

**МИТЕЦЬ. МИСТЕЦТВО.  
СПОЖИВАЧ.  
ЗМІНА ДИСПОЗИЦІЇ**

**ЗБІРНИК  
МАТЕРІАЛІВ  
МІЖНАРОДНОЇ  
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ  
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІ**

26 червня 2024 року

Київ

**РОЗДІЛ 2****Зоя Алфьорова**

Зміни в креативних індустріях України в контексті російсько-української війни 57

**Олексій Безгін**

Аспекти підготовки здобувача ступеня phd до захисту дисертації в сучасних умовах 61

**Святослав Бердинських**

Засоби стимуляції творчого процесу в сучасній дизайн-практиці 64

**Надія Бондарець**

Аудіомаркетинг як сучасна концепція саундпродюсера 69

**Наталія Булавина, Іван Пилипенко**

Художник та штучний інтелект. Оформлення взаємодії 75

**Шутін Ван**

Особливості художньо-образного та тематичного репертуару китайського жіночого живопису 1990-х — 2000-х рр. 78

**Катерина Волошина**

Натюрморт у творчості Василя Чегодара 83

**Володимир Герасимчук**

Комеморативні практики і досвід війни: художні форми втілення та їхня реалізація 85

**Надія Гончаренко**

«Мовчазна книга» Ірини Озаринської як мистецький путівник місцями пам'яті про злочини комунізму, нацизму, рашизму 89

**Володимир Губерначук**

Митець. Думки про (не)очевидні речі 92

**Іван Діулін**

Цифрове споживацтво в сучасному медіатизованому соціумі 96

**Любов Дрофань**

Шевченківські дні шістдесят років тому 102

**Ольга Жорнова, Олена Жорнова**

Аудіальні проекти як дискурсивні практики 107

**Кирило Земляний**

Кінематографічні зміни в Україні після 1991 року: перспективи та реалії в контексті переходу до ринкової економіки 112

**Марія Івашечкіна**

Особливості використання психофізичних технік у роботі із заблокованими фрагментами емоційної пам'яті актора 116

**Олександр Клековкін**

Додаткова вартість мистецтва 120

**Святослав Бердинських**  
кандидат технічних наук, доцент,  
завідувач кафедри дизайну Університету «КРОК»,  
учений секретар відділення  
образотворчого мистецтва НАМ України  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2911-7504>

## **Засоби стимуляції творчого процесу в сучасній дизайн-практиці**

У сучасній дизайн-практиці творча складова є головною ланкою, яка уможлиблює генерацію рішень, характерних оригінальністю та новизною. Процес творення відзначається тим, що не має певної логічної лінійної послідовності, як у багатьох інших видах діяльності, а результати творчості часто пов'язують із так званим осяянням. Утім більшість фахівців-психологів визнають, що дійсно якісний прорив у творчому вирішенні проблеми — це не випадковість і не прояв обдарованості, а результат тривалої роботи над проблемною проєктною ситуацією. Прикладом, який це підтверджує, є досвід використання штучного інтелекту в тих сферах людської діяльності, де креативність рішень мала вирішальне значення. Відомий приклад історичного матчу 2016 року, коли чемпіон світу з корейської національної гри Лі Седол програв програмі AlphaGo, розробленій компанією DeepMind (яка належить Google). AlphaGo перемогла Лі Седоля з рахунком 4:1. Це стало важливою віхою у розвитку штучного інтелекту, оскільки гра «Го» вважається значно складнішою для комп'ютерів порівняно із шахами через величезну кількість можливих ходів і стратегій. Тоді людство звернуло увагу на «творчий підхід» у веденні гри машиною, яка здатна до глибокого навчання. Сьогодні креативний потенціал штучного інтелекту реалізується у сферах, які традиційно вважались мистецькими, — живопис, архітектура, музика, література, доводячи, що творчий процес хоч і є складним з погляду опису і формалізації, однак все ж має певну структуру і може бути предметом аналізу.

Нестандартність мислення в дизайні часто приписують винятковим рисам або таланту проєктувальника, але вірогідніше це є результатом глибокого оволодіння професією. Звичайно, голо-

вну роль у генерації креативних рішень відіграє досвід, оскільки саме кількість відпрацьованих проєктних сценаріїв формує вміння враховувати питому вагу факторів та оперування складовими структури проєктної ситуації на усіх її рівнях.

Методи активації творчого процесу відомі, і їх використовують у багатьох сферах діяльності (науці, бізнесі, інженерному проєктуванні), зокрема тих, що засновані на аналізі, синтезі та оцінці рішення і включають такі стадії, як дивергенція (розширення кордонів проєктної ситуації), трансформація (безпосередньо створення принципів та концепцій) та конвергенція (відпрацювання та вибір оптимального рішення) проєктної ситуації.

Творчий процес у дизайн-практиці, спрямований на створення новітніх продуктів, зазвичай має ознаки циклічного характеру, де з кожним циклом відбувається переоцінка впливу проєктних факторів, уточнення та переосмислення змісту завдання, та, врешті, деталізація та інформаційне наповнення моделі об'єкта проєктування. На багатьох етапах цей процес може набувати розгалуженого вигляду, спричинюючи альтернативні варіанти.

Звісно, деякі стадії проєктного процесу (концептуальний пошук) відбуваються суто під час оперування з поняттями та логічними одиницями та передбачають формування абстрактних уявлень, однак безпосередньо формотворчий процес спирається на візуальні підкріплення, оскільки кінцева мета процесу — візуальне представлення об'єкта.

Більшість фахівців схиляються до думки, що одним із аспектів професіоналізму в дизайн-проєктуванні є вміння використовувати наявні засоби візуалізації і закладені в них ресурси зорових образів. Особливістю нашого сприйняття є те, що зоровий образ предмета, де найбільш суттєві якості зображеного об'єкта, формалізовані засобами рисунка, макету або комп'ютерної графіки, на відміну від текстового опису, отримує миттєву естетичну оцінку. Вважають, що інтуїція відіграє первинну роль у визнанні вартості рішення, тоді як логічний аналіз є наступним етапом у виявленні взаємозв'язків та оцінці властивостей зображеного об'єкта.

Відтак значення ескізу як візуалізованої проєктної думки лишається незмінно високим, а власне процес ескізування як пошук пріоритетного проєктного рішення завдяки використанню ві-

зуальних ресурсів на всіх етапах проєктного процесу є основною стратегією дизайн-практики. Інструменти ескізного пошуку сьогодні є надзвичайно різноманітними: від звичайного відомого всім олівцевого начерку до технологій, які ґрунтуються на використанні штучного інтелекту.

Важливим аспектом стимуляції творчого процесу є саме комунікативна взаємодія проєктувальника з візуальними образами, які супроводжують увесь формотворчий процес. Ключовою ділянкою у процесі формування та трансформації образу є уява. В ній відбувається більшість проєктних перетворень, для дизайнера є головним інструментом пізнання та моделювання, а уявлення про модель, народжене в процесі мислення, часто є первинним у процесі формоутворення і керівним щодо його роботи на всіх подальших етапах проєктної діяльності. Фіксація уявлення в певний візуальний образ на початкових етапах розробки, як правило, має умовний опис і відображає лише ключові властивості (зазвичай це загальна конфігурація форми, номенклатура та кількість складових, їхні просторові взаємовідношення), однак саме умовність та максимальна узагальненість зображення дає підґрунтя для об'єктивної оцінки та подальшої роботи уяви в напрямі трансформації та моделювання проєктної ситуації.

У процесі мислення ескізування відображає увесь поступ проєктних перетворень, у якому оцінка кожного попереднього зображення є відправним пунктом для наступної трансформації ідеї. Конвертація уявлень у ту чи іншу візуальну форму залежить від мети, яку ставить перед собою дизайнер. Пріоритетними завданнями можуть бути як уточнення геометричних параметрів, так і створення колористичного вирішення, компоновальних завдань, вирішення пластичної будови, структури, конструкції тощо. Адже відомо, що будь-яку проєктну ситуацію можна розділити на певну кількість більш простих взаємопов'язаних завдань, які моделюють різні аспекти твору.

Кожен із інструментів візуального моделювання має свої принципи опису та редагування елементів, впливаючи на послідовність загального процесу трансформації та створюючи розгалуження (іноді випадкові) у сценарію розвитку ідеї, які часом і ведуть до цікавих знахідок.

Отже, які саме засоби стимуляції творчого процесу існують у сучасній дизайн-практиці?

Одним із дієвих засобів у стимуляції творчого мислення є **декомпозиція**. Суть декомпозиції полягає у розчленуванні моделі на складники з метою виявлення нових взаємозв'язків між ними. За певними ознаками можна вичленити певну кількість одиниць з одного і того самого об'єкта, чи то структурні блоки, чи функційні зони, чи то групи об'єктів, чи типологічні одиниці. Фактично етап декомпозиції присутній на всіх стадіях творчого процесу, будучи підґрунтям для наступної трансформації проектного образу. Втім способи та рівні декомпозиції можуть суттєво відрізнитись залежно від інструменту, який використовується в процесі візуалізації (наприклад, *колаж оперує плямами, векторна графіка — лініями, плямами, макет — конструктивними блоками, 3д моделювання — об'єктами, елементами, полігонами тощо*). Кількість складників має бути не надто великою: надмірно «розібраний» об'єкт не дає бажаного результату, бо передбачає майже повне руйнування образу. Іноді саме перехід від одного інструменту до іншого дає стимул у творчості, оскільки передбачає інший принцип декомпозиції об'єкта.

Пов'язаний із декомпозицією спосіб досягти креативного рішення — **комбінаторика**, суть якої полягає у виявленні оптимальних способів взаємного розташування елементів та оптимального набору їхніх характеристик через дослідження можливих комбінацій. Комбінаторика як важливий інструмент трансформації часто випереджає уяву у передбаченні можливих результатів, оскільки уможливорює генерацію великої кількості варіантів проектного завдання, чим значно розширює звичне поле уявлень. Експеримент є основою комбінаторного способу формоутворення, відкриваючи евристичні підходи у вирішенні пошуково-компонувальних та композиційних завдань. Реалізація принципів комбінаторики стала можливою завдяки впровадженню технологій комп'ютерної графіки. Комунікативний процес між дизайнером і комп'ютером стає набагато ефективнішим з розвитком технологій генеративного штучного інтелекту, коли за створеним людиною ескізом програма пропонує варіанти, різноманітні за формою складників та колористикою. І хоча ці техно-

логії ще не є досконалыми, можна стверджувати, що цей напрям стане пріоритетним у проєктно-пошукових процесах.

**Використання простих і гнучких інструментів** візуалізації дає стимул у пошуку новітніх рішень. Швидкість і технологічна простота створення зображення дає мисленню можливість безперервно працювати, ефективно задіяти роботу уяви, чим сприяти генерації творчих вирішень. Звільнення свідомості від зберігання зайвої інформації і логічного мислення уможливорює найефективніше використовувати творчі ресурси. Так, швидкі рисунки з уяви сприяють активізації творчої інтуїції, що є необхідною складовою професійного мислення дизайнера. Однак не лише засоби рисунку є ефективними у творчо-пошуковому процесі. До гнучких інструментів також належать прості інструменти комп'ютерного моделювання, які реалізують можливості оперативної зміни форми та властивостей зображеного. Одним із таких інструментів є програма 3D-моделювання SketchUp, яка характерна простотою освоєння та використання. Заснована на парадигмі традиційного креслення, що поєднані з простими інструментами перетворення пласкої фігури в об'єм, вона набула великої популярності у професійних колах архітекторів та дизайнерів.

Використання **референсів** як матеріалу для натхнення, для аналізу та синтезу часто дає можливість виходу із кризової ситуації в проєктуванні та окреслити альтернативні шляхи розвитку ідеї. Референсом може бути не лише прямий аналог об'єкта, який досліджується, а візуальні образи та форми, які не мають прямого відношення до проєкту, проте завдяки своїм властивостям можуть давати підказку в ході подальшого розвитку ідеї. Один із ефективних інструментів у роботі із референсами — це створення мудбордів. Головною функцією мудборду вважають передачу атмосфери та настрою як основних асоціативних характеристик твору. За допомогою мудборду фахівець формує та затверджує цілісне уявлення про кінцевий результат.

Отже, засоби стимуляції творчого процесу в сучасній дизайн-практиці спрямовані на створення умов свободи дій, відходу від усталених шаблонів, розширення поля уявлень, здатність швидше генерувати та виявляти можливі взаємозв'язки та обробляти можливі варіанти.