

Список використаних джерел

1. Barton C. A., Tan E. A Longitudinal Study of Equity-Oriented STEM Rich Making among Youth from Historically Marginalized Communities. *American Educational Research Journal*. 2018. Vol. 55(4). P. 761–800.
2. Making Sense of Teaching in Difficult Times. Burke P., Shay S. (ed.). 1st Edition. Taylor and Francis, 2016. 140 p.
3. Melo M., Tham J. Makerspace. In Keywords in Design Thinking ed. Jason Tham (Fort Collins, CO: WAC [writing across the curriculum] Clearinghouse, 2020).
4. Melo M., Hirsh K., March L. Makerspaces in Libraries at U.S. Public Colleges and Universities: A Census. *Libraries and the Academy*. 2023. Vol. 23(1). P. 35–43.
5. Rich S. A Survey of Makerspaces in Academic Libraries. master's thesis, University of North Carolina Chapel Hill, 2014. URL: <https://cdr.lib.unc.edu/record/uuid:b8da8527-b84f-4d47-bc79014c67942e9f>
6. Wilczynski V. Academic Maker Spaces and Engineering Design. American Society for Engineering Education Annual Conference & Exposition Proceedings (June 14–17, 2015). URL: <https://www.studocu.com/en-gb/document/heriot-watt-university/mechanical-science-3/academic-maker-spaces-and-engineering-design/44585711>
7. Wong A., Partridge H. Making as Learning: Makerspaces in Universities. *Australian Academic & Research Libraries*. 2016. Vol. 47(3). P. 143–159.



***Печеранський І. П., д-р філос. наук,
професор кафедри філософії та педагогіки,
Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ***

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ФАКТОР РОЗВИТКУ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА ТА ВИРОБНИЦТВА: СПРОБА УЗАГАЛЬНЕННЯ

Розвиток аудіовізуального мистецтва супроводжували щонайменше два процеси: по-перше, «зовнішні розширення людини» в найкращих традиціях М. Маклюєна (коли оптика дала змогу фіксувати недоступне людському окові, а зміна швидкості плівки уможливила ущільнення або навпаки «розтягування» часу, точніше процесу в межах певного часового відрізка тощо), і по-друге, скорочення дистанції між можливостями людського сприйняття та потенціалом знімальної техніки (удосконалення запису та відтворення звуку, збільшення чутливості кіноплівок й електронних систем, покращення передачі кольорової гами).

Впровадження комп'ютерних технологій в аудіовізуальне виробництво дало змогу по-новому організовувати екранний простір, поєднати реальне з віртуальним, створювати на екрані фантастичні образи тощо. Мультимедійні проекти

синтезували всі способи сприйняття візуальної та аудіальної інформації – малюнки, відеозображення, текст, фотографії, голос, музику, шуми плюс інтерактивне спілкування з екраном. Віртуальна реальність ще більше посилила інтерактивний складник та актуалізацію усіх почуттів.

Процес впровадження цифрових (нелінійних) технологій, що замінили аналогову (лінійну) систему фіксації та відтворення звуку й зображення, розпочався наприкінці 70-х рр. ХХ ст., і сьогодні, як стверджують деякі дослідники, входить у свою завершальну фазу, тому все частіше пишуть про постцифрове мистецтво та естетику [1; 2]. Сучасна кіно- і відеозйомка є більш маневреною, швидкою, економною, позаяк процес поступово стає все затратнішим, тривалішим й більш трудомістким. Це стосується і подальшої обробки зображення (постпродакшн). Більшість сучасних кінофільмів не минають етапу ID (Intermediate Digital).

Нові технології привчають глядача до іншої технічної якості. Сучасну телеаудиторію вже навряд чи влаштують кольорові телевізори першого покоління з напіврізким зображенням та недосконалою корекцією кольору, або кінотеатри без системи Dolby. Сучасне аудіовізуальне виробництво підпорядковується загальним законам ринку, коли виробник прагне насамперед створити найбільш привабливу упаковку. Сьогодні будь-яка дизайн-група, що працює на телебаченні, оперує потужним арсеналом комп'ютерної техніки, яка дає змогу проводити різні операції зі створенням заставок та ілюстративним матеріалом, текстурою, підсвічуванням, фонами тощо. Крім комп'ютерної графіки, є ще телетекст, відеотекст, телефаксиміле та інші системи титрового телебачення.

На жаль, як це нерідко трапляється, не обходиться без надмірностей та не смаку. Деякі телережисери, дизайнери та монтажери, не знаючи міри, щедро використовують усю палітру нових технологічних можливостей, не дбаючи про можливість та закономірності людського сприйняття. Часто екран, крім основного зображення, одночасно заповнюється іншою візуальною інформацією (логотипом, часом, температурою тощо), водночас у нижню частину кадру вводиться інколи текст, який не стосується теми основного повідомлення. Як наслідок, художня інформація абсолютно різного характеру спричиняє зоровий дискомфорт і розсіює увагу глядача. Такою інформаційною перенасиченістю особливо грішать регіональні телеканали.

Цифрові технології, як можна бачити, внесли істотні зміни і в естетику кінематографу: жанрова палітра, корекція кольорового зображення, радикальна зміна звучання фонограми та ін. Вони значною мірою вплинули не лише на технологію виробництва, але й на естетику анімаційного фільму, де особливо проявила себе компанія Волта Діснея, яка всередині 1980-х рр. розробила спеціалізовану систему комп'ютерного анімаційного виробництва (GAPS) і почала випускати мультфільми, повністю виготовлені за допомогою відео та комп'ютерної техні-

ки. Згодом комп'ютерний метод виробництва мультфільмів пережив реальний бум, а нині щорічно випускаються вже сотні анімаційних картин, зроблених у технології 3D та 4D. Вдосконалення технічної якості зображення та звуку, а також оптимізація (що означає і прискорення) технології виробництва стали сьогодні головним напрямом у розвитку кіно- та відеотехніки: щороку удосконалюються та модифікуються цифрові відеокамери, призначені для різних видів зйомки – від космічної до глибоководної. Так, у гарячих точках, де постійно гинуть журналісти та оператори, на допомогу репортерам приходять телероботи. Живлення камери здійснюється від двох сонячних батарей, що дає змогу телероботу досить довго існувати в автономному режимі.

Впровадження цифрових технологій в аудіовізуальне мистецтво ознаменувало черговий, четвертий (після появи кіно, впровадження в нього звуку та кольору, а також експериментів із форматами екрана) етап атракційності, коли публіка захопилася новими технічними засобами та інноваціями, а п'ятий етап атракційності візуальних мистецтв, ознаки якого вже можна спостерігати, пов'язаний з появою нових комп'ютерних систем, які дають змогу бачити віртуальний світ більш наглядно та об'ємно, і навіть відчувати його тактильно, вестибулярно відчувати запахи, що відповідають зображенню. Якщо 3D-кінотеатри давали лише стереозображення, то в межах нової розважальної кіноіндустрії інженерами створені спеціальні симуляційні системи, тобто спецефекти, що у самому кінозалі породжують доволі переконливі ефекти дощу, диму, блискавки, мильних бульбашок, що літають. Деякі епізоди відзначаються синхронізацією зображень і запахів. Внаслідок цього виходить те, що називають 4D- та 5D-кінотеатром. У віртуальних системах, де треба надягати спеціальні окуляри, глядач потрапляє до майже реального тривимірного простору, і ці технології, що неважко передбачити, з часом знайдуть також широке застосування в комп'ютерних іграх і програмах, ще більше віртуалізуючи життя людини.

Цікаво, що попри зміну багатьох критеріїв та оцінки творчої потуги й професіоналізму, зі старого покоління режисерів сьогодні найпопулярнішим залишається Альфред Хічкок. І все через те, що у своїй практиці він застосовував ті методи роботи, яких нагально потребують сучасні аудіовізуальні мистецтва. Йому одному з перших вдалося за допомогою екранних інструментів розповісти цікаво і виразно небанальні історії, ретельно готуючись до реалізації задуму та приділяючи увагу деталям, основним компонентам фільму – створенню ілюзії просторово-часового континууму, драматургії, темпоритму, тональному та кольоровому рішенню, грі акторів. Він не лише ретельно вивіряв всі компоненти екранного продукту, так званий технологічний складник, але й звертав увагу на психологічні особливості сприйняття зображення та звуку. Для Хічкока техніка зйомки завжди була в пріоритеті, адже він розумів, що від руху камери та ство-

рюваного оператором світлового малюнку залежить посилення або руйнація ілюзії достовірності подій на екрані.

Отже, можна стверджувати, що з появою цифрових технологій екранна творчість перейшла до радикально нової своєї фази, де основний акцент зроблено на комп'ютерній обробці віртуального зображення, а це, у свою чергу, сприяло народженню нової естетики в аудіовізуальному мистецтві.

Список використаних джерел

1. Печеранський І. П. Постцифрова естетика і культура аудіовізуального виробництва. *Культура та інформаційне суспільство XXI століття*: матеріали міжнар. наук.-теорет. конф. молодих учених, 20–21 квітня 2023 р. У 2 ч. Ч. 2 / за ред. Н. Рябухи та ін. Харків: ХДАК, 2023. С. 91–93.

2. Ferreira P., Ribas L. Post-Digital Aesthetics in Contemporary Audiovisual Art. *Computation, Communication, Aesthetics & X*. 2020. URL: <https://2020.xcoax.org/pdf/xCoAx2020-Ferreira.pdf>



Прігунов О. В., канд. екон. наук;

Флуд Д. В., здобувач вищої освіти,

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

ПОЛІПШЕННЯ ОРГАНІЗАЦІЇ РОБОЧОГО ПРОЦЕСУ ПРАЦІВНИКІВ ЗАСОБАМИ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ І СИСТЕМ

Вступ. Останні два десятиліття технології здійснили суттєвий стрибок і стали відігравати важливу роль у нашому житті, зокрема у способах комунікації, розвагах, освіті та роботі. Технології стали необхідністю в нашому повсякденному житті, і майже кожен має доступ до комп'ютера, телефона або планшета [1]. І хоча це має не тільки свої плюси, але й мінуси, люди продовжують використовувати технології, щоб отримувати швидкий та легкий доступ до інформації. Довготривала робота за комп'ютером може призвести до напруги м'язів, болю у шиї та спині, проблем із зором та головного болю. Постійне відстеження електронної пошти, соціальних мереж та інших ресурсів може викликати психологічний стрес, втому та негативно впливати на ефективність діяльності працівників [2]. Для запобігання втоми та стресу на робочому місці рекомендується використовувати ергономічні робочі станції та монітори, переривати роботу кожні кілька годин для виконання фізичних вправ та розтяжок, а також встановлювати обмеження на час використання соціальних мереж та електронної пошти [3].

Отже, актуальною є проблема зниження ефективності діяльності працівників, яка потребує пошуку рішень щодо поліпшення організації робочого процесу.