

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ УКРАЇНИ

За підтримки

INTBAU Ukraine, HCAU



INTBAU

UKRAINE



HCAU

СИНТЕЗ МИСТЕЦТВ У СУЧАСНИХ СОЦІОКУЛЬТУРНИХ ПРОЦЕСАХ

П'ята щорічна міжнародна наукова конференція

ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ

28-29 листопада 2024 р.

Київ

- ПОЛТАВСЬКА Юлія Віталіївна.** *Трансформація художньої мови в кераміці середини ХХ століття: від традицій до інновацій.* 99
- ПОТОЦЬКА Любава Олексіївна.** *Індивідуальний підхід до реставрації акінаку з некрополю біля с. Золоте.* 103
- ПУЧКОВ Андрій Олександрович.** *Український архітектурний стиль як культурно-семантичний конструкт.* 105
- РОГОТЧЕНКО Олексій Олексійович.** *Ковальський монумент «Незламність».* 108
- СКОРИК Лариса Павлівна.** *Проблеми синтезу мистецтв в сучасній архітектурі.* 111
- СОБОЛЄВА Ольга Олександрівна.** *Штучний інтелект у графічному дизайні: можливості, виклики та перспективи.* 112
- СОЛОПОВ Вячеслав Анатолійович.** *Розвиток компетентностей здобувачів дизай-освіти з використанням гейм-технологій.* 115
- СОКОЛЮК Людмила Данилівна.** *Харківський Держпром під російськими обстрілами: символ міста, відображення в художній творчості.* 118
- СТРЕЛЬЦОВА Марина Володимирівна.** *Рефлексії війни у тривимірному мистецтві: IV Міжнародна бієнале "Скульптура просто неба – 2024".* 123
- ЧЕГУСОВА Зоя Анатоліївна.** *«Декоративне мистецтво України кінця ХХ –початку ХХІ століття: художньо-стильові трансформації».* 126
- ШЕВЧЕНКО Мирослава Євгеніївна.** *Збереження культурної спадщини у період глобальних загроз.* 129

Завдяки таким практичним заняттям стало зрозуміло, що використання штучного інтелекту в рекламі стає не лише корисним, але й необхідним інструментом у сучасній креативній індустрії. ШІ не лише автоматизує рутинні процеси, але й допомагає створювати персоналізований контент, що максимально відповідає інтересам і очікуванням споживачів. Цей підхід дозволяє брендам краще взаємодіяти з аудиторією, пропонуючи унікальні рішення, які здатні утримувати увагу та викликати зацікавленість.

Таким чином, уроки з використання ШІ демонструють його потенціал як потужного інструмента для створення інноваційного візуального контенту, який не лише підтримує конкурентоспроможність брендів, але й формує нові стандарти у сфері реклами.

Через те що штучний інтелект стрімко входить у креативну індустрію, трансформуючи способи створення контенту виникають побоювання, що ШІ може витіснити дизайнерів, але ця перспектива є малоімовірною. Хоча алгоритми можуть автоматизувати рутинні завдання, вони не здатні замінити людську творчість, інтуїцію та емоційне розуміння, які залишаються ключовими елементами у дизайні.

Дизайнери мають здатність мислити нестандартно, враховувати культурний контекст і пристосовуватися до динамічних змін, що є поза межами можливостей навіть найпросунутіших алгоритмів. Штучний інтелект слід розглядати як інструмент, що доповнює людський потенціал, дозволяючи прискорювати роботу, розширювати можливості та відкривати нові горизонти у творчості.

СОЛОПОВ Вячеслав Анатолійович,
асистент кафедри Дизайну Університету
«КРОК».

РОЗВИТОК КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ЗДОБУВАЧІВ ДИЗАЙ-ОСВІТИ З ВИКОРИСТАННЯМ ГЕЙМ-ТЕХНОЛОГІЙ.

В сучасних умовах стрімкого розвитку суспільства відбувається глобальне переосмислення змісту та форм навчання, а також призначення освіти як головного фактору підготовки громадянина-фахівця. Освіта трансформується відповідно до актуальних вимог глобальної інформатизації, зростаючої динаміки соціально-культурних та економічних змін. Новий ринок праці

вимагає від майбутніх фахівців відповідних компетентностей. Інноваційні платформи допомагають в реалізації людських потенціалів в реальному житті.

В умовах стрімкого розвитку однією з головних галузей є проектна діяльність та будівництво. Особливо важливим етапом є ефективне навчання за профільними спеціальностями на етапі проектування. Одним із пріоритетних напрямків в методиці проектування є набуття спроможності студента уявляти об'єкти проектування в просторі. Ця професійна навичка дає величезний спектр можливостей проектанту, який може оперувати в своїй уяві будь-яким предметом-об'єктом в дизайні чи архітектурі. Але перш ніж дійти до етапу уяви та образної фантазії студент повинен мати щире зацікавлення в процесі та в кінцевому результаті. Слово "щирий" можна трактувати, як живий, непідробний інтерес, який спроможний рухати думку людини та розвивати її в залежності від поставлених цілей. Цей інтерес і є головною рушійною силою мислення в просторі. Альтернативною мотивацією процесу проектування є комп'ютерна гра, звісно, архітектурного спрямування, як приклад, *Tiny Glade* (стратегія) чи імітація життєдіяльності людини *The Sims* (симулятор життя), де одним з головних завдань є створення простору навколо керованого персонажу. Зацікавленість у грі щодо створення простору, на думку сучасних дослідників, дає якісний ефект в розвитку просторового мислення, адже кожна об'ємна деталь вже має свій масштаб, форму, матеріал та місце.

Завдання на організацію простору має мету привчити студента до виважених дій в реальному житті через тренування у віртуальній реальності, яку треба правильно візуалізувати з урахуванням факторів впливу, а саме: *розмір, форма, розташування*. Поєднання всіх 3-х факторів в єдину систему дає змогу збагачувати "образами" уяву студента та швидко відтворювати їх в залежності від поставлених завдань.

Проектована реальність комп'ютерної гри на перший погляд – забавка, яка однак має низку властивостей, які допомагають студенту реалізувати себе в професійному житті:

- Формування базових навичок для навчання та майбутньої професійної діяльності. Професійна дисципліна, яка виховує в майбутньому у фахівця своєчасне та належне виконання правил і зобов'язань, дотримання прийнятих законів і норм професійної діяльності.
- Розвиток операційного складу різних видів діяльності. Вміння якісно та швидко виконувати різнопланові задачі, які обмежені часом та умовами.

- Розвиток зорово-моторної координації та дрібної моторики. За допомогою зору людина вивчає навколишню дійсність, контролює свої рухи, завдяки чому вони стають досконалішими й точнішими.
- Розвиток просторового сприйняття. Здатність сприймати просторові характеристики навколишнього світу: величину та форму предметів, а також їхнє взаємне розташування.
- Формування навичок вирішення проблем і розвиток логічного мислення. Процес виявлення проблеми, розробки можливих шляхів вирішення та прийняття відповідного курсу дій за допомогою точного та послідовного мислення, не допускаючи протиріч в своїх міркуваннях, та вміння викривати логічні помилки.
- Формування навичок планування, управління ресурсами та логістики. Заздалегідь визначений порядок дій, які потрібні для досягнення поставленої мети та виявлення і аналіз потреб в матеріальних ресурсах різних фаз виробництва.
- Освоєння багатозадачності (одночасне відстеження багатьох змінних і управління декількома завданнями). Виконання двох або більше завдань одночасно або по черзі за короткий період часу з метою підвищення продуктивності.
- Тренування в швидкості прийняття рішень. Вольова дія, спосіб оцінки альтернативи та обрання найбільш прийняттого курсу дій.
- Розвиток діяльних та поведінкових стратегій, інтуїції ("передчуття"). Форма знання людини, яка виникає без усвідомлення конкретних шляхів та умов його отримання, ґрунтуючись на почуттях, а не на фактах.
- Розвиток пам'яті. Для зручності оперування потрібними знаннями.
- Концентрація уваги. Підвищує якість виконання роботи.
- Навички роботи в команді і співробітництва. Вміння працювати в колективі для загальної мети.

Комп'ютерні ігри мають позитивний вплив на психічні процеси студента. Вони допомагають розвитку таких корисних якостей як: зосередженість, моторика, швидкість реакції, сприйняття інформації, увага, креативність та розвиток просторового мислення. Інтеграція комп'ютерних ігор в освітній процес має носити зважений характер і повинна залежати від особливостей фахового профілю. Як приклад, здобувач архітектурної освіти, починає ознайомлюватись з базовими положеннями будівництва на першому курсі,

тому йому потрібно починати опановувати головні будівельні принципи в Builder Simulator. Розробка та планування районів міста - Cities: Skylines. Дизайн інтер'єрів можна створювати в Home Design чи в Interior Designer. У вивченні історії, наприклад, середньовіччя, допоможе містобудівний симулятор Manor Lords. Стрімкий розвиток штучного інтелекту не має меж у розкритті та доповненні всіх складних особливостей професії, він чудовий помічник в навчанні, особливо коли навчання має форму цікавої комп'ютерної гри.

СОКОЛЮК Людмила Данилівна,
доктор мистецтвознавства, професор,
професор кафедри теорії і історії
мистецтв ХДАДМ, член-кореспондент
НАМ України.

ХАРКІВСЬКИЙ ДЕРЖПРОМ ПІД РОСІЙСЬКИМИ ОБСТРІЛАМИ: СИМВОЛ МІСТА, ВІДОБРАЖЕННЯ В ХУДОЖНІЙ ТВОРЧОСТІ.

Будинок Державної промисловості у Харкові увійшов в історію української архітектури як перший хмарочос в Україні, зведений в тодішній її столиці в гранично короткий термін — з 1925 по 1928 рр. На той час у Харкові ще не було своєї міцної архітектурної школи. Зрозуміло, що на оголошеному конкурсі перемогла група лєнінградських архітекторів — Сергій Серафимов, Самуїл Кравець та Марк Фельгер. Головною художньою особливістю цієї будівлі є мости, що висять над радіальними проходами на висоті три, п'ять і шість поверхів, з'єднуючи в єдине ціле дев'ять будинків, згрупованих у три блоки, висота яких збільшується від периферії до центру з шести до одинадцяти поверхів. Це була перша офісна споруда у стилі конструктивізму, що мала вплив на розвиток світової архітектури: для її будівництва вперше у світі були розроблені і застосовані точні розрахунки складних просторових рамних залізобетонних конструкцій.

Після введення Держпрому в експлуатацію у листопаді 1928 р. сюди переїхали металургійні, хімічні та металургійні управління і трести, а також уряд республіки. 7 липня 1933 р. у своєму кабінеті, розміщеному у 5-му під'їзді покінчив життя самогубством, не переживши наслідки вчиненого радянською владою Голодомору, голова українського уряду Микола Скрипник. З перенесенням у 1934 р. столиці до Києва і переведенням тули трестів і уряду у