

Візуальні комунікації в епоху цифрових технологій: трансформація мистецтва та культури

Оксана Латій,

асистент кафедри дизайну,

ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,

e-mail: Oksanali@krok.edu.ua,

ORCID: 0009-0003-5118-5279

Ця тема дозволяє дослідити, як сучасні цифрові платформи змінюють мистецькі та культурологічні процеси, зокрема візуальне мистецтво, дизайн та комунікації, з акцентом на їхній вплив на культурне середовище та суспільство загалом.

1. Трансформація традиційних мистецьких форм. Цифрові технології змінили спосіб створення і сприйняття мистецтва. Традиційні художні техніки, такі як живопис чи скульптура, доповнюються або навіть замінюються цифровими інструментами. Програми для графічного дизайну, 3D-моделювання та генеративного мистецтва (наприклад, алгоритмічний живопис) відкрили нові можливості для митців.

Такі технології, як AR (доповнена реальність) і VR (віртуальна реальність), дозволяють створювати інтерактивні простори, де глядач стає активним учасником мистецького процесу. Наприклад, сучасні виставки VR-мистецтва надають глядачам можливість “поринути” у твір мистецтва, що змінює звичне розуміння експозиційного простору.

2. Вплив соціальних медіа на культурний дискурс. Соціальні медіа стали новими платформами для презентації мистецьких робіт. Вони трансформували традиційні моделі взаємодії між художником і публікою, дозволивши митцям безпосередньо комунікувати зі своєю аудиторією.

Instagram, TikTok, Pinterest та інші візуальні платформи стимулюють розвиток мікротенденцій у дизайні й мистецтві. Наприклад, мем-культура або короткі відеоформати стали новими жанрами візуального мистецтва. Це також змінює роль культурних інституцій, які тепер змагаються за увагу глядачів із соцмережами.

3. Естетика цифрової доби. Цифрове мистецтво формує нову естетику, що базується на можливостях технологій. Наприклад, у дизайні популярними стали динамічні зображення, неонові палітра, градієнти та “глітч-ефекти”.

Інтерактивність стала ключовою характеристикою багатьох сучасних проєктів. Митці, такі як Рафаель Лозано-Хеммер, створюють роботи, які реагують на дії або присутність глядача. Це змінює сприйняття мистецтва з пасивного на активне.

4. Глобалізація культури через цифрові комунікації. Інтернет та цифрові платформи сприяють поширенню локальних культурних кодів на глобальному рівні. Наприклад, традиційні орнаменти або народне мистецтво з різних країн стали популярними завдяки їх поширенню через цифрові засоби.

Однак одночасно це призводить до уніфікації культури. Глобальні тренди часто витісняють локальні, що може загрожувати культурному різноманіттю. Це викликає питання про збереження автентичності в умовах глобалізації.

5. Екологічний аспект цифрових комунікацій. Цифрове мистецтво здається екологічним, оскільки не використовує фізичних матеріалів. Однак створення, обробка і зберігання цифрового контенту вимагає величезних ресурсів: електроенергії, серверних потужностей тощо.

Митці та дизайнери починають враховувати ці аспекти, створюючи екологічно відповідальні проекти. Наприклад, використання енергоефективних серверів для NFT або мінімізація цифрових відходів.

6. Культурна ідентичність у цифровому середовищі. Цифрові платформи стали засобом збереження культурної спадщини. Наприклад, проекти з цифровізації народних ремесел або створення інтерактивних музеїв дозволяють молоді та глобальній аудиторії ознайомитися з національною культурою.

У той же час дизайн і мистецтво відіграють роль у відображенні сучасних соціальних процесів. Наприклад, у графічному дизайні активно використовуються елементи національної ідентичності, адаптовані до сучасних візуальних кодів.

7. Майбутнє візуальних комунікацій. Розвиток штучного інтелекту, нейромереж та генеративного дизайну відкриває нові можливості у створенні мистецтва. Наприклад, платформи на основі AI, як-от DALL-E чи MidJourney, створюють нові форми взаємодії між технологією та митцем.

У майбутньому візуальні комунікації можуть стати ще більш персоналізованими та інтерактивними, створюючи простір для індивідуалізованого мистецького досвіду. Це піднімає етичні питання щодо авторства, відповідальності та значення мистецтва в цифрову еру.

Список використаних джерел

1. Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
2. Flusser, V. (2000). *Towards a Philosophy of Photography*. Reaktion Books.
3. McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press.
4. Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
5. Burdick, A., & Drucker, J. (2012). *Digital Humanities*. MIT Press.
6. Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics*. Princeton Architectural Press.
7. Paul, C. (2023). *Digital Art*. Thames & Hudson.
8. Gert, C. (2008). *Digital Culture*. Reaktion Books.
9. Зубкова, Н. О. (2021). *Медіамистецтво та цифрові комунікації: сучасний стан та перспективи*. Київ: Інститут сучасного мистецтва.
10. Дробович, А. О. (2019). *Цифрова трансформація мистецтва: глобальні тренди та локальні прояви*. Харків: ХНУМГ.