК, г. Минск)**

**Научный руководитель – А.В. Гордеюк, преподаватель**

Технологический прогресс значительным образом определяет дальнейшее развитие всех форм деятельности человека, изменяет традиционные виды искусства, такие как живопись, графика, скульптура,

формируя области цифровых медиа и виртуальной реальности. В процессе интеграции технологических новаций в различные виды деятельности формируются новые формы творчества, развивающиеся в пограничном пространстве цифрового и традиционного искусства.

Целью нашего исследования являлось изучение влияния цифровых технологий на традиционные художественные практики.

Свой вклад в изменение направлений развития современного искусства внесли такие интернет-площадки, как YouTude, Instagram, Twitter, DeviantArt, с помощью которых художники могут охватить более широкую аудиторию, демонстрируя своё творчество большому числу людей. В свою очередь классические формы искусства и художники, работающие в физическом материале, отражают результаты своей работы в реальном пространстве выставочного зала, экспозиции галереи, предполагающих непосредственный контакт чувств зрителя с объектом искусства. В этом случае концентрация новейших достижений искусства могла позиционироваться для относительно небольшого числа зрителей с региональной привязанностью. В Art History это рассматривается следующим образом: «Сам процесс, вовлеченный в его построение, представляет собой изобразительную непрерывность как ряд отдельных единиц, даже когда они воспринимаются зрителем как единое целое. В этом контексте следует помнить, что цифровое изображение не является «репродукция» в том смысле, в каком является аналоговое изображение. Скорее, это преобразование изображения, перевод из континуума в набор дискретных единиц. При отображении на экране изображение воспроизводится в соответствии с набором закодированных инструкций» [1, с. 6].

В настоящее время художники виртуальной среды могут позволить себе, не преодолевая расстояния и не затрачивая средств на холсты и краски, создавать свои работы, выкладывая результаты творчества в различные виртуальные пространства и широкую аудиторию, что делает их творчество более доступным, а следовательно, и более результативным с методической точки зрения.

Однако существует проблема обесценивания цифровых произведений искусства из-за большого количества информации и быстрого «скроллинга». Лавинообразный поток информации, с одной стороны, расширяет информационное поле и его специализацию для конкретного зрителя, с другой стороны, в качестве вынужденной меры сокращения времени для визуального анализа зритель воспринимает лишь часть информации, которую отразил художник. Специфика такого скоростного восприятия содержания произведения выдвигает ряд требований к созданию объектов искусства, провоцируя художника к поиску новых форм отражения информации в искусстве и творчестве. Одной из задач, которую должен решать художник, является сокращение визуальной информации, ее символизация и однослойность композиционного поля, что неизбежно

приводит к символизации цвета, усилению контрастности, цветовому ограничению палитры. Также стоит задача интегрировать навыки композиционной, цветовой, графической организации содержания искусства в новое виртуальное пространство, преобразовать опыт творчества с реальным физическим носителем в новую систему действий и средств виртуальной среды. Технические средства реализации предполагаемого содержания творчества на базе современных программ могут быть максимально гибким инструментом для творчества, но все же неизбежно потребуют навыка практического обращения с данного типа инструментарием, открывая возможности для саморазвития и совершенствования взаимодействия разума человека и технического инструментария, идеи и формы ее представления. Так Blender – универсальный инструмент для работы с 3D-графикой, даёт возможность работать не только с 3D моделями, но и создавать аналоговые 2D изображения, работать с текстурой, делать анимации, добавлять визуальные эффекты, монтировать видео.

Таким образом, влияние инновационных технологий на традиционные способы художественных практик двухстороннее. С одной стороны, классическое искусство переходит в цифровую среду, а виртуальное творчество часто в основе своей имеет физическую форму развития творческого мышления. С другой стороны, на основе нового технологического продукта – виртуальной среды – формируется новый слой культуры, развития образа и идеи, содержания искусства; происходит слияние и трансформация различных видов искусств в новые, возможно, более динамичные его формы.

Список использованной литературы

1. Bentkowska-Kafel, A. Art History: A Subject in Transition / A. Bentkowska-Kafel, T. Cachen. – UK : Briston, 2005 – 66 p.

## **ТЕХНОЛОГИЯ ПРОСЕЧКИ МЕТАЛЛОВ ПРИ ИЗГОТОВЛЕНИИ ДЕКОРАТИВНЫХ ИЗДЕЛИЙ**

**Дубровский Илья (УО МГПУ им. И.П. Шамякина, г. Мозырь)  
Научный руководитель – В.С. Болбас, д-р пед. наук, профессор**

Изготовление декоративных изделий из металлов – это искусство, которое требует не только креативного подхода, но и применения современных технологий. Одной из художественных технологий в этом процессе является просечка металлов. Целью данной статьи является рассмотрение основных этапов технологии просечки металлов при изготовлении декоративных изделий, изучение оборудования, анализ методов и особенностей данной технологии.