

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)

ТЕЗИ

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

13–14 листопада 2024 року

CONFERENCE PROCEEDINGS
VI International Scientific Conference
**PROBLEMS OF METHODOLOGY
IN CONTEMPORARY ART AND CULTUROLOGY**

November 13–14, листопада 2024

Київ

ЗМІСТ

ALVARADO Boris (Chile)	
MAKING SOUND FORCES AUDIBLE AS A BEING OF SENSATION	11
BARTOS Rafał (Poland)	
RENARRATION AS PART OF THE METHOD OF STUDYING THE RELATIONSHIP BETWEEN LITERATURE AND NARRATIVE ROLE-PLAYING GAMES	16
BEZUHLA Ruslana (Ukraine)	
CHU Tong (China)	
THEORETICAL RESEARCH ON DESIGNING MODERN PACKAGING BASED ON THE STUDY OF TRADITIONAL CHINESE ART	22
GHVINJILIA Gvantsa (Georgia)	
SUPPORTING UKRAINE: GEORGIAN MUSICIANS IN SOLIDARITY	24
GULIYEVA Iamia askar (Azerbaijan)	
A SYSTEMATIC APPROACH TO THE COOPERATION OF UNESCO MEMBER COUNTRIES AS AN IMPORTANT FACTOR IN THEIR SUSTAINABLE CULTURAL DEVELOPMENT	28
OLEK Katarzyna (Poland)	
USING GAME STRUCTURE ANALYSIS METHODS TO CONCEPTUALIZE THE VIDEO GAME GENRE ON THE EXAMPLE OF GHOST HUNTERS GAMES	30
PONOMARENKO Maryna (Lietuva)	
THE SYMBOLISM OF THE THISTLE IN MYKOLA HLUSHCHENKO'S "SELF-PORTRAIT" OF 1923	31
UJEJSKI Jakub (Poland)	
HOW TO USE J. CAMPBELL'S CONCEPT OF MONOMYTH TO ANALYSE THE PROCESSES OF CREATIVE USE OF MYTHICAL FIGURES BASED ON J. R. R. TOLKIEN'S "THE HOBBIT, OR THERE AND BACK AGAIN"	34
YUDKIN-RIPUN Ihor	
MERONOMY AND TOTALLOGY AS THE APPROACHES FOR DISPLAYING THE STEREOSCOPIC VISION OF PROSE (EXEMPLIFIED WITH J. GIRAUDOUX'S LAST NOVEL)	36
АЛФЬОРОВА Зоя Іванівна	
ЗБАГАЧЕННЯ РОЗУМІННЯ МИСТЕЦТВА ТА КУЛЬТУРИ ЗАВДЯКИ МІЖДИСЦИПЛІНАРНИМ ПЕРЕТИНАМ.....	40
АРТЕМЕНКО Андрій Павлович	
РЕЦИДИВ МОДЕРНІЗМУ В КУЛЬТУРІ ХХІ СТОЛІТТЯ. ТРИ АСПЕКТИ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА: ПРОБЛЕМА ПОЯСНЕННЯ.....	42
БАТЮК Анна Анатоліївна	
МАРКЕТИНГ У СФЕРІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА.....	44
БЕРДИНСЬКИХ Святослав Олександрович	
ВПРОВАДЖЕННЯ СТРАТЕГІЙ ПОШУКУ ІДЕЙ В ДИЗАЙН-ОСВІТУ	46
БЕРЕСТ Павло Михайлович	
ВНЕСОК ТУРИСТИЧНИХ ДЕСТИНАЦІЙ В РОЗВИТОК УКРАЇНСЬКОЇ НАЦІОНАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ.....	50
БИБИК Олександра	
РОЛЬ НАЧЕРКІВ У МИСТЕЦТВІ ВОЄННОГО ЧАСУ (ОГЛЯД УКРАЇНСЬКИХ ПРОЄКТІВ 2022– 2024 РОКІВ)	52

БЕРДИНСЬКИХ Святослав Олександрович

канд. техн. наук, доцент, завідувач кафедри дизайну, ВНЗ Університет економіки та права «КРОК», учений секретар відділення образотворчого мистецтва НАМ України

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

e-mail: sviatoslavbo@krok.edu.ua

ВПРОВАДЖЕННЯ СТРАТЕГІЙ ПОШУКУ ІДЕЙ В ДИЗАЙН-ОСВІТУ

Дослідження проблеми генерації новітніх ідей в дизайні та інженерному проектуванні мають досить тривалу історію. Вони почали активно розвиватися в середині ХХ століття, коли стало зрозуміло, що існуючими методами проектування та візуального відтворення проектних ідей неможливо системно і поетапно презентувати ефективні інноваційні аспекти творчого процесу. Одним із перших теоретиків систематизації підходів до творчого процесу був Алекс Осборн, він запровадив у 1953 році термін «мозковий штурм» (brainstorming) як спосіб генерації нових ідей. Це стало важливою віхою для розвитку методології творчого мислення, які використовуються в проектній діяльності.

Мозкова атака або брейнстормінг — метод пошуку ідей, в широкому розумінні, колективом людей, спрямований на висловлювання якомога більшої кількості варіантів вирішення певної задачі, часом зовсім здавалось би «відірваних від реальності». Адаптований метод для візуальних рішень проектного завдання полягає в генерації великої кількості зображень, реалізованих через швидкий ескізний пошук. Таким чином формується та розширюється певний банк ідей, який згодом систематизується. Аналогом мозкового штурму в дизайн-діяльності можна вважати клаузуру, яка містить не лише дані про об'єктивні властивості майбутнього об'єкта, а й зображення, що показують асоціативні аналогії — природні об'єкти, мистецькі твори, фантастичні образи, на які спирається автор в побудові проектної концепції. Клаузура також може містити пояснення, схеми, тощо. Вважається що виконання клаузули як навчальної вправи, обмеженої у часі, допомагає розвивати здатність мислити нестандартно.

У 1960–70 х роках почали з'являтися праці, присвячені дослідженню більш специфічних аспектів творчого процесу в інженерії та дизайні, а починаючи з 1980 х і дотепер, дослідження в цій галузі значно розширились завдяки розвитку когнітивної науки, психології креативності та інструментів, таких як дизайн-евристики та інструменти ідеації. Це дозволило дизайнерам і інженерам ефективніше генерувати інноваційні ідеї, спираючись на наукові знання та технології.

Дослідники дійшли висновку, що найбільш поширеним або рекомендованим освітнім методом у проаналізованих дослідженнях для розвитку творчого мислення є практичне навчання. Освітні методи та практики, які найчастіше використовуються для сприяння розвитку творчого мислення, зосереджені навколо міждисциплінарних проектів. Технологічні засоби, що використовуються як підтримка діяльності, спрямованої на розвиток творчого мислення — це інструменти в категорії ігрових додатків або платформ. Такі засоби мотивують і полегшують навчання, надаючи контексти, багаті сенсорними стимулами. Виявлені навички, пов'язані з творчим мисленням — це оригінальність, плавність, гнучкість і детальність. Результати такого огляду мають важливе значення для практики, стратегії майбутніх досліджень розвитку творчого мислення.

Сучасні дослідження підтверджують пріоритетну роль когнітивних стратегій, які можуть реалізовуватись для успішного створення концепцій окремими дизайнерами. Евристика дизайну (розумові скорочення або емпіричні правила, які значно прискорюють процес

прийняття рішень) на думку багатьох дослідників полегшує створення нових концепцій на ранній, концептуальній стадії процесу проектування та протягом розвитку ідей. Для студентів дизайну та інженерії наявність арсеналу евристик проектування як інструменту може сприяти покращенню різноманітності та креативності створених концепцій.

SCAMPER (його назва є аббревіатурою, що означає сім під технік: Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put, Eliminate, Reverse) — один із унікальних інструментів мозкового штурму та творчості, процес мислення, заснований на діяльності. Його можна використовувати для створення потоку ідей або іншого погляду на проблему; особливо ефективний він для подолання творчої кризи. SCAMPER використовує набір контрольованих питань для модифікації завдання, яке розглядається, і таким чином досліджуються різноманітні аспекти з метою їхнього покращення. Це загально визнаний інструмент навчання, що сприяє сприйняттю, життєздатності, плавності, гнучкості та оригінальності. Процес стимулювання здійснюється шляхом постановки питань, які зазвичай не розглядаються.

Стратегія STEAM (синтез науки, технології, інженерії, мистецтва та математики) використовується для практики та зміцнення навичок творчого мислення. Навчання STEAM, яке полягає у створенні зв'язків між різними дисциплінами, вважається перспективним підходом до розвитку загальних навичок творчого мислення в галузі.

Великі мовні моделі (LLM) виявляють нові можливості та виклики для залучення агента ШІ безпосередньо до сеансу мозкового штурму. Агент штучного інтелекту в новітніх дослідженнях є інтерактивним учасником онлайн-розмовного мозкового штурму. Люди та штучний інтелект співпрацювали у розробці, оцінці, вдосконаленні та виборі великої кількості ідей. Автори досліджень виявили, що за допомогою короткочасного навчання LLM здатні генерувати дизайнерські рішення, подібні до краудсорсингових рішень, але вбачається обмеження щодо різноманітності рішень, які LLM здатні генерувати. Вбачається основа для майбутньої роботи з вивчення використання LLM для надання дизайнерам ідей концептуального дизайну.

Наукові праці підкреслюють важливість знань графічних технік, вибору та обґрунтованого впровадження інструментів. Матеріали та інструменти розглядаються як каталізатори винахідництва концепцій в графічному проектуванні. Відтак зміна інструмента чи графічної техніки може вплинути на пошуковий процес та на генерацію ідей.

Невід'ємною частиною процесу творчого мислення є пошук інформації. Вчені виявляють процеси творчого мислення та пошукові стратегії, які студенти використовують для створення нових ідей в академічному та повсякденному житті. Визначено чотири характерні, але взаємопов'язані процеси творчого мислення: планування завдань творчого пошуку, пошук нових ідей, синтез результатів пошуку та організація ідей. Додаткові функції в пошукових системах, на думку дослідників, можуть дозволити користувачам чітко досліджувати інформацію з різних точок зору та ефективніше комбінувати ідеї. Автори наукових робіт визначили типи інформації, яка була важливою для творчих проектів, пов'язаних із дизайном: процедурна інформація, готові приклади, поради/думки/рекомендації, інформація про конкретні теми та надихаюча/мотивуюча інформація. Дослідники припускають, що підтримка пошуку під час творчих завдань може призводити до результатів, які виходять за рамки традиційних уявлень.

Використання референсів або аналогій як матеріалу для натхнення, аналізу та синтезу часто дає можливість виходу із кризової ситуації в проектуванні та визначення альтернативного шляху розвитку ідеї. Референсом може бути не лише прямий аналог об'єкта, який досліджується, а візуальні образи та форми, що не мають прямого відношення до проекту, втім завдяки своїм властивостям можуть давати підказку у ході подальшого розвитку ідеї.

БЕРДИНСЬКИХ Святослав Олександрович

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.

Теорія синектики стверджує, що тригери, відповідальні за створення творчого мислення, походять від аналогій, що створюють мости між раціональним і нерациональним поглядами на проблемну ситуацію. Щоб створити конструктивний механізм творчого виробництва, вчені досліджують роль ідей, викликаних випадковою аналогією, через шляхи нелогічного вибору та вбудовування в них можливих рішень для каталізації креативного процесу.

В мистецькій та архітектурній освіті одним із важливих шляхів розвитку творчих можливостей та розвитку візуального мислення є експерименти з абстрактними графічними та об'ємно-пластичними образами, зокрема на початкових стадіях підготовки. Це прості вправи з точкою, лінією, плямою, площиною, об'ємом і простором. Експерименти з матеріалами та графічними техніками спрямовані на формування уявлень про досягнення гармонійної цілісності та виразності через співставлення їхніх формальних властивостей, про вплив зміни якісних показників складових елементів на сприйняття цілого.

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 продукує варіанти, різноманітні за формою складових елементів та колористикою.

Застосування простих і гнучких інструментів візуалізації стимулює пошук 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 дозволяє найефективніше використовувати творчі ресурси. Так, швидкі рисунки з уяви сприяють активізації творчої інтуїції, що є необхідною складовою професійного мислення дизайнера.

Список використаних джерел

1. Berdinskykh S. O. (2024). Collage in Design: A Tool or A Form of Professional Thinking? *Art and design*. 3(27). 164–177. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.3.14> [in Ukrainian].
2. Chavula, C., Choi, Y., & Rieh, S. Y. (2022, March). Understanding creative thinking processes in searching for new ideas. In *Proceedings of the 2022 Conference on Human Information Interaction and Retrieval* (pp. 321–326).
3. Grigg, J. (2020). Materials and tools as catalysts of invention in graphic design ideation. *Design Studies*, 70, 100960. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2020.100960>
4. Gu, X., Tong, D., Shi, P., Zou, Y., Yuan, H., Chen, C., & Zhao, G. (2023). Incorporating STEAM activities into creativity training in higher education. *Thinking Skills and Creativity*, 50, 101395.
5. Hassan, S. M. (2023). SCAMPER as a creative idea generation method: Case study on graphic design students. *Information Sciences Letters*, 12(4), 1417–1426.
6. Interaction Design Foundation—IxDF. (2021, September 12). What are the Stages of Creativity?. *Interaction Design Foundation—IxDF*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-are-the-stages-of-creativity>

7. Jin, X., & Dong, H. (2020, May). New design heuristics in the digital era. In Proceedings of the Design Society: DESIGN Conference (Vol. 1, pp. 607–616). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/dsd.2020.321>
8. Muller, M., Houde, S., Gonzalez, G., Brimijoin, K., Ross, S. I., Moran, D. A. S., & Weisz, J. D. (2024, June). Group Brainstorming with an AI Agent: Creating and Selecting Ideas. In International Conference on Computational Creativity.
9. Samaniego M, Usca N, Salguero J, Quevedo W (2024). Creative Thinking in Art and Design Education: A Systematic Review. Education Sciences. 14(2), 192. <https://doi.org/10.3390/educsci14020192>
10. Zhang, Y., Capra, R. & Li., Y. (2020). An In-situ Study of Information Needs in Design-related Creative Projects. In Proceedings of the 2020 Conference on Human Information Interaction and Retrieval (pp. 113–123). <https://doi.org/10.1145/3343413.3377973>