

4. Франсіско Кардона (Francisco Cardona). Необхідність та функції кодексів етичної поведінки. URL: https://www.nato.int/nato_static_fl2014/assets/pdf/2020/8/pdf/BB-GGG-8-ukr.pdf

Салтан Н.М.

nataliiasaltan@gmail.com

кандидат історичних наук, доцент,

доцент кафедри гуманітарних наук

Харківської державної академії фізичної культури

м. Харків, Україна

ХУДОЖНЯ КУЛЬТУРА У СВІТІ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

В епоху інформаційних технологій, коли багато видів людської діяльності пов'язані із застосуванням цифрових технологій, художня культура і мова мистецтва розширюють свої можливості за допомогою засобів комп'ютерної графіки. Класична естетика, чіткі критерії художності, сформульовані філософами і мислителями XIX-XX століть, поступилися своїми позиціями естетиці постмодернізму. Новаторство визначається в єдності змісту і форми, більш того, новаторство змісту не може бути без відновлення форми, а оновлення форми пов'язано з новими технологіями. Досягнення комп'ютерних технологій привели до дивовижного явища в житті сучасної людини, коли події, спілкування, творчість розгортаються в рамках нереального, віртуального, але добре усвідомлюваного простору. Проблема впливу віртуальної реальності на сучасну людину ще недостатньо усвідомлена в силу нетривалого існування самого факту. Однак очевидно, що з точки зору мистецтва це, безумовно, відкриття нових можливостей впливу на аудиторію.

Сучасний етап мистецтва, заснований на технології, бере свій початок у 1970-х роках, коли на споживчий ринок виходять перші моделі персонального комп'ютера, що знаменують народження цифрового мистецтва. Цифрове мистецтво, що розуміється як сукупність художніх практик з використанням цифрових технологій, являє собою технологізовану творчість, продовжує і

розвиває ідеї, закладені в попередній період. Вибуховий розвиток цифрових технологій призвів до колосальних зрушень в сучасній культурі. Так, цифрове середовище в значній мірі зумовлює зміни в соціальній комунікації, у поширенні інформації та знання, формуванні аксіологічних структур соціальних груп, самоідентифікації особистості, специфіці праці і відпочинку, впливає на економічну, політичну, юридичну та інші соціальні сфери, на способи, можливості і функції мистецтва. Комп'ютерні технології дозволяють додати класичним мальовничим полотнам видимість майже повної тілесності, не залишаючи при цьому світ художнього відтворення. Сьогодні існують величезні кінематичні відеотеки, що розширюють візуальний і естетичний досвід людини, що займають дозвілля, активізують інтелект і вирішують низку психологічних проблем, зокрема сприяють реалізації інстинкту агресії, волі до лідерства, і виконують компенсаторні функції. Порівнюючи цей світ з традиційними формами споживання художньої культури, можна припустити, що він стане визначальним в завтрашньому спілкуванні з літературою і мистецтвом для мільйонів людей, хоча, безумовно, збережуться і традиційні способи споживання художньої культури. Інтеграція мистецтва і цифрових технологій виглядає парадоксальною, але має глибоке коріння. Техніка відкриває логічні закони світобудови, а мистецтво намагається висловити гармонію світу, вловити суть життя шляхом його імітації. Однак за всіх часів мистецтво активно залучало наукові та інструментальні досягнення своєї епохи, а природні науки і технології отримували імпульс розвитку від мистецтва.

У другій половині XX ст. комп'ютер перестав бути суто технічним інструментом і почав впливати на зміщення естетичних акцентів. Тепер зорові образи стали таким самим засобом передачі інформації, як тексти; мультимедійні форми почали домінувати над вербальними, зблизилися «висока» і «масова» культури. Комп'ютер дозволив побачити несподівані аспекти в графіці, об'ємному моделюванні, фотографії, кіно. Цифровому мистецтву також притаманний принцип конструювання мистецтва через зрівнювання [3]. Під словом зрівнювання варто розуміти сприйняття і

використання на одному рівні як прекрасного, так і потворного, як високого, так і низького, елітарної й масової культури, того, що раніше в мистецтві вважалося неприпустимим. Мистецтво пройшло етап дегуманізації. Воно перестало орієнтуватися лише на аудиторію інтелектуалів у музеях і на виставках, мистецтво стає якщо не зовсім зрозумілим абсолютно всім, але відкритим з правом власної інтерпретації [1].

Цифрове мистецтво постає сьогодні як вид творчої діяльності, в якій твори створюються і модифікуються за допомогою мов програмування та комп'ютерних програм. Основним середовищем їх існування є цифрове віртуальне середовище, яке сприяло розширенню всіх видів художньої комунікації. Цифрове мистецтво, будучи специфічною формою сучасної креативності, відповідає основній концепції сучасного мистецтва: головне – процес, а не результат, і існує на принципах випадковості. Засновані на інструкціях алгоритми відкривають можливість миттєвого доступу до елементів мультимедіа, що здатні перегруповувати множинні комбінації. Також діють принципи інтерактивності – глядач, приймаючи на себе активну роль у сприйнятті і зміні цифрового твору, стає співучасником творчого процесу [2]. Створення арт-об'єкту в цифровому форматі поєднує традиційні образотворчі прийоми і можливості новітніх технологій, в результаті народжується твір, що володіє якостями художньої образності, яка включає в себе, в тому числі, інтерактивне занурення стороннього спостерігача з непередбачуваною установкою на зміну первісної авторської ідеї. Можливості сучасних комп'ютерних технологій і графічних програм дозволяють створювати цифровий живопис, який пропонує художнику широкий арсенал творчих прийомів, які стосуються композицій, жанрів з використанням двомірної і тривимірної комп'ютерної графіки.

Використана література:

1. Бондаренко С. Цифровий фотодизайн в контексті мистецтва постмодерної культури // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Мистецтвознавство. Архітектура. – Харків, 2009. - №7. - С. 7-12.

2. Волинець А.А. Хаотичність як естетичний принцип комп'ютерного мистецтва // Гілея: науковий вісник. – К., 2017. - Вип. 119. - с.191-196.
3. Оленєв О. Цифрові технології українського медіа-мистецтва: нет-арт // Міст (мистецтво, історія, сучасність, теорія), 2014. - №10. - С. 200–204.

Семенова Ю.А.

semenova.yuliia.a@gmail.com

кандидат філософських наук, доцент,

професор кафедри гуманітарних наук

Харківської державної академії фізичної культури

м. Харків, Україна

ІМІДЖЕВІ ТЕХНОЛОГІЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ ЛЮДИНИ У СУЧАСНОМУ СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ

Завдяки цифровим технологіям і медіатизації сучасна людина отримує широкі можливості для власної успішності в соціумі шляхом іміджевих практик «творення себе». Культура публічного індивідуалізму у сучасному соціокультурному просторі встановлює певні правила, які упорядковують життєвий досвід індивіда, залучаючи до публічного існування й демонстрації себе. Демонстративна публічність, генеза якої характеризується системністю, зазнає значних перетворень і трансформацій у сфері культурних, економічних, політичних, соціальних практик. Імідж, як одна з публічних практик, становить відкрито демонстративне суб'єктивно-ідеалізоване «Я» публічної людини, що найчастіше реалізується в дещо перебільшеній формі.

У світі глобальної прозорості, де всі середовища намагаються претендувати на статус публічності, людина знаходить ефективні можливості вдало репрезентувати себе задля постійного перетворення в ситуаціях реалізації справ максимально ефективно, що й визначає її затребуваність й успішність.

Екзистенційна напруженість у суспільстві споживання підштовхує людину до використання іміджевих технологій, здатних змінювати себе, як на фізичному, так і на духовному рівнях. З'являється можливість скорегувати, або