

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ УКРАЇНИ
ІНСТИТУТ ПРОБЛЕМ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА НАМ УКРАЇНИ
ІНСТИТУТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ НАМ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА МУЗИЧНА АКАДЕМІЯ УКРАЇНИ ІМЕНІ П. І. ЧАЙКОВСЬКОГО
ЗЕЛЕНОГУРСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ (ПОЛЬЩА)

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

V Міжнародної наукової конференції
**ПРОБЛЕМИ МЕТОДОЛОГІЇ СУЧАСНОГО
МИСТЕЦТВОЗНАВСТВА ТА КУЛЬТУРОЛОГІЇ**

15–16 листопада 2023 року

THE PROCEEDINGS

V International Scientific Conference
**PROBLEMS OF METHODOLOGY
IN CONTEMPORARY ART AND CULTUROLOGY**

November 15–16, 2023

Київ

ЗМІСТ

АБРАМОВА Маріанна Миколаївна ПОРТРЕТУВАННЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ В КОНТЕКСТІ ПОВНОМАСШТАБНОГО ВТОРГНЕННЯ РОСІЇ В УКРАЇНУ	9
АЗАРОВА Юлія Олегівна ДИЗАЙНЕРСЬКІ ІДЕЇ В СУЧАСНІЙ ОРГАНІЧНІЙ АРХІТЕКТУРІ	12
АЛФЬОРОВА Зоя Іванівна АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ КУЛЬТУРИ ТА МИСТЕЦТВА В СИТУАЦІЇ ТУРБУЛЕНТНОСТІ СВІТОВОЇ БЕЗПЕКИ	20
АРТЕМЕНКО Андрій Павлович МЕТАМОДЕРН І КУЛЬТУРА ЕКСПЛУАТАЦІЇ ЧУТТЄВОСТІ	23
БЕРДИНСЬКИХ Святослав Олександрович ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТНОЇ КУЛЬТУРИ У СФЕРІ ДИЗАЙНУ: ПРОБЛЕМИ, ВИКЛИКИ, ПЕРСПЕКТИВИ	26
ГОНЧАР Олексій Юрійович НОВА ОПЕРНА РЕАЛЬНІСТЬ ФЕСТИВАЛЬНОГО РУХУ ОСТАННІХ РОКІВ: ВИКЛИКИ, ІДЕЇ, ЗАСОБИ	29
ГОРБ Євген Сергійович КОНЦЕПЦІЯ КУЛЬТУРИ АЛЕКСАНДРА БРЮКНЕРА	31
ДРОФАНЬ Любов Анатоліївна НАТАША ЄГОРОВА І ЇЇ ЗУХВАЛИ ДИЗАЙНЕРСЬКІ ЕКСПЕРИМЕНТИ: СВІТ ВІДКРИВАЄ САМОБУТНІСТЬ УКРАЇНИ	33
ДУБРОВІНА Ірина Володимирівна ВОКАЛЬНІ ТВОРИ МИКОЛИ ЛИСЕНКА НА СЛОВА ОЛЕКСАНДРА ОЛЕСЯ ЯК ЗРАЗОК ГРОМАДЯНСЬКОЇ ЛІРИКИ	39
ЗЕЛЕНЦОВА Віра Юріївна ТВОРЧА ПОСТАТЬ ЕМІЛЯ МЛИНАРСЬКОГО У МІЖКУЛЬТУРНІЙ КОМУНІКАЦІЇ СКРИПКОВОГО ВИКОНАВСТВА ЄВРОПИ ПЕРШОЇ ПОЛОВИНИ ХХ СТОЛІТТЯ	43
ІВАНЮШЕНКО Ганна Іванівна ІСТОРИЧНО ІНФОРМОВАНЕ ВИКОНАВСТВО ЯК ФЕНОМЕН ХУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ (НА ПРИКЛАДІ ТВОРЧОЇ ТА ПРОСВІТНИЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ОРКЕСТРУ БАРОКОВОЇ КАПЕЛИ ЛЬВІВСЬКОЇ НАЦІОНАЛЬНОЇ МУЗИЧНОЇ АКАДЕМІЇ ІМ. М. В. ЛИСЕНКА)	46
ІГНАТЬЄВА Наталія Вікторівна ХУДОЖНИК ЄВГЕН СВІТЛИЧНИЙ. «РУКОПИСНА КНИГА» БОЛЮ	51
КАСЬЯНОВА Олена Василівна ХОРЕОГРАФІЧНИЙ КОНЦЕПТ СУЧАСНИХ ПОЛІЖАНРОВИХ ФОРМОУТВОРЕНЬ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ МУЛЬТИКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ У СВІТОВОМУ МУЗИЧНОМУ ТЕАТРІ	54
КЛЕКОВКІН Олександр Юрійович РАННІ СТОРІНКИ ТВОРЧОСТІ ІСААКА ТУРКЕЛЬТАУБА ТА ЙОГО MAGNUM OPUS	57
КЛИМЕНКО Олександр Іванович РЯТІВНІ ІДЕЇ НООСФЕРИ ВЕРНАДСЬКОГО ЯК ЦИВІЛІЗАЦІЙНА ПРОПОЗИЦІЯ УКРАЇНИ СВІТОВІ	60
КЛОПЕНКО Максим Ігорович ОПТИКА «МОРАЛЬНОГО ЗАНЕПОКОЄННЯ» ЯК СПОСІБ ЕКРАННОГО ДОСЛІДЖЕННЯ СУЧАСНОГО СВІТУ	66
КОЛЕСНИК Євдокія Василівна ВЗАЄМОДІЯ УКРАЇНСЬКОЇ ТА ЗАРУБІЖНИХ ВОКАЛЬНИХ ШКІЛ В УМОВАХ СУЧАСНИХ ІНТЕГРАЦІЙНИХ ПРОЦЕСІВ МУЗИЧНОГО ТЕАТРУ	69

БЕРДИНСЬКИХ Святослав Олександрович

кандидат технічних наук,

завідувач кафедри дизайну Університету «КРОК»,

учений секретар відділення образотворчого мистецтва НАМ України

<https://orcid.org/0000-0003-2911-7504>

ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТНОЇ КУЛЬТУРИ У СФЕРІ ДИЗАЙНУ: ПРОБЛЕМИ, ВИКЛИКИ, ПЕРСПЕКТИВИ

В останні десятиліття стрімко відбувається розвиток інформаційних технологій, які змінюють звичне уявлення про процеси проектування в архітектурі та дизайні. З'являються новітні інструменти та програмне забезпечення, зростають апаратні можливості пристроїв обробки інформації, що дозволяє на якісно новому рівні виконувати ті завдання, які досі мали усталені впродовж багатьох років методи вирішення. Серед останніх тенденцій також — залучення штучного інтелекту (AI) до проектних процесів. Процес освоєння новітнього інструментарію триває досі, у тому числі у сфері дизайн-освіти, отже є потреба щодо розробки новітніх підходів до проектування.

Слід зазначити, що процес діджиталізації у сфері архітектури та дизайну розпочався у 80-х роках. У цей період з'являються наукові праці, присвячені дослідженню перспективам використання цифрових засобів у проектних процесах, переходу від традиційних графічних форм проектування до автоматизованих. Зокрема, автор відомої праці «Методи проектування» (1982) Дж. К. Джонс вбачає перспективу об'єднання різноманітних аспектів та стадій проектування у подальшому розвитку методів автоматизованого проектування з діалоговою взаємодією людини та ЕОМ.

У книгах, виданих на зорі розвитку комп'ютерних технологій, деякі автори на основі власного досвіду аналізують переваги та недоліки застосування комп'ютерної техніки у архітектурній практиці, підкреслюючи роль комп'ютерної візуалізації як результативного методу отримання зображень без значних зусиль. Щоправда, у той період комп'ютерна графіка оперувала ще такими простими методами відображення як «дротяна перспектива».

У більш пізніх роботах іноземних авторів дається оцінка комп'ютерному проектуванню, інструментам та процедурам САПР (систем автоматизованого проектування), зокрема в сфері архітектури. Таким методам проектування присвячена книга «Смерть рисунка: архітектура в епоху симуляції» Д. Р. Шеєра (2014), книга «Цифрова архітектура за межами комп'ютерів: фрагменти культурної історії комп'ютерного проектування» (2018) Р. Ботацці, стаття «Методи цифрового представлення: епізод алгоритмічного проектування», у якій автори Кастелу-Бранко Р., Каetano I., Лейтаo A. приходять до висновку, що архітекторів слід мотивувати оволодіти декількома методами комп'ютерного опису, щоб вони відчували себе підготовленими для вибору правильного інструменту для роботи в будь-якому завданні.

Серед сучасних робіт іноземних авторів, дотичних до проблематики дослідження, заслуговують великої уваги праці, присвячені порівнянню традиційних

та новітніх засобів проектування, впровадженню у проектний процес інформаційних технологій, нефотореалістичним методам візуалізації (NPR).

Так, у статті «Порівняння традиційних і цифрових технологій візуалізації в архітектурній освіті» (автори Ілдірим Т., Явуз А. О.) аналізуються та порівнюються системи на основі класичних і комп'ютерних технологій, які використовуються в архітектурному проектуванні та візуалізації. Було встановлено, що перехід від традиційних до цифрових технологій в освіті архітектурного проектування є обов'язковим, однак цей перехід займе деякий час. Схожа за тематикою є стаття «Роль комп'ютерного та рукотворного зображення в проектуванні та презентації в дизайн-освіті» (Ісламоглу О. С., Дегер К. О.), метою якої є вивчення двох різних методів реалізації та виявлення нових знахідок щодо дизайну інтер'єру та процесу презентації.

Низка нових іноземних публікацій присвячена впровадженню в проектний процес інформаційних технологій. Цікавою в даному контексті є робота «Методи візуалізації в архітектурній освіті з використанням віртуальних 3d-моделей і доповненої реальності в мобільних і соціальних мережах» (Фонсека Д., Вільяграса С., Марті Н., Редондо Е., Санчес А.), у якій автори порівняли дві методики навчання: традиційну генерацію планів та генерацію інтерактивних 3d-моделей з використанням новітніх інтерактивних систем. В роботі підкреслюється, що перехід до нових методів візуалізації є тенденцією, яка веде до кращого розуміння просторових співвідношень. У роботі Молоні Дж. «Переосмислення технології відеоігор: на шляху до міждисциплінарності дизайну середовища, інженерії та архітектури» автор адаптує технологію відеоігор для проектування в контексті архітектурно-дизайнерської освіти, розглядаються деякі аспекти гри, зокрема конкуренція, що можуть сформувані міждисциплінарне середовище проектування для інженерії та архітектури. Аналогічною є стаття «Інтеграція BIM та ігор для інтерактивної візуалізації архітектури в реальному часі» (Ян Вей, Калп К., Граф Р.), в якій представлені висновки щодо поточного застосування комп'ютерних ігор у дизайн-візуалізації та освіті, а також рішення щодо взаємодії між іграми та будівельними моделями для покращення архітектурної візуалізації та навчання.

Отже, процес цифровізації проектної культури у сфері дизайну, який розпочався у 80-х роках минулого століття, надуває усе більших обертів при повсюдному стрімкому розвитку інформаційних технологій. З аналізу джерел можна зробити висновок, що сучасна проектна графіка, яка акумулювала у собі прийоми як традиційних, так і новітніх засобів проектування, потребує дослідження і переосмислення щодо втілення новітніх підходів. Питання доцільності вибору засобів візуалізації результатів проектної діяльності вимагає постійного вивчення з позицій появи нових інструментів візуалізації та проектування.

Щодо перспектив діджиталізації проектної культури на даному етапі можна окреслити декілька тенденцій:

- Спрощення процесів побудови фотореалістичної 3d візуалізації, при зростанні якості її продукції як наслідку розвитку програмного забезпечення та апаратних можливостей пристроїв;
- Набуття поширення інтерактивних форм взаємодії користувача з моделлю, перехід від зображення у віртуальне середовище, розвиток мультимедійних засобів презентації;

- Залучення штучного інтелекту (AI) до проектних процесів та візуалізації їхніх продуктів;
- Розвиток нових цифрових форм професійної комунікації, збереження та передачі інформації. Перехід від креслення до комплексної інформаційної моделі проекту;
- Прагнення до посилення емоційного впливу на глядача (користувача), при збільшенні інформативності графічного повідомлення за рахунок застосування графічно формалізованих форм зображення. Розвиток проектної графіки як складової графічного дизайну.