

**Солдатенко О. І.**

*кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри мистецьких дисциплін  
Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка,  
ORCID: 0000-0001-7400-2779; [ssanya2012@ukr.net](mailto:ssanya2012@ukr.net)*

## **ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ПІДГОТОВЦІ ТВОРЧИХ МИСТЕЦЬКИХ ПРОЄКТІВ**

Використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в сучасній творчій діяльності стає все більш актуальним і важливим фактором. «Стрімкий розвиток інформаційних комп'ютерних технологій та сучасні можливості віртуальної реальності руйнують застарілі стереотипи й модернізують світ, а також, як засвідчують реалії останніх років, в умовах карантину чи воєнного стану, вони надають можливість долати кордони та вимушені обмеження об'єктивної реальності й відчувати повноту життя у віртуальному світі» [1. с 98].

Технологічний прогрес надає митцям широкий спектр можливостей для втілення їхніх ідей та створення новаторських проєктів. Використання інформаційно-комунікаційних технологій дозволяє митцям створювати неповторні та інноваційні твори мистецтва, які вражають та захоплюють аудиторію, а також розширюють можливості взаємодії з творчими роботами. Використання ІКТ при підготовці творчих мистецьких проєктів може включати в себе наступні аспекти:

### **1. Дослідницька робота:**

Вона проводиться з використанням Інтернету та спеціалізованих баз даних для пошуку інформації, аналізу та дослідження теми проєкту. Митець може здійснювати віртуальні екскурсії, знайомитися з іншими творчими роботами або отримувати інсайти від інших професіоналів у відповідній галузі.

### **2. Візуалізація та дизайн:**

Використання графічних програм для створення концепційних зображень, скетчів, рендерінгу та дизайну проєкту. Митці можуть використовувати спеціалізовані програми для створення 2D та 3D моделей, анімації, відеоредакції та інших ефектів.

### 3. Колаборація та комунікація:

Використання цифрових платформ для співпраці з іншими митцями та фахівцями. Комунікація може відбуватися через спеціалізовані месенджери, спільні робочі простори, онлайн-конференції або спеціальні соціальні мережі для творчих спільнот. Наприклад, на платформі Ukraine War Art Collection можна побачити проєкти українських митців у таких категоріях: візуальне мистецтво, мистецькі проєкти, література, музика, театр, відеоконтент, дитяча творчість, дизайн, архітектура, проєкти солідарності [9]. Gala MUSIC — простір для артистів, які шукають оптимізованого контролю, повної прозорості та покращеної монетизації в музичній індустрії. Мета платформи — революціонізувати сектор музичних розваг за допомогою технології блокчейн, створюючи децентралізовану музичну платформу Web3 [13].

### 4. Презентація та публікація:

Використання цифрових технологій для створення вражаючих презентацій та публікації результатів проєкту. Це може включати створення веб-сайтів, відеороликів, віртуальних турів, електронних книг, а також використання соціальних мереж для просування творчих робіт.

### 5. Використання штучного інтелекту:

«Однією з ключових особливостей, притаманних штучному інтелекту і фізично недоступною для людини, є здатність до аналізу великих обсягів інформації та подальшого пошуку в ній певних закономірностей» [10. с. 46].

Саме тому штучний інтелект може бути використаний для покращення творчого процесу та підтримки мистецьких рішень. Наприклад, системи машинного навчання можуть аналізувати великі обсяги даних про мистецькі тенденції, смаки аудиторії та інші параметри для рекомендацій щодо напрямків творчого розвитку.

Також можна використовувати генеративні моделі для створення нових мистецьких творів на основі аналізу існуючих. «Протягом останніх років з'явилося кілька програм, де штучний інтелект генерує музику на основі проаналізованих творів. Серед відомих — AIVA (Artificial intelligence virtual artist). Це електронний композитор, де користувач може через вебсайт програми згенерувати інструментальну музику різних жанрів та створити трек, вибираючи на сайті стиль, інструментальний склад, темп, метр та тривалість... Іншими прикладами залучення штучного інтелекту до процесу творення персоналізованого музичного супроводу є програма Iamus, що створює музику академічного напрямку і відображає її у вигляді партитури та Endel – додаток, що дозволяє користувачу налаштувати звукові ландшафти залежно від емоційного стану, наприклад, для зниження стресу, покращення якості сну або підвищення продуктивності в роботі» [10.с. 44].

Впровадження штучного інтелекту у творчий процес може прискорити розробку проєктів, забезпечити нові ідеї та підтримку для мистецьких експериментів, а також забезпечити більш ефективне використання ресурсів.

#### 6. Використання блокчейн технологій:

«Інтернет-простір став новим виміром нашого життя, в якому ми спілкуємося, працюємо, розважаємося і навіть маємо власність. В таких умовах поява мистецтва нового типу, що існує у віртуальному просторі, було питанням часу. Технологія NFT вирішує проблему власності інформаційних об'єктів і відкриває можливість для їх подальшого використання в якості товарної одиниці... Вона дала можливість монетизувати цифрові файли, що представляють культурну та естетичну цінність... Блокчейн – це програмний код, що містить записи про всі минулі транзакції. На його базі створюються криптовалюти, які використовуються в якості грошової одиниці» [11].

«Попри те, що блокчейн є порівняно новим для різних галузей, його технологія надає перспективи для вирішення викликів музичної індустрії. Вона може революціонізувати продажі музики та трансляцію, усунувши посередників і спростивши процес в цілому. Ця трансформаційна технологія

знижує витрати на цифровий стрімінг, забезпечуючи миттєві виплати артистам за допомогою смартконтрактів. Видалення посередників заохочує прямі стосунки між користувачами та творцями, зміцнюючи довіру та лояльність» [13].

Блокчейн технології можуть забезпечити прозорість, безпеку та автентифікацію в мистецькій сфері. Вони можуть бути використані для створення цифрових художніх робіт та забезпечення їхньої автентичності та власності. Крім того, блокчейн може служити платформою для створення цифрових мистецьких колекцій, торгівлі мистецтвом та мікропожертв для підтримки митців. Впровадження блокчейн технологій у мистецьку сферу дозволяє покращити управління правами на творчість, захист від підробки та підвищити довіру між мистецтвом, колекціонерами та аудиторією.

#### 7. Використання віртуальної та розширеної реальності:

«Віртуальна (VR) та доповнена реальність (AR) стає все більш популярною у культурних проєктах. Вона допомагає залучити молоду аудиторію, робить культурні інституції більш відкритими та інклюзивними, а під час епідемії та карантину дозволяє мистецьким проєктам триматися на плаву» [8].

За допомогою спеціального обладнання та програмного забезпечення, митець може створити іммерсивні та вражаючі враження для своєї аудиторії. Наприклад, «одним з останніх досягнень VR-технологій є створення «віртуальної людини» Ани від відомої компанії Krafton – розробника відеоігор PUBG і Callisto Protocol... Ана випустить оригінальний музичний трек і розширить сферу своєї діяльності як впливової особи в різних галузях розваг та кіберспорту» [1.с. 97].

Віртуальна реальність дозволяє глядачам взаємодіяти з твором мистецтва у віртуальному просторі, тоді як розширена реальність додає елементи віртуальної графіки до реального світу через мобільні пристрої або спеціальні окуляри. Мистецтво може бути представлене у вигляді вражаючих виставок та виставкових просторів, які використовують віртуальну та доповнену

реальність. Це дозволяє артистам створювати іммерсивні мистецькі проєкти, в яких глядачі можуть відчувати себе частиною твору. Такі технології дозволяють взаємодіяти з мистецтвом на новому рівні, розширюючи можливості сприйняття та розуміння творів.

Трапляються випадки, коли проєкт потрібно продати до його завершення або навіть до початку його втілення у життя, але, коли йдеться про якісь глобальні і дорогі інвестиції, мало хто повірить на слово. Розробка віртуальної реальності допоможе точно відтворити майбутній продукт у віртуальному світі та зробити демонстрацію потенційним покупцям чи інвесторам максимально наочною та переконливою.

Ось деякі приклади, які демонструють різноманітність та потенціал використання віртуальної та доповненої реальності у мистецтві для створення вражаючих та інноваційних мистецьких проєктів.

«Один із найвідоміших музеїв культури і мистецтва у віртуальній реальності — Artheon. У ньому зібрані тисячі оцифрованих творів мистецтва з колекцій світових музеїв» [8].

Багато мистецьких галерей та музеїв створюють віртуальні тури, які дозволяють відвідувачам досліджувати їхні колекції і експозиції в Інтернеті. Наприклад, «в Україні створили віртуальний музей, де представляють цифрові копії мистецьких творів, викрадених, знищених чи зниклих унаслідок російського вторгнення в Україну. За інформацією Міністерства культури та інформаційної політики, за період із 24 лютого 2022-го до 25 вересня 2023 року внаслідок російського вторгнення зруйновано або пошкоджено 835 об'єктів культурної спадщини. Із них пам'яток національного значення — 118, місцевого значення — 653, щойно виявлених — 64 об'єкти. ЮНЕСКО оголосило про намір відкрити у 2025 році перший віртуальний музей викрадених культурних артефактів для підвищення обізнаності громадськості щодо проблем торгівлі культурними цінностями та унікальної важливості культурної спадщини» [5].

Деякі мистецькі проєкти використовують доповнену реальність, щоб додати інтерактивності виставкам. Наприклад, у 2024 році у Червоній залі Центрального залізничного вокзалу Києва проходила інтерактивна виставка «Зірка сходить», де представлено понад 100 експонатів та інтерактивних інсталяцій. Виставка «Rain Room» дозволяє відвідувачам переходити через дощ, не потрапляючи під краплі, завдяки використанню датчиків руху та технологій доповненої реальності.

Завдяки розвитку технологій Інтернету, мистецькі фестивалі можуть транслюватися онлайн у формі віртуальних подій. Учасники можуть переглядати виставки, виступи та майстер-класи через веб-камеру або віртуальні платформи, що дозволяє розширити аудиторію та зробити мистецтво доступнішим.

Деякі мистецькі колективи створюють вражаючі арт-проєкти у відеоіграх та віртуальних світах. Це може бути створення власних мистецьких інсталяцій у віртуальних світах або розробка відеоігор з мистецьким плотом.

Отже, можна зробити висновок, що використання ІКТ дозволяє митцям ефективно втілювати свої творчі ідеї, співпрацювати з колегами та аудиторією, а також презентувати свої проєкти широкому загалу. Ці технології відкривають нові можливості для розвитку та інновацій в мистецтві та культурі. Використання віртуальної та доповненої реальності у мистецтві створює нові можливості для творчості, дозволяючи митцям створювати унікальні та інноваційні проєкти, які вражають та надихають глядачів.

### **Список використаної літератури**

1. Боднар В. Сучасні можливості технологій віртуальної реальності / В. Боднар, Галина Остапівна Щигельська // *Збірник тез III Міжнародної науково-практичної конференції молодих учених та студентів „Філософські виміри техніки“*, 1-2 грудня 2022 року. Тернопіль: ТНТУ, 2022. С. 96–99. URL: [https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/39714/2/PDT\\_2022\\_Bodnar\\_V-Modern\\_opportunities\\_of\\_virtual\\_96-99.pdf](https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/39714/2/PDT_2022_Bodnar_V-Modern_opportunities_of_virtual_96-99.pdf) (дата звернення: 02.04.2024).

2. Бойчук В. М., Уманець В. О., Фу Гуан. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у художньо-творчій діяльності майбутнього викладача художньо\_мистецьких дисциплін. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*, 2021. Вип. 59. С. 5-13. <https://doi.org/10.31652/2412-1142-2021-59-5-13>
3. Волошина К., Обласова О, Мироненко В. Комунікаційні прийоми і методи інформаційної підтримки мистецького проєкту. *Communications and Communicative Technologies. Bun.* 22. 2022. С. 36-47. URL: [https://www.researchgate.net/publication/365484523\\_Komunikacijni\\_prijomi\\_i\\_metodi\\_informacijnoi\\_pidtrimki\\_mistecckogo\\_proektu](https://www.researchgate.net/publication/365484523_Komunikacijni_prijomi_i_metodi_informacijnoi_pidtrimki_mistecckogo_proektu) (дата звернення: 02.04.2024).
4. Городецький В. І. Комп'ютерні технології в мистецтві: методичні рекомендації /авт.-уклад. В.Городецький. Івано-Франкіськ: Симфонія форте, 2018. 52 с. URL: <http://lib.pnu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/4876/1/Компютерні%20технології%20в%20мистецтві.pdf> (дата звернення: 02.04.2024).
5. Інтернет-видання «MEDIASAPIENS». В Україні створили віртуальний музей викраденого росіянами мистецтва. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/33279/2023-10-23-v-ukraini-stvoryly-virtualnyy-muzey-vykradenogo-rosiyanamy-mystetstva/> (дата звернення: 02.04.2024).
6. Інтернет-магазин музичних інструментів MuzLine.UA. Гармонія віртуального світу: як VR і AR технології перетворюють музичні інструменти. URL: <https://muzline.ua/uk/novini/garmoniya-virtualynogo-svitu-yak-vr-i-ar-tehnologii-peretvoryuyuty-muzichni-instrumenti/> (дата звернення: 02.04.2024).
7. Кравченко А. І. Арт-блокчейн в культурно-мистецьких практиках ХХІ століття *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного*

університету імені Івана Франка / [редактори-упорядники М. Пантюк, А. Душний, В. Ільницький, І. Зимомря]. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2023. Вип. 62. Том 2.С. 37-43. URL: [https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/4870/Kravchenko\\_RGD\\_U\\_62.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/4870/Kravchenko_RGD_U_62.pdf?sequence=1&isAllowed=y) (дата звернення: 02.04.2024).

8. Національне бюро програми ЄС “Креативна Європа” в Україні. Вигаданий світ: українські проекти у VR та AR. URL: <https://creativeeurope.in.ua/posts/ukrainian-projects-vr-ar> (дата звернення: 02.04.2024).
9. Українське національне інформаційне агентство «Укрінформ». В Україні запустили медіатеку мистецтва, створеного під час війни. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3537432-v-ukraini-zapustili-mediateku-mistectva-stvorenogo-pid-cas-vijni.html> (дата звернення: 02.04.2024).
10. Чібалашвілі А. Штучний інтелект у мистецьких практиках. *Збірник наукових праць СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО*, (17), 41–50. URL: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248425>
11. KyivGallery. Технологія NFT: локомотив сучасного мистецтва чи цифрова дрібничка. URL: <https://kyiv.gallery/statii/tekhnologiiia-nft-lokomatyv-suchasnogo-mystetstva-chy-tsyfrova-dribnychka> (дата звернення: 02.04.2024).
12. Um.co.ua - Учбові Матеріали для студентів і школярів України. ЗМІ і сучасні інформаційно-комунікаційні технології. URL: [http://um.co.ua/8/8-2/8-233614.html#google\\_vignette](http://um.co.ua/8/8-2/8-233614.html#google_vignette) (дата звернення: 02.04.2024).
13. WhiteBIT.com. Як Gala Music реформує індустрію музики в епоху блокчейну. URL: <https://blog.whitebit.com/uk/how-gala-music-is-redefining-music-in-the-blockchain-era/> (дата звернення: 02.04.2024).