

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2020/v5-i2/244>

Интеграция кодинга алгоритмов эстетического восприятия в гуманитарном мышлении и становлении информационной культуры

Г.И. Шлычкова

Российское эстетическое общество, Россия

estetichka@mail.ru

Аннотация. С прогрессом IT-технологий развивается информационная культура, которая обогащает содержательность синестезии образов и образцов видеоряда со звукорядом, с вербальным рядом и графической анимацией. Эта содержательность наработана предками способностью эстетического восприятия алгоритма эстетического идеала, чувства и вкуса, которые развивают сенсорные панорамы наращиванием форм, потенциалов и перспектив гуманитарного мышления. Изошрённые или примитивные — все информационные технологии априори обусловлены эстетическим восприятием в системе гуманитарного мышления. Восприятие алгоритма художественного знака, образа, художественного символа в понимании искусства, составляют методику-тренинг управления эстетическим восприятием. Эта методика-тренинг управления вербальным, изобразительным, звуковым, визуальным контентом организует опыт сравнения с иконическими реальными образцами действительности, артефактами и симулякрами в пределах культурных цифровых кодов, и составляет трансмедиа методику — тренинг управления эстетическим восприятием. Сегодня информационные технологии в интеграции кодовых систем с наукой эстетикой способны и должны наполнить программы будущего возвышенными целями культуры с отличительным знаком человечности, сочетающей диалог эстетического и нравственного чувства, генератора эстетического восприятия в процессах гуманитарного мышления. Кодирование культурной, художественной, гуманитарной медиаинформации на углублённых платформах мультимедиа, трансмедиа, трансмедиа сторителлинга, массмедиа в отечественной интерпретации несёт природную эстетическую интенцию выражения — восприятия, уходящую в развитие гуманитарного мышления настоящих и будущих поколений — оптимальной цели для человека и человечества.

Ключевые слова: информационные технологии, медиа, трансмедиа, трансмедиа сторителлинг, массмедиа, интеграция, эстетическое восприятие, гуманитарное мышление, искусство, культура, методы управления эстетическим восприятием

Одобрив достижения информационных технологий, научные сообщества, озабоченные несовершенством медиа в гуманитарных областях культуры, отдают пальму первенства технократам в надежде на то, что когда-нибудь с помощью сторонних устройств IT-медиа откроются тайны экологии культуры и причины затерянных ключей ведущего места гуманитарных наук. Однако первенство философии, утраченное в табели о рангах разрушительным казусом, диктует быстро текущему времени восстановление путей познания и

целей мышления в перспективе интеграции гуманитарных и техногенных кодов в становлении информационной культуры.

Определение причин несовершенства медиа технологий в решении общих гуманитарных проблем и, в частности, экологии культуры указывает пути дальнейшего развития более продуктивного, чем банальное накопление контента, а также и его скоростной доставки различными средствами и способами коммуникации. Эти новые пути предполагают прежнее естественное развитие гуманитарного мышления, основанное на человеческом факторе, обусловленном жизненной стойкостью, глубинными нравственными и эстетическими способностями, опережающими процессор, которому человек задаёт и будет задавать тему, канву, вектор и цель, какими бы сложными ни оказались медиа-посредники или будущие квантовые системы процессора.

Прогресс поливариантных мыслительных процессов медиа сегодня ограничивается производными мультимедиа, трансмедиа или другими цифровыми устройствами. Однако недоступным для современных информационных технологий и самым значимым для социума остаётся вектор гуманитарный, предназначенный выполнять — культурный, образовательный, художественный, эстетический, нравственный — воспитательный запрос, не обусловленный новыми современными достижениями в области эстетики, выполняемый (вместо выполняемой) в основном массмедиа и трансмедиа сторителлингом, платформами дигитализации пользовательской развлекательной направленности.

«У слова дигитализация более широкий спектр значений, чем у русскоязычного синонима цифровизация, оно в европейской и американской исследовательских традициях обозначает переход с аналогового на цифровой тип кодирования не только как технологический, но и социальный, культурный и антропологический процесс ... и в то же время всегда есть риск, что собеседник относится к группе тех, кто считает дигитализацию причиной порчи культуры, её вульгаризации и уничтожения», — отмечает Екатерина Лапина-Кратасюк, доцент факультета коммуникации медиа и дизайна НИУ ВШЭ, не объясняя веских отрицательных причин вывода [1].

Определённо, кодирование новых классификаций контента производных новейших процессоров компьютера должно учитывать пределы позитивного и негативного, неизученного наукой влияния информационных технологий на незащищённый жизненный стимул развития человека и человечества в перспективе гуманитарного мышления, развивающегося длительной практикой эстетического восприятия и накопления эстетического опыта, сохраняемого в пластах искусства.

Анализируя многочисленные IT-медиа платформы рассказывания историй в замену искусства или кича, претендующего на искусство, учитывая отсутствие точного определения искусства доньше и отмечая его глобальное влияние на качество личности, уступим первенство специалистам и войдём в насущную тему: «Говоря о моделях новых медиа сегодня, мы подразумеваем следующие ключевые принципы формирования и распространения нового медиа контента: любой может создавать информацию; любая информация превращается в коммуникацию; современная информационная среда скорее подконтрольна пользователю, чем создателю медиа контента», — отмечает К.А. Карякина в статье «Актуальные формы и типологические модели новых медиа» [2].

Углубившись в содержание и назначение создателя медиа-контента современной информационной среды скорее подконтрольной пользователю, зададимся и мы вопросом влияния контента на формирование личности пользователя, прежде чем он начнёт контролировать, использовать и, главное, моделировать контент, претендующий на определение искусства. Исторически сложившаяся практика исследователей искусства, не ставящих цели развития гуманитарного осмысления действительности как результата эстетического восприятия, переносится автоматически и на информационные технологии.

Кроме неосведомлённого неумышленного игнорирования цели искусства, которое является по вековым традициям развлечением для массовой культуры и прецедентом неясных глубоких раздумий для науки, отечественные и зарубежные учёные гуманитарных областей знания не в состоянии запоминать и классифицировать желаемое, спеша накопить контент. Как можно больше разных историй на платформах культуры, по умолчанию, заменяют аналог

искусства на мультимедиа, замещая восприятие рассказыванием теле-историй, киноисторий, историй интерпретаций.

В многочисленных мировых музеях, где эстетическое восприятие искусства подменяется видео или звуковым экскурсоводом и привычным ложным изучением вместо восприятия искусства, устоявшееся представление об эстетическом восприятии аналогов неосознанно переносится в новые цифровые (вместо цифровых) форматы, убирающие фактуру и ауру подлинника. Примером может служить не один сайт цифрового продукта, где широко и много представлено не искусство, но цифровые копии в виртуальных неизмеримых кладовых музеев (рис. 1 и 2).

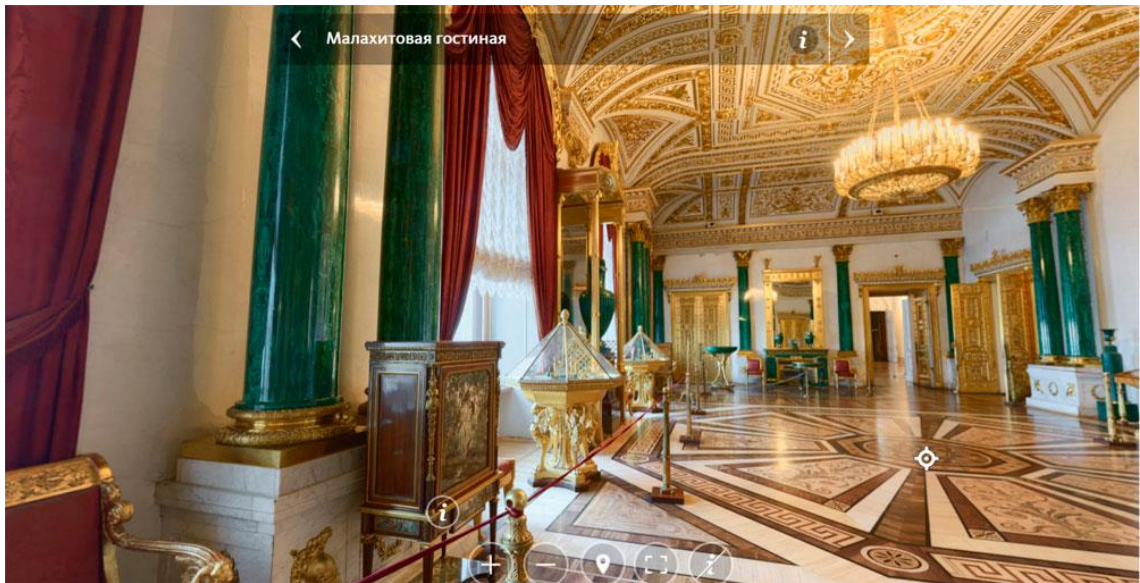


Рис. 1. Скриншот виртуальной 3d-экскурсии по Эрмитажу, Малахитовая гостиная
Источник: виртуальный тур, URL: <https://pano.hermitagemuseum.org/3d/html/pwoa/main/#node425>

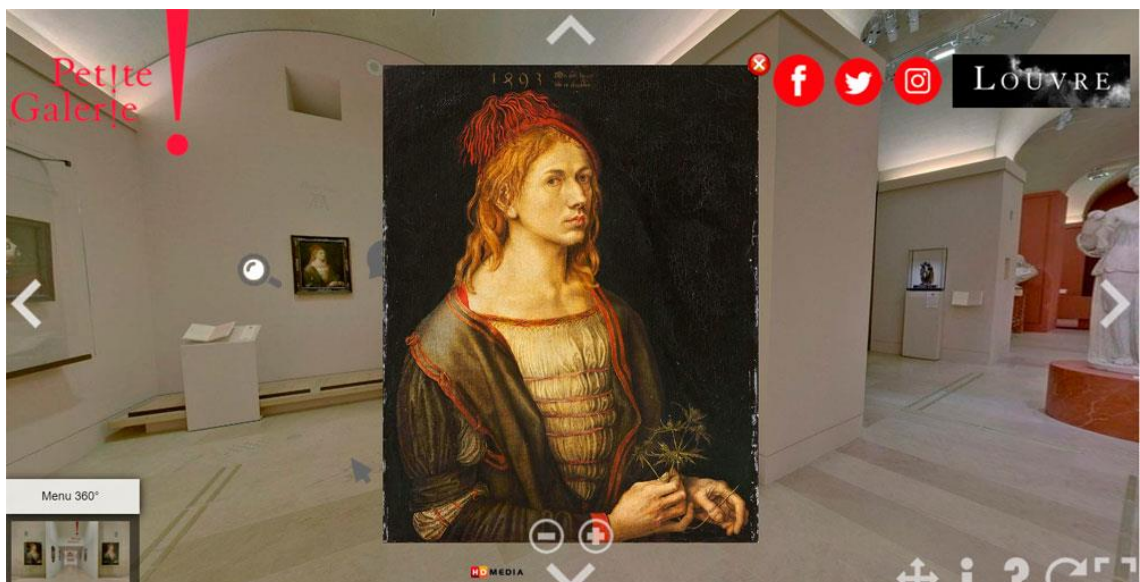


Рис. 2. Скриншот виртуальной 3d-экскурсии по выставке «Figure d'artiste» в музее Лувра, Париж
Источник: виртуальный тур, URL: <https://petitegalerie.louvre.fr/visite-virtuelle/saison5/>

Екатерина Иноземцева, искусствовед музея «Гараж», в видео лекции «Гаджеты — наши глаза» [3] представляет выставочные образцы Венецианской биеннале форума мирового искусства, о восприятии искусства через сторонние устройства, которые В. Шкловский назвал протезом человечества, термином из русского структурализма начала прошлого века, и также

уповает на хорошее настоящее искусство, не задумываясь об неустоявшемся определении категории современного искусства.

Современное медиа искусство выражает предметный обнажённый смысл через VR-шлем или игровую консоль, но это не тот чувственный образ, отличающий восприятие реального искусства, совмещающий в итоге «протез» со своей оптикой, то есть со своим глазом, как отмечает Е. Иноземцева. Занимательные инсталляции вызывают переживание ощущения, часто не касаясь эстетического идеала основы искусства и, не развивая эстетическое восприятие в алгоритмах мышления, поражая воображение шоковыми ситуациями — неожиданно увидеть приближающегося себя к себе на двух телеэкранах в конце узкого тоннеля, или представить и себя среди опасности потери и сбережения растекающихся отравлений.

Вместе с тем вызывает радостное удивление и восхищение возможность увидеть с телеэкрана в новом зарубежном документальном фильме при помощи миллиарда пикселей сохранность Святой Софии девятисотлетнего собора в Стамбуле. Вероятности реально увидеть культурные слои в действительности, представленные кадрами специальной технологии сканирования, фиксирующей культурные слои памятников, этой виртуальной способности процессора у человека не будет никогда.

Наука должна задуматься и озадачиться проблемой подконтрольной не только создателю, но и пользователю, вероятно, неподготовленному к эстетическому восприятию огромной многообразной информационной среды, и возвратиться к воспитанию личности, которое основывается на развитии эстетического восприятия, опыта чувственного переживания интеллектуальной образной системы искусства, не ограниченной пересказом историй, распределённых по платформам трансмедиа сторителлинга, мультимедийного аналога массовой культуры и массмедиа в отечественном формате.

Из ярких и сильных возможностей мультимедиа выхолощена в настоящее время за счёт несовершенства технологий и неосознания методов управления эстетическим восприятием значительная, проверенная веками способность и возможность искусства передавать традиции поколений в художественных образах, что называется, через сердце. И это переживание являет эстетическое чувство, не восполняемое передачей сюжетов и историй, использующих для построения медиа сторителлинга ложную синергию, сочетая разнообразные устройства, звуковые, радио, вербальные, анимационные, не соединённые в художественном образе искусства, несущем эстетический идеал через века.



Рис. 3. Интернет-афиша выставки, проходящей в центре цифрового искусства Artplay Media в Москве

Источник: URL: https://artplaymedia.ru/exhibition/page_gk/

Продолжая исследование темы формирования культуры личности в условиях новой информационной среды, от которой зависит, в конечном счете, становление информационной культуры, вдумаясь в содержание рекламы Центра цифрового искусства нашей столицы с предложением восприятия изображений, увеличенных до гаргантюанских объёмов выразительных и традиционных для восприятия ракурсов аналога реальных картин живописи (рис. 3). Как удивились, но не обрадовались бы великие художники, отменно зная ремесло, чувствуя

пропорции красочной и световой изобразительности предметной среды, сопутствующей творчеству и погружению в образ интенционно, соблюдая нерушимые законы восприятия перспективы, которые служат мерой чувству и мысли.

Однако вопреки существующему нарушению восприятия, афиша изображает необъятную голову, оставляя сам образ на полу, где погружение сомнительно, как и пробуждение людского мышления, заявленного в рекламе, где абсурдно и предложение способа современного эмоционального изучения истории искусства относительно настроения зрителя в атмосфере объекта размером 1200 кв. м.

Одна из экспозиций Центра цифрового искусства «От модернизма к авангарду» представляет парадокс авангарда как эксперимента над экспериментом, утрирующим в результате восприятие искусства. Зритель не в состоянии адекватно оценить замысловатое Artplay (рис. 4), нарушающее выразительные возможности искусства авангарда искажением увеличенных пропорций линии, штриха, пятна, размытости цвета, символизирующих образы в полотнах авангардной живописи.



Рис. 4. Фрагмент выставки «От модернизма к авангарду», проходившей в центре цифрового искусства Artplay Media в Москве

Источник: URL: https://artplaymedia.ru/exhibition/page_mod_av/#images-18

Пробудить людское мышление, заменив творчество художников-авангардистов расплывшимися искажёнными образами — новый, но ненаучный эксперимент Выставки

авангарда. А вот в следующем эксперименте 15 июня 2020 года на мировом уровне во французском Бордо продолжился или предшествовал, что называется, абсурд выгодный, но разрушающий эстетическое восприятие. В глубоком пространстве бетонного бункера повисает вопрос первенства столь нехудожественного эксперимента (рис. 5).



Рис. 5. Фрагмент выставки «Gustav Klimt: gold and colour», в недавно открытом центре цифрового искусства Bassins de Lumières в Бордо, Франция

Источник: URL: <https://www.facebook.com/BassinsDeLumieres>

Определение авторства идеи увеличивать изображение живописного полотна может быть адресовано «Алисе», мощному роботу-анализатору, умной алгоритмической системе, искусственному интеллекту с багажом обособленных речевых формулировок, которому доступно большое хранилище глобальных и локальных разнообразных данных на любых носителях: как то, компьютер, интернет, ИТВ, вплоть до наручных часов и холодильника.

Однако нет уверенности в способности «Алисы» отвечать на столь сложные гуманитарные вопросы и решать на ходу нравственные проблемы, так как она с трудом различает малоизвестных и талантливых авторов, которых профессионалы на контент-платформах купли-продажи оценят по самым точным параметрам данных.

В первом случае эстетическое восприятие, предполагающее развитое эстетическое чувство, безошибочно отличит подделку от подлинника и качество изменённой абсурдным экспериментом фактуры, в данном случае живописи, холста и стиля художника, неразличимого для профана-робота на платформе, предназначенной для продажи искусства. На способности вне объёмов знания контента «Алиса» не рассчитана, и мыслительные проблемы не решает.

Необходимо учитывать представленные примеры просчётов и явных неудач использования современных технологий мультимедиа в экспозициях изобразительного искусства, ограниченных схематичной интерпретацией кодов культуры пределами возможностей процессора компьютера. Человечество превосходит информационные технологии скоростью и разнообразием гуманитарной мысли, в отличие от не имеющих целевой научной программы классификации избыточных накоплений контента углублённых платформ.

Трансмедиа-сторителлинг являет потребительский охват классификации социальных, антропоморфных и культурных тем, не предполагая их роли и значения гуманитарных знаний, не делая различий между историями науки, истории, бытовыми историями, кинематографии и художественной формой истории алгоритма сюжета, то есть искусства. Екатерина Лапина-Кратасюк отмечает [4], что с цифрой не меняется изображение. По мнению режиссёра и популяризатора дигитализации в кинематографии Джорджа Лукаса отсутствуют перемены в восприятии историй, не входя в проблемы отличия искусства от историй и искажения восприятия медиаторов от СМИ, ТВ интернета, ТВ на мобильных.

Не менее важной остаётся проблема восприятия текста, представляющего искусство литературы, раздроблённого на более мелкие порции словосочетаний, разрывающих абзацы и монолиты образа в интерпретациях гаджетов. Эта проблема решается и, вероятно, будет решаться путём сохранения аналога книги, кроме замены чтения той же книги звукозаписывающими устройствами, что чревато потерями возможности повтора прочтения.

Особым ареалом исследования возможности медиа-воспроизведения следует окружить одно из самых не замещаемых ИТ-технологиями искусство музыки, воспроизводимое голосом, музыкальным инструментом, оркестром, ансамблем — звучанием оцифрованной звуковой волны, где выполняются условия скоростной доставки и огромный вал файлов контента, кроме синергии звучания [5].

Достойным продолжением традиций народного театра на площади, балагана, история и истории которого уходят в глубину веков, может служить художественное явление музыкального мультимедийного клипа группы Cream Soda & Хлеб «Плачу на техно» (рис. 6). Короткие комедийные бытовые сценки вместе с обличением пороков поднимали важнейшие и существенные мировые проблемы. Незамысловатые слова плача затрагивают вечную проблему одиночества в трагикомической ситуации «пира во время чумы».



Рис. 6. Кадр из клипа группы Cream Soda & Хлеб «Плачу на техно»

Источник: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=L1Snj1Pt-Hs>

Вал контента мультимедийного искусства не всегда следует за качественным результатом количества и пользы накопительства, кстати, заимствованного ИТ-технологиями от природного накопительства, первоначального мыслительного инстинкта животных и человека. Закладывая тяжёлые пласты знания, человек не способен применить их целенаправленно, и механизмируя познавательные процессы в медиа, продолжает инстинктивное привычное накопление безмерных кладовых контента без чёткой классификации, условно разделяя в гуманитарной сфере отдельные группы знаний наугад впрок, руководствуясь потребностями рынка.

По-прежнему, в самом важном центральном круге поля мышления, назовём его гуманитарным по значимости человеческих притязаний к культуре, науке, искусству, религии, политике, целям и итогам экономики, информационные технологии пока взаимодействуют чаще всего с точными науками, создавая неглубокий, неупорядоченный тип кодирования социальных, антропоморфных, культурных платформ, требующих соразмерных человеческим вершинам таланта, воображения, приоритета объёма и скорости мышления, основанных на чувственно воспринимаемых явлениях действительности.

Мнимая завершённости картины наращивания ИТ-технологиями мыслительного процесса в границах опознания образа не в пользу последнего отличается от эстетического восприятия, не ограниченного калибровкой сенсорных экранных технологий в традиции отсутствия свойства автоматике различать психическую карту образа, тонкие духовные, душевные причины побуждений и поступков, а (вместо и) по сходству с техногенной информацией и видео картинок, историй на злобу дня, не выполняющих алгоритм гуманитарного мышления.

«Во Флориде «оживили» Сальвадора Дали (рис. 7). Образ был воссоздан с помощью нейросети в мельчайших деталях, и теперь художник ... рассказывает о своем творчестве». «Мы использовали искусственный интеллект, чтобы вернуть Дали к жизни. Система изучила, как выглядел Дали, движения его рта, глаз, бровей, каждую мельчайшую деталь», — отметил технический директор компании «Goodby Silverstein & Partners» Натан Шиппли.

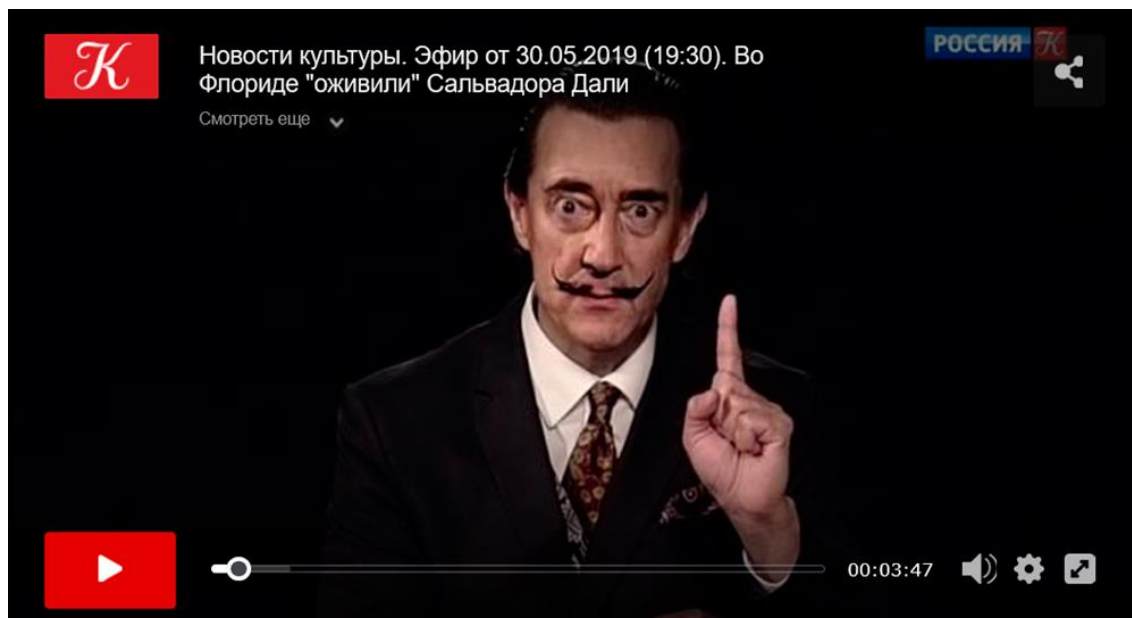


Рис. 7. Кадр видео канала «Культура» о воссоздании образа Сальвадора Дали (эфир от 30.05.2019)
Источник: URL: https://tvkultura.ru/article/show/article_id/345451/

«Для воссоздания образа художника, разработчики использовали технологию deepfake, что можно перевести, как «глубокий обман». «Генеративные состязательные нейронные сети — это такой набор методов генерации ... контента. В том числе и изображение, энд ту энд. ... То, что мы получаем на выходе не какую-то модель, не какой-то скелет, а готовую видеокартинку», — рассказал руководитель лаборатории машинного интеллекта компании «Яндекс» Александр Крайнов. Посетители музея Дали в Сент-Питерсберге подмену не распознали».

Автоматика информационных экспозиций художественного построения теле-, аудио-, интернета, приложений и гаджетов, создавая иллюзию всемогущества и приоритета относительно чистого искусства при отсутствии точного или при наличии невнятного определения искусства порождает дискурс проблем, подспудно схематизирующих, подстраивающих, упрощающих невоспитанное восприятие, кроме того, искажая тонкие грани эстетического восприятия, чувства, вкуса, эстетического идеала, которые нарабатывались человечеством веками.

И в схематичном кодировании, не отражающем выражение и восприятие полей культуры, не учитывающих законы её развития, зависящих от способностей эстетического восприятия контента искусства, предполагающего сложный мыслительный процесс сравнения образов искусства с жизненными ситуациями самой личности, должны разрабатываться и сохраняться в культурных кодах информационных технологий.

Меняя первородство аналога на скорость там, где при восприятии требуется время проявления и переживания чувства, цифровые технологии теряют возможности необходимого многолетнего тренинга эстетического восприятия в перспективе развития гуманитарного мышления, осмысления планов и возможностей строительства, сохранения природы, освоения космоса, решения мировых мирных и других проблем, тех, которые не могут ни осознать, ни решить точные науки.

Фрагменты сострадания, сопереживания и сравнения, восхищения и катарсиса обмениваются на скорость и яркость кодированных построений, расплачиваясь эстетическим окультуренным чувством, которое тренирует навыки и совершенствует память, созидая идеалы: нравственные, эстетические, художественные, исторические, религиозные, политические,

экономические и другие. Активные фрагменты сопоставления в процессе эстетического восприятия эстетических и нравственных идеалов недоступны современным мультимедиа-технологиям, и долго ещё процессоры, классификаторы контента и платформ не смогут выполнять эту работу человеческого мозга.

Одолеваемые гордыней первооткрывателя, сокрушая вечные и внедряя новые техногенные образы, попирающие усилия предков, оставивших наивысшую ценность, закодированную в эстетических идеалах, определяющих искусство, которое донныне ошибочно основывается на зеркальных фантазиях отражений в мозге, закрывая нашему современнику перспективу упражнения и выработки личностных психофизиологических способностей эстетического восприятия в практиках гуманитарного мышления.

Наши современники, программисты и пользователи, не следуют совету Козьмы Пруткова, и, не имея целостной кодовой системы интеграции информационной культуры, объединяющей алгоритмы гуманитарных мыслительных конструкций, которые в свою очередь доступны пока только человеку с развитым эстетическим восприятием, не зрят в корень. Допустим, что это перспектива будущих изобретений квантовых компьютеров, которые научатся считывать и сопоставлять всю палитру красок эстетических чувств, подсказывая человеку сложные решения жизненных проблем гуманитарным мышлением. Оставим им долго звучащую просьбу в далёкое будущее.

В публикации Екатерины Арье художник и один из разработчиков Processing — популярного языка программирования, Кейси Риас повествует о кодинге для художников, философов и учёных [6]. Processing учит писать код и открывает в программировании возможности симуляции роста и эволюции формы в дизайне и архитектуре.



Рис. 8. Kokkugia – дома на отвесе скалы дизайнера Роланда Снукса

Источник: [URL:https://strelkamag.com/ru/article/casey-reas-on-coding-you-need-to-be-able-to-read-and-write](https://strelkamag.com/ru/article/casey-reas-on-coding-you-need-to-be-able-to-read-and-write)

Примером, кроме инсталляции симулякра Kokkugia (рис. 8) — дома на отвесе скалы дизайнера Роланда Снукса, служит дизайн небоскрёба Phage Tower, где уникальная форма панелей отличается от монотонности одинаковых блоков. Итогом разработки является не только разработка эволюционных симулякров, но и обучение программированию гуманитариев, чего и нам стоит пожелать.

Современной и насыщенной становится необходимость распространения и расширения научной основы эстетического опыта в качестве развития эстетического восприятия в условиях отсутствия стратегии считывания и осознания смысла формулы выражения-восприятия кода культуры — знака, образа, символа, сохраняющего и передающего коды общечеловеческой и региональной культуры информационными технологиями, утверждающимися в культурных пластах спонтанно.

Первую часть интенционной формулы выражения — знака, символа, образа — около ста лет назад открыл А.Ф. Лосев, воспользовавшись эзоповым языком в самодельном издании 1927 года [7].

Вторая часть формулы эстетического восприятия кодов культуры, основанная на личностных эстетических идеалах, вкусах, чувствах и нравственного регулятора индивидуума, эстетическим восприятием» [8].

С развитием информационных технологий должна меняться и развиваться информационная культура в целом, выявляя и обогащая содержательность синестезии образов и образцов видеоряда со звукорядом, сочетающихся с вербальным рядом и графической анимацией, создающихся наработанной предками способностью восприятия эстетического идеала, чувства и вкуса, развивающих сенсорные панорамы наращиванием форм, потенциалов и перспектив гуманитарного мышления.

Все информационные технологии, изощрённые или примитивные, априори обусловлены эстетическим восприятием в процессе гуманитарного мышления. Эстетическое восприятие синестезирует эстетическое чувство, эстетический вкус, эстетический идеал в сравнительных диалогах кодов: художественного знака [9], художественного образа, художественного символа [10], сопоставляя с вербальными, изобразительными, звуковыми, визуальными, иконическими образами, артефактами и симулякрами в пределах культурных цифровых кодов.

Сегодня информационные технологии в интеграции кодовых систем с наукой эстетикой способны и должны наполнить программы будущего возвышенными целями культуры с отличительным знаком человечности, в сочетании дискурса эстетического и нравственного идеала, генератора эстетического восприятия в процессах гуманитарного мышления. Перспектива дигитализации культурной, художественной, гуманитарной информации на углублённых платформах мультимедиа, трансмедиа, трансмедиа сторителлинга, массмедиа должна нести интенцию выражения-восприятия в развитие гуманитарного мышления настоящих и будущих поколений — оптимальной цели для человека и человечества.

Литература

- [1] Словарный запас: дигитализация // Сайт strelkamag.com. 03.02.2015. URL: <https://strelkamag.com/ru/article/vocabulary-digitalisation> (дата обращения: 15.07.2020).
- [2] Карякина К.А. Актуальные формы и типологические модели новых медиа // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. 2010. Вып. 3. С.129. URL: <https://vestnik.journ.msu.ru/books/2010/3/aktualnye-formy-i-tipologicheskie-modeli-novykh-media/> (дата обращения: 15.07.2020).
- [3] Иноземцева Е. Гаджеты - наши глаза. О восприятии искусства через сторонние устройства [видеозапись лекции Е. Иноземцевой] // YouTube-канал «Лекции о современном искусстве». Май 2020. URL: https://www.youtube.com/watch?time_continue=409&v=a76IE-OeU08&feature=emb_title (дата обращения: 15.07.2020).
- [4] Словарный запас: дигитализация // Сайт strelkamag.com. 03.02.2015. URL: <https://strelkamag.com/ru/article/vocabulary-digitalisation> (дата обращения: 15.07.2020).
- [5] sidhk (2011) ПРАМУЗЫКУ. Синергетика музыки // «Живой журнал» sidhk. Запись от 09 апреля (<https://sidhk.livejournal.com/228536.html>)
- [6] Арье Е. Кейси Риас – о кодировании для художников, философов и учёных [Беседа с художником и одним из разработчиков Processing Кейси Риасом]: пер. с англ. Качалин Ф.// Сайт strelkamag.com. 20.03.2017. URL: <https://strelkamag.com/ru/article/casey-reas-on-coding-you-need-to-be-able-to-read-and-write> (дата обращения: 15.07.2020).
- [7] Лосев А.Ф. Диалектика художественной формы. М.: Акад. Проект, 2010. 415 с.
- [8] Шлычкова Г.И. Теория методов управления эстетическим восприятием: научная организация музейных, мультимедийных, сценических, музыкальных и зрелищных экспозиций. Иваново, 2007. 84 с.

Эстетика. Словарь. М., 1989. С. 93-94.
Там же. С. 311- 313.

Integration of Coding of Aesthetic Perception Algorithms in Humanitarian Thinking and Formation of Information Culture

G.I. Shlychkova

Russian Society for Aesthetics, Russia

Abstract. Information culture, which enriches meaningfulness of synesthesia of images and samples of a video sequence with a sound sequence, with a verbal sequence and graphic animation, develops with development of IT-technologies. This content has been accumulated by ancestors and is expressed in ability of aesthetic perception of algorithm of aesthetic ideal, feelings and taste, which develop sensory panoramas by increasing forms, potentials and perspectives of humanitarian thinking. Sophisticated or primitive — all information technologies a priori are determined by aesthetic perception in system of humanitarian thinking. The perception of algorithm of artistic sign, image, artistic symbol as a perception of art, constitute a methodology-training of aesthetic perception control. This methodology-training for control verbal, visual, sound content organizes experience of comparison with iconic real life samples, artifacts and simulacra within limits cultural digital codes, and composes a transmedia methodology-training of aesthetic perception control. Today, information technologies in integration of code systems with aesthetics science are capable and should fill future programs with exalted cultural goals with a distinctive sign of humanity, combining a dialogue of aesthetic and moral feeling, a generator of aesthetic perception in processes of humanitarian thinking. The coding of cultural, artistic, humanitarian media information on in-depth platforms of multimedia, transmedia, transmedia storytelling, mass media in the domestic interpretation carries a natural aesthetic intention of expression — perception that goes into development of humanitarian thinking of present and future generations — the optimal goal for man and mankind.

Keywords: information technologies, media, transmedia, transmedia storytelling, mass media, integration, aesthetic perception, humanitarian thinking, art, culture, aesthetic perception control methods

References

- [1] Slovarnyj zapas: digitalizacija (2015) // Website strelkamag.com. 03.02.2015. Available at: <https://strelkamag.com/ru/article/vocabulary-digitalisation> (access date: 15.07.2020).
- [2] Karjakina K.A. (2010) Aktualnye formy i tipologicheskie modeli novyh media // Vestnik Moskovskogo universiteta. Serija 10. Zhurnalistika. 2010. No. 3. 129. Available at: <https://vestnik.journ.msu.ru/books/2010/3/aktualnye-formy-i-tipologicheskie-modeli-novykh-media/> (access date: 15.07.2020).
- [3] Inozemceva E. (2020) Gadzhety - nashi glaza. O vosprijatii iskusstva cherez storonnie ustrojstva [videozapis lekci E. Inozemcevoj] // YouTube-channel «Lekcii o sovremennom iskusstve». May 2020. Available at: https://www.youtube.com/watch?time_continue=409&v=a761E-OeU08&feature=emb_title (access date: 15.07.2020).
- [4] Slovarnyj zapas: digitalizacija (2015) // Website strelkamag.com. 03.02.2015. Available at: <https://strelkamag.com/ru/article/vocabulary-digitalisation> (access date: 15.07.2020).
- [5] sidhk (2011) PRAMUZYKU. Sinergetika muzyki // Livejournal.com sidhk. Zapis ot 09 aprilja (<https://sidhk.livejournal.com/228536.html>)
- [6] Are E. (2017) Kejsi Rias – o kodinge dlja hudozhnikov, filosofov i uchjonyh [Beseda s hudozhnikom i odnim iz razrabotchikov Processing Kejsi Riasom]: per. s angl. Kachalin F.// Website strelkamag.com. 20.03.2017. Available at: <https://strelkamag.com/ru/article/casey-reas-on-coding-you-need-to-be-able-to-read-and-write> (access date: 15.07.2020).
- [7] Losev A.F. (2010) Dialektika hudozhestvennoj formy. M.: Akad. Proekt, 2010. 415 p.
- [8] Shlychkova G.I. (2007) Teorija metodov upravlenija jesteticheskim vosprijatiem: nauchnaja organizacija muzejnyh, multimedijnyh, scenicheskikh, muzykalnyh i zrelishnyh jekspozicij. Ivanovo, 2007. 84 p.
- [9] Jestetika. Slovar. M., 1989. P. 93-94.
- [10] Jestetika. Slovar. M., 1989. P. 311- 313.