

сопоставляет и исследует явления, пытается понять общий метод и выразить этот результат в общем виде, чтобы обосновать сделанные на его основе выводы.

В процессе обучения естественным наукам развитие географического мышления учащихся требует развития географического мышления, которое заложено в процессе решения задач. Уровень географического мышления у разных людей различен. Его развитие требует постоянной практики. Эти упражнения начинаются уже в первом классе школы. Каждая решённая географическая задача, сформулированная географическая задача и преодоление трудностей, возникающих в процессе её решения, формируют характер и развивают творческие способности.

Список литературы

1. Закон Республики Узбекистан «Об образовании». 23 сентября 2020 года № ОРХ-637.
2. Указ Президента Республики Узбекистан от 29 октября 2020 года № УФ-6097 «Об утверждении Концепции развития науки до 2030 года» // <https://lex.uz/pdfs/5073447>.
3. Указ Президента Республики Узбекистан № ПФ-5712 от 29 апреля 2019 года «Об утверждении Концепции развития системы народного образования Республики Узбекистан до 2030 года».
4. В 2025 году все школы полностью перейдут на национальную учебную программу. <https://www.gazeta.uz/uz/2021/12/20/school/>
5. Бахрамов А., Шарипов Ш., Набиева М. Учебник по природоведению 4 класс. Т.: Редакция издательско-полиграфического акционерного общества «Шарк». 2020.
6. Вознесенская Е.Д., Чередниченко Г.А., Шубкин В.Н. Современная молодежь: потери и поиски // Общество в разных измерениях. - М.: Моск. рабочий, 1990. - С. 168-186.
7. Ильенков Э.В. Философия и культура. - М.: Политиздат, 1991.
8. Зак А.З. Развитие умственных способностей учащихся начальной школы. М.: Просвещение, Владос, 1994. – 320 с.
9. Занков Л.В. Избранные педагогические труды. М.: Педагогика, 1990. – 192 с.
10. Захарова А.Б., Босманова М.Е. Формирование самооценки учащихся. // Начальная школа, 1992. № 3. – С.58–65
11. Зеер Э.Ф. Индивидуально направленное профессиональное образование. – Екатеринбург; Изд-во «Уральский». ГУ, 1998. – 126 с.
12. Зикиряев А. и др. Инновационные технологии в контроле знаний учащихся. // Народное образование.-2001.-№6.-Б.19.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА В ЭПОХУ ЦИФРОВОГО ПОСТМОДЕРНА

Шавкат Нишанов

старший преподаватель кафедры «Методики преподавания языков» Джизакского областного центра педагогического мастерства г. Джизак, Республики Узбекистан

Аннотация: В статье рассматривается феномен трансформации художественного творчества в эпоху цифрового постмодерна. Проанализированы ключевые изменения в художественной культуре, вызванные развитием цифровых технологий, искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности. Автор выделяет особенности цифрового искусства, его философские и эстетические основы, а также перспективы взаимодействия человека и машины в процессе творчества.

Ключевые слова: цифровой постмодерн, искусство, искусственный интеллект, цифровая культура, творчество, виртуальная реальность, NFT, симулякр.

THE TRANSFORMATION OF ARTISTIC CREATIVITY IN THE ERA OF DIGITAL POSTMODERN

Shavkat Nishanov

Senior Lecturer, Department of Language Teaching Methods, Jizzakh Regional Center for Pedagogical Excellence

Annotation: This article explores the transformation of artistic creativity in the era of digital postmodernism. The research analyzes the key changes in contemporary art and culture influenced by digital technologies, artificial intelligence, and virtual environments. The author examines the philosophical and aesthetic foundations of digital art and outlines the prospects for human-machine collaboration in the creative process.

Keywords: digital postmodernism, art, artificial intelligence, creativity, digital culture, virtual reality, NFT, simulation.

RAQAMLI POSTMODERN DAVRIDA BADIYIJODNING O'ZGARISHI

Shavkat Nishanov

Tillar o'qitish metodikasi kafedrası katta o'qituvchisi, Jizzax viloyati pedagogik mahorat markazi
Jizzax, O'zbekiston Respublikasi

Annotatsiya: Maqolada raqamli postmodernizm davrida badiiy ijodning transformatsiyasi tahlil qilinadi. Ishda raqamli texnologiyalar, sun'iy intellekt, virtual va kengaytirilgan haqiqatning san'at va madaniyatga ta'siri, shuningdek, raqamli san'atning falsafiy-estetik asoslari yoritilgan. Muallif inson va mashina o'rtasidagi ijodiy hamkorlik istiqbollarini ko'rsatib beradi.

Kalit so'zlar: raqamli postmodernizm, san'at, sun'iy intellekt, ijod, raqamli madaniyat, virtual haqiqat, NFT, simulyakr.

Введение. Вторая половина XX века стала переломным моментом в истории мировой культуры. Завершение эпохи модернизма, с его верой в прогресс, рациональность и уникальность творческого акта, ознаменовало переход к новой культурной парадигме — постмодерну. Этот переход не был одномоментным; он стал результатом длительных философских, научных и социальных изменений, вызванных кризисом классических идеалов и ростом информационных технологий. Термин постмодернизм получил широкое распространение после выхода работы Жана-Франсуа Лиотара «Состояние постмодерна» [1-3], где он определил новую эпоху как «недоверие к метанарративам». Под этим понимался отказ от универсальных объяснительных моделей, от «больших историй», которые претендовали на всеобщую истину. Постмодерн утверждает множественность смыслов, иронию, фрагментарность и относительность всех культурных явлений. Главные философские принципы постмодерна выражены в трудах Жака Деррида (деконструкция), Мишеля Фуко (власть-дискурс), Жюльена Делёза (ризомы), Жана Бодрийяра (симулякры и симуляция). Эти идеи разрушили представление о целостной картине мира и стабильной идентичности человека. Художник, по сути, оказался в ситуации, где невозможно говорить о «подлинном», «высоком» или «единственно верном» смысле произведения [1-7].

Постмодерн в искусстве означает игру с формами, цитатами, стилями и жанрами. Он разрушает границы между «высокой» и «массовой» культурой, между оригиналом и копией, между автором и зрителем [3, с. 78]. В результате художественный акт становится не созданием нового, а переосмыслением уже существующего, «ремиксом» культурных кодов. Эта парадигма предвосхитила принципы цифровой культуры, где каждое изображение или текст может быть бесконечно скопирован, переработан и переосмыслен. Таким образом, постмодерн не только подготовил почву для цифрового творчества, но и стал его философским основанием.

Понятие художественного творчества прошло сложную эволюцию — от сакрального акта вдохновения до технологического и социального взаимодействия. В античной философии творчество рассматривалось как результат божественного озарения (Платон, «Ион»). Художник понимался как посредник между миром идей и миром людей. В эпоху Возрождения и Просвещения акцент сместился на индивидуальную одарённость, свободу и разум творца. Иммануил Кант в «Критике способности суждения» определил гения как того, кто «даёт правила искусству» [1-3].

Модернизм XX века усилил это понимание: творчество стало восприниматься как акт самовыражения, внутреннего бунта против традиции. Художник — индивидуалист, ищущий новый язык для описания мира (пример — экспрессионизм, сюрреализм, авангард). Постмодерн радикально пересмотрел эту концепцию. Согласно Ролану Барту («Смерть автора») [5, с. 97], автор перестаёт быть источником смысла, а текст — автономным творением. Любое произведение рассматривается как сеть цитат, заимствований и культурных отсылок. Таким образом, акт творчества превращается в переписывание уже существующих смыслов.

С развитием цифровых технологий этот процесс приобрел материальное воплощение. Программы для обработки изображений, музыкальные редакторы, искусственные нейросети делают возможным «механическое» создание произведений искусства без непосредственного участия человека [6, с.103]. Художник становится не столько создателем, сколько куратором и модератором эстетических процессов. Таким образом, в цифровую эпоху творчество перестает быть исключительно актом субъективного выражения — оно становится процессом взаимодействия человека, техники и алгоритмов.

Цифровизация культуры — одно из ключевых явлений конца XX – начала XXI века. Она изменила не только способы коммуникации, но и структуру восприятия искусства. Цифровое пространство основано на бесконечной тиражируемости, мгновенном обмене информацией и свободе доступа. Это породило принципиально новую модель художественного существования, где произведение не имеет устойчивой формы и постоянно обновляется в процессе взаимодействия с аудиторией. Философ Лев Манович в книге «Язык новых медиа» отмечает, что цифровое искусство формирует «новую онтологию образа» — изображение существует как код, который можно изменять, копировать, программировать. Материальность уступает место процессуальности: произведение становится «живым», оно реагирует на зрителя, изменяется во времени и пространстве [7; с. 64]. Таким образом, цифровизация привела к появлению нового типа эстетического опыта — иммерсивного (погружённого). Современный зритель не только наблюдает, но и взаимодействует: он кликает, выбирает, изменяет. Искусство превращается в диалог между человеком и цифровой средой. Эта новая эстетика делает возможным то, что философ Жиль Делёз называл «ризоматичностью»: множественные, непредсказуемые связи между элементами произведения, отсутствие центра и иерархии.

Одним из ключевых понятий постмодернизма стало понятие симулякра, введённое Жаном Бодрийяром. Симулякр — это знак, утративший связь с реальностью, но продолжающий функционировать как самостоятельная реальность. Современное искусство всё чаще работает с копиями, репликами, виртуальными образами, не имеющими оригинала. Цифровые картины, созданные нейросетью, «существуют» только как набор данных, но при этом могут продаваться за миллионы долларов на рынке NFT [2; с. 112].

Это явление отражает глубокий сдвиг: ценность произведения больше не определяется его уникальностью или материальной формой, а связана с контекстом, интерпретацией и вниманием аудитории. Искусство становится информационным феноменом, а художник — медиатором потоков данных. Подобная «дематериализация» искусства разрушает традиционные критерии эстетики. Понятия «подлинности», «оригинала», «авторства» теряют смысл. В цифровой культуре каждый может быть творцом: создание изображения или текста стало доступным и массовым процессом. Это приводит к демократизации искусства, но одновременно — к его «инфляции»: когда произведений слишком много, ценность уникального творческого акта снижается. Однако именно в этом множестве постмодерн видит свою силу — в бесконечной игре отражений и смыслов.

Эстетика постмодерна опирается на принципы игры, иронии, интертекстуальности и фрагментарности. В литературе это проявляется в текстах У. Эко, Х. Л. Борхеса, Дж. Фаулза, где смешиваются жанры, исторические эпохи, миф и документальность. В живописи — в коллажах, цитатах, цифровых манипуляциях с образами. В музыке — в ремиксах, семплах, полистилистике. Искусство постмодерна отказывается от идеи оригинальности, превращаясь в пространство бесконечной рефлексии. Художник становится «монтажёром смыслов» [1-5]. Цифровые технологии усиливают эти черты. Возможность мгновенного редактирования, копирования и распространения информации делает художественный процесс открытым и интерактивным. Каждое произведение становится фрагментом глобального культурного гипертекста, где зритель сам выбирает траекторию восприятия.

Постмодерн и цифровая культура — взаимосвязанные явления, определяющие современную модель художественного творчества. Если модернизм стремился к новизне и индивидуальному стилю, то постмодерн утверждает множественность и повтор [6, с.64]. Таким образом классическое искусство было ориентировано на гений и оригинал, то цифровое творчество строится на принципах сетевого взаимодействия и симуляции. Художественное творчество в эпоху цифрового постмодерна становится: дематериализованным — освобождённым от физического носителя; интерактивным — включающим участие зрителя; коллективным — результатом сетевого соавторства; алгоритмическим — частично делегированным искусственному

интеллекту. Тем самым, искусство вступает в новый исторический этап, где эстетика, технология и коммуникация сливаются в единую систему.

Результаты и обсуждение. Развитие цифровых технологий стало не только технической революцией, но и культурной. Искусство, вступившее в XXI век, оказалось в новой онтологической реальности, где границы между реальным и виртуальным, художественным и технологическим, автором и зрителем становятся всё более размытыми.

Цифровое искусство (digital art) объединяет широкий спектр направлений: компьютерная графика, 3D-анимация, VR/AR-проекты, интерактивные инсталляции, сетевое искусство (net art) и искусство, создаваемое при участии искусственного интеллекта. Основная черта цифрового искусства — медиативность, то есть зависимость произведения от цифровой среды. Оно не существует вне технологии: его материалом становится не краска или звук, а данные — информация, закодированная в цифровом формате. Постмодерн утвердил принцип множественности интерпретаций и разрушения иерархий; цифровая культура реализует эти идеи практически. Художественный акт теперь может быть интерактивным, коллективным и нелинейным. Примером служат проекты, где зрители становятся соавторами, изменяя визуальные или звуковые параметры произведения в реальном времени. Таким образом, цифровое искусство — это не просто новое средство выражения, а новая культурная логика, основанная на идеях сетевости, симуляции и гибридности.

Одним из первых направлений цифровой эстетики стало сетевое искусство (net art), возникшее в 1990-е годы с развитием интернета. Его особенность — существование исключительно в виртуальном пространстве, где само произведение представляет собой сайт, гипертекст или интерактивный проект. Сетевое искусство разрушает традиционное представление о художественном объекте:

- оно не имеет фиксированной формы;
- оно постоянно меняется под влиянием пользователей;
- его границы не определены.

Такое искусство выражает суть постмодернистского мышления: открытость, фрагментарность и множественность смыслов. Автор здесь становится не создателем, а организатором коммуникации, а зритель — активным участником художественного процесса.

В эпоху социальных сетей и цифровых платформ это направление приобрело массовый характер. TikTok-видео, визуальные мемы, флешмобы и цифровые перформансы становятся формами современного искусства, где эстетическая ценность сочетается с социокультурным контекстом. Происходит демократизация творчества: любой пользователь может быть художником, а каждое действие в сети — элементом культурного высказывания.

Одной из наиболее значимых трансформаций художественного процесса стала интеграция искусственного интеллекта (ИИ) в сферу искусства. Программы, основанные на нейронных сетях, способны создавать картины, музыку, тексты и даже литературные стилизации, подражая известным авторам. Алгоритмы, обученные на больших массивах данных, «учатся» распознавать эстетические закономерности и воспроизводить их в новых формах. AI-art ставит под сомнение само понятие авторства. Кто является творцом — человек, задающий параметры, или алгоритм, генерирующий результат? В этом контексте художник становится куратором алгоритма, а творчество превращается в диалог между человеком и машиной. Примеры:

- ✓ картина “Portrait of Edmond de Belamy”, созданная алгоритмом GAN, была продана на аукционе Christie’s за 432 тысячи долларов;
- ✓ музыкальные композиции, сгенерированные AI (например, Amper Music, AIVA), используются в кино и рекламе;
- ✓ нейросети, как Midjourney и DALL·E, создают визуальные образы по текстовым описаниям, открывая новые горизонты визуальной поэтики.

Таким образом, искусственный интеллект не вытесняет человека, а расширяет границы креативности, превращая процесс творчества в сотрудничество между биологическим и цифровым разумом.

Одним из важнейших культурных явлений последних лет стало появление NFT (Non-Fungible Token) — уникального цифрового сертификата, подтверждающего подлинность и право собственности на цифровое произведение. Технология блокчейн позволила решить главную проблему цифрового искусства — отсутствие оригинала. Теперь каждый цифровой объект (изображение, видео, музыка) может быть “оцифрован” в виде токена, закрепленного за конкретным владельцем. NFT изменили не только экономику искусства, но и его эстетику:

- ценность произведения определяется не содержанием, а уникальностью и вниманием аудитории;
- границы между искусством и инвестициями стираются;
- художник получает возможность напрямую взаимодействовать с публикой, минуя галереи и аукционы.

Известный пример — продажа коллажа художника Beeple под названием *Everydays: The First 5000 Days* за 69 миллионов долларов. Это событие стало символом новой эпохи, где цифровой образ может иметь такую же ценность, как физическая картина. NFT можно рассматривать как символ постмодернистской экономики, где эстетика, рынок и технология сливаются в единую систему.

Цифровые технологии породили особый вид эстетического опыта — иммерсивный, то есть погружённый. Зритель больше не наблюдатель, а активный участник художественного события. Интерактивные выставки, виртуальные музеи, VR-инсталляции позволяют «войти» в произведение. Примеры — проекты *Van Gogh Alive*, *Frida Kahlo VR Experience*, где цифровая среда создаёт эффект присутствия внутри картины. Такая форма искусства соответствует постмодернистскому принципу «разрушения дистанции» между искусством и жизнью. Произведение становится средой общения, где эмоции, технологии и пространство взаимодействуют в реальном времени. Иммерсивность делает восприятие искусства личным и многомерным. Каждый зритель получает свой уникальный опыт, что отражает философию постмодерна — отказ от единого смысла в пользу множественности интерпретаций.

Трансформация художественного процесса под воздействием технологий вызывает ряд этических вопросов. Может ли искусственный интеллект быть автором? Кому принадлежат права на созданные им произведения? Как отличить творческое вдохновение от алгоритмической имитации? Постмодерн утверждает, что в культуре нет «истинного» источника смысла — есть лишь цепочка интерпретаций. Цифровая эпоха лишь усилила этот принцип. Творчество становится процессом коллективного производства смыслов, где человек, машина и общество взаимодействуют на равных основаниях. Тем не менее, важно учитывать, что полная автоматизация искусства может привести к утрате духовного измерения творчества. Художественный акт, каким бы технологически совершенным он ни был, остаётся прежде всего формой человеческого самопознания. Поэтому основная задача современного художника — не просто использовать технологии, а осмысливать их эстетические и философские последствия.

Современная художественная культура переживает радикальную трансформацию. Постмодернистская эстетика — с её играми, симулякрами и цитатами — нашла в цифровых технологиях естественное продолжение. Основные направления этих изменений: децентрализация творчества — каждый может быть автором; интерактивность — зритель становится соавтором; алгоритмизация — участие искусственного интеллекта в процессе творчества; демократизация искусства — исчезновение границ между «высоким» и «массовым»; виртуализация эстетического опыта — переход искусства в цифровые пространства. Таким образом, цифровое искусство — это не просто новая форма, а новая онтология культуры. Оно отражает дух постмодерна: множественность, симуляцию, иронию и гибридность, превращая художественное творчество в бесконечный процесс взаимодействия человека, технологии и информации.

Заключение. Эпоха цифрового постмодерна обозначила качественно новый этап в развитии художественного творчества. Искусство перестаёт существовать в традиционных формах и переходит в цифровое пространство, где автор, зритель и технология объединяются в единую креативную экосистему.

Главная особенность современного искусства — его интерактивность, гибридность и многослойность. Процессы цифровизации и внедрение искусственного интеллекта не уничтожают искусство, а, напротив, придают ему новые формы, расширяя границы самовыражения.

В результате художественное творчество становится не только отражением, но и активным конструктором культурной реальности. Цифровой постмодерн утверждает идею «человекоцентричной технологии», где синтез искусства и науки рождает новые способы постижения мира и самого человека.

Список литературы

1. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. — М.: АСТ, 2018.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. — М.: Добросвет, 2020.
3. Деррида Ж. О грамматологии. — М.: Академический проект, 2023.
4. Манович Л. Язык новых медиа. — М.: Новое литературное обозрение, 2023.

5. Дженкинс Г. Конвергентная культура. — М.: Логос, 2019.
6. Paul C. Digital Art. — Thames & Hudson, 2024.
7. Bourriaud N. Postproduction: Culture as Screenplay. — New York, 2022.

KUTUBXONALARNING KELIB CHIQISHI VA ZAMONAVIY KUTUBXONACHINING O'RNI

Tulanboyeva Mahliyo G'anisher qizi

Zafarobod tuman axborot kutubxona markazi, Axborot – bibliografiya xizmat rahbari

Annotatsiya: Ushbu maqolada kutubxonalar tarixiy shakllanishi, rivojlanish bosqichlari va zamonaviy kutubxonachilik kasbining jamiyatdagi o'rni tahlil qilinadi. Dastlabki kutubxonalar faqatgina hukmdorlar va zodagonlar uchun xizmat qilgan bo'lsa, vaqt o'tishi bilan jamoat kutubxonalari aholi uchun bilim manbai sifatida shakllangan. Kutubxonachilik sohasi esa avvalgi "kitob yig'uvchilar"dan boshlab, bugungi kunda ko'p qirrali, malakali va har tomonlama bilimga ega mutaxassislik sifatida qaralmoqda. Maqolada kutubxonachining axborot vositachisi, ma'naviy tarbiyachi, psixolog va texnik mutaxassis sifatidagi zamonaviy roli yoritilgan. Shuningdek, muallif kasbga oid zarur bilim va ko'nikmalarni – notiqlik, psixologiya, dizayn, informatika, tibbiyot va boshqa fanlar bilan bog'lab tahlil qiladi. Yakunda kutubxona va kutubxonachilik sohasi nufuzi oshishi uchun amaliy takliflar ilgari surilgan.

Kalit so'zlar: kutubxona, Kutubxonachi, kutubxonachilik kasbi, axborot vositachisi, ma'naviyat targ'ibotchisi, psixologik ko'makchi, jamoat kutubxonasi, kitobxonlik, zamonaviy kutubxona, madaniyat, resurslar, texnologiya, rivojlanish, targ'ibot, oliy ta'lim, mutaxassis, kitobxon psixologiyasi, o'qish madaniyati, buktreyler, ko'rgazma, informatika, dizayn sohasi, xorijiy til, sifatli ta'lim.

Kutubxona – bu g'oyalar maskani, unga hammani taklif qilish mumkin.

A. Herzen

Libraries are a haven for ideas, where everyone is welcome.

A. Herzen

ПРОИСХОЖДЕНИЕ БИБЛИОТЕК И РОЛЬ СОВРЕМЕННОГО БИБЛИОТЕКАРЯ

Туланбоева Махлиё Ганишер кизи

Зафарабадский районный информационно-библиотечный центр, руководитель
информационно-библиографической службы

Аннотация: В данной статье анализируются историческое формирование библиотек, этапы их развития и роль современной библиотечной профессии в обществе. Если первые библиотеки служили исключительно правителям и знати, то со временем общественные библиотеки стали источником знаний для населения. Библиотечное дело, начиная от ранних «собирателей книг», сегодня рассматривается как многопрофильная, квалифицированная и всесторонне компетентная профессиональная сфера. В статье раскрыта современная роль библиотекаря как посредника информации, духовного наставника, психолога и технического специалиста. Также автор анализирует необходимые для профессии знания и навыки — ораторское искусство, психологию, дизайн, информатику, медицину и другие смежные области. В заключение представлены практические предложения по повышению престижа библиотек и библиотечного дела.

Ключевые слова: библиотека, библиотекарь, библиотечная профессия, информационный посредник, пропагандист духовности, психологическая поддержка, публичная библиотека, чтение, современная библиотека, культура, ресурсы, технологии, развитие, просвещение, высшее образование, специалист, психология читателя, культура чтения, буктрейлер, выставка, информатика, дизайн, иностранный язык, качественное образование.

THE ORIGIN OF LIBRARIES AND THE ROLE OF THE MODERN LIBRARIAN

Mahliyo G'anisher qizi Tulanboyeva

Head of the Information and Bibliography Service at the Zafarobod District Information and
Library Center