



ІНФОРМАЦІЙНО-ОБРАЗНІ СИСТЕМИ ЯК НОВА ОСНОВА ВІЗУАЛІЗЦІ ІНФОРМАЦІЇ

Жуков В.В., доктор філософії, асистент, кафедра МІРЕС, ХНУРЕ
ORCID: 0000-0001-5968-2534

Екранна творчість має синтетичний характер адже заснована на мистецтві та технічних розробках та досягненнях науково-технічного прогресу. Таким чином вона поєднує у собі творчість, технології та виробництво. Органічна єдність цих напрямків складає специфіку кіномистецтва, телебачення, соціальних мереж та виробництва аудіовізуального контенту. Творча робота над візуалізацією інформацію як будь-якого екранного твору, будь-якого жанру та формату є, з одного боку, глибоко індивідуальним, цілісним процесом організації екранних образів, а з іншого – чітко поділяється на певні творчо-виробничі етапи, властиві екранній творчості як індустрії екранних видовищ. Таким чином на рівні первинного опанування екранними професіями розглядати питання створення екранних творів і пов'язаних з цим творчо-виробничих відносин між фахівцями різних професій необхідно у контексті об'єктивної виробничої практики, тобто у взаємопов'язаній послідовності етапів екранного виробництва [1].

Унікальність візуалізації сценарного задуму полягає в ускладненні сучасного кіномистецтва у бік так званих «кіноатракціонів», де на перший план виходить дійство, екшн, інформативність, видовищність. Проаналізувавши сучасний контент, можна звернути увагу на ускладнення структур оповідності, з одного боку, та, з іншого, – на суттєве спрощення змістовно-сміслового наповнення такої оповідності [2]. Виходячи з цього розвиток сучасних технологій щодо обробки зображення, комп'ютерних спеціальних ефектів, які несуть в собі інформаційне та видовищне навантаження, обґрунтовано набуває особливого статусу не лише в контексті мистецтва, але й з погляду технологічних інновацій та пошуку нових методів роботи з вже тими, що існують. Базуючись на наявних потребах зі створення принципово нових спеціальних методів візуалізації як сценарного задуму, так і будь-яких баз даних від розважальних до наукових можна стверджувати про необхідність досліджувати їх на основі нових науково-технічних та філософсько-методологічних підходах. Існує потреба враховувати пришвидшення сприйняття глядачами будь-якої інформації та формулювати наукову гіпотезу щодо візуалізації сценаріїв та науково-популярної інформації з урахуванням та на основі:

- інформаційно-символьних систем (де символ є супроводом або замісником інформації);
- інформаційно-образних структур (як категорії більш інформаційно потужного механізму візуалізації);
- взаємодоповнення (жодна із перелічених вище систем/структур не може реалізуватися повною мірою без інтеграції та взаємодоповнення) [3].



Саме із візуалізацією на базі інформаційно-образних систем пов'язується подальша перспектива розвитку комп'ютерних технологій та в майбутньому галузі штучного інтелекту. При цьому великі за обсягом інформативні графічні ефекти або текстова інформація подаються в компактній формі, що значно полегшує їх сприйняття та осмислення глядачем. Таким чином візуалізація на основі зазначених структур стає одним з важливих допоміжних засобів при передачі, збереженні та аналізі інформації.

Саме адаптована до умов соціальних мереж візуалізація у значній мірі виконують комунікативні функції такі як:

- адаптивна функція,
- функція соціалізації,
- функція транслювання певних культурних цінностей [4].

При цьому необхідно зазначити два напрямки в якому можуть розвиватись бази інформаційно-образних систем візуалізації. Перший – розроблення універсальних засобів візуалізації [5]. Другий – спеціалізація на створенні програмного забезпечення для реалізації алгоритмічного та системного підходу в роботі фахівців з творення аудіовізуального контенту програмного забезпечення.

Список літератури

1. Десятник, Г.О. (2015) Від задуму до екрана. Видавництво КНУ.
2. Жуков, В.В. (2020). Драматургічні засоби виразності сучасних українських реаліті-шоу. *Культура України*, (70), 29-35.
3. Кожем'яко, В.П., Яровий, А.М., & Яровий, А.А. Візуалізація як унікальна інформаційно-інтелектуальна технологія: потреба нової методології та нового логічного базису. *Оптико-електронні інформаційно-енергетичні технології*, 2(28), 5-16.
4. Жуков, В.В. (2022). Популярні реаліті-шоу в сучасній медіатизованій комунікативній культурі України: соціокультурний аспект. *Питання культурології*, (40), 166-175.
5. Григорович, А.Г., & Григорович, Б.А. (2018). Технології візуалізації даних. *Web of Scholar*, 4(22).