



УДК 378.4

## ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В МИСТЕЦЬКОМУ ПРОСТОРІ

КОЛЕСНИК Наталія

Житомирський державний університет імені Івана Франка, Житомир, Україна  
[kolesnik@zu.edu.ua](mailto:kolesnik@zu.edu.ua)

*Представлено аналіз проблеми використання цифрових технологій та штучного інтелекту в сучасному мистецькому просторі. Здійснено контент-аналіз складових щодо використання цифрових технологій та штучного інтелекту у творчому процесі, розкрито особливості проблеми унікальності, інноваційності, автентичності, сприйняття мистецтва в цифрову епоху. Окреслено особливості впливу цифрових технологій на культурну сферу, представлено перспективи їх використання. Виокремлено способи, які дозволяють віртуальній реальності збагатити мистецькі та культурні враження, зокрема: іммерсивні виставки, інтерактивність та доповнена реальність, мультимедійні перформанси, інтерактивні інсталяції з використанням сучасних сенсорних технологій.*

***Ключові слова:** цифрові технології, штучний інтелект, віртуальна реальність, дизайн, мистецький простір.*

### ВСТУП

Мистецтво завжди було під впливом технологій свого часу, від перших інструментів рисунку та живопису до цифрових технологій і штучного інтелекту сьогодні. З кожним наступним кроком у розвитку технологій, мистецтво не лише адаптується, але й знаходить нові шляхи виразності та творчості. У цій статті ми розглянемо, як цифрові технології та штучний інтелект трансформують сучасне мистецтво, відкриваючи перед дизайнерами безмежні горизонти й можливості.

### ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою статті, що становить складову нашого дослідження, є проаналізувати проблему використання цифрових технологій та штучного інтелекту в мистецькому просторі. Ця стаття має на меті дослідити вплив цифрових технологій та штучного інтелекту на сучасне мистецтво та дизайн, а також виявити ключові проблеми та перспективи їхнього використання. Ми прагнемо проаналізувати різноманітні аспекти використання цифрових технологій у творчому процесі, розглянути важливі проблеми автентичності, а також з'ясувати, як мистецтво та дизайн адаптуються до викликів цифрової епохи через творчий процес і цінності культури.

### РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Здійснений аналіз використання цифрових технологій та штучного інтелекту в мистецькому просторі. Логіка дослідження, дозволяє проаналізу-



вати й уточнити зміст творчого процесу в аспекті нашого дослідження. Творчий процес реалізується через генерацію мистецтва за допомогою штучного інтелекту (алгоритми можуть генерувати музику, малюнки, поезію тощо); використання алгоритмів в дизайні (штучний інтелект може допомагати в оптимізації дизайну та створенні унікальних художніх робіт). Наприклад, швейцарський художник Фабіо Компареллі оприлюднив відео, у якому за допомогою штучного інтелекту показав як змінювалися стилі й напрямки мистецтва від печерних малюнків і аж до далекого майбутнього [1].

У процесі дослідження, було здійснено контент-аналіз використання віртуальної реальності, зокрема проблему створення іммерсивних виставок та віртуальних музеїв, а також здійснено аналіз відвідуванн виставок за допомогою алгоритмів та створення інтерактивних додатків. У ході дослідження було виявлено, що використання віртуальної реальності у створенні іммерсивних виставок та віртуальних музеїв відкриває нові можливості для арт-простору та культурної спільноти. В контексті окресленої проблематики нашого дослідження особливого значення набувають питання про способи, які дозволяють віртуальній реальності збагатити мистецькі та культурні враження. Зазначимо, що створення іммерсивних експозицій, де глядачі можуть вільно обертатися та досліджувати мистецькі твори, ніби вони перебувають фізично в галереї чи на виставці, мають значний вплив на людину Варто зазначити, що віртуальна реальність дозволяє глядачам відвідувати мистецькі заходи з будь-якого місця, не обмежуючись фізичною локацією. Наприклад, віртуальний тур українськими музеями просто неба віртуальний тур до Національного музею космонавтики ім. С.П. Корольова, онлайн-екскурсія до музею в палаці Лувру, де можна побачити справжні світові шедеври, віртуальний тур: до музею лаванди в Провансі тощо. Розвиток цифрового мистецтва в епоху глобальної оцифровки передбачає впровадження низки сучасних інструментів для конструювання художнього образу [2]. Розглядаючи деякі аспекти мультимедійних перформансів, зауважимо, що значну роль у мистецькому просторі відіграє віртуальна реальність для організації концертів, музичних вистав та перформансів; створення віртуальних архітектурних інсталяцій. У дослідно-експериментальні роботи нами було визначено, що мультимедійні та перформативні виступи інтегрують технології для створення захоплюючих та вражаючих вистав та виступів. У процесі дослідження ми були переконані, що використання різних медіаформатів, аудіовізуальних ефектів, сучасних сенсорних технологій, інтерактивності дозволяють віртуальній реальності збагатити мистецькі та культурні враження. Завдяки цифровим технологіям і комп'ютерній графіці художники та дизайнери отримали необмежені можливості для втілення своїх ідей. Вони можуть створювати складні, деталізовані та фантастичні твори, які були б неможливі без використання цифрових інструментів. Варто зазначити, що комп'ютерна графіка дозволяє творчим особистостям експериментувати з різноманітними стилями та формами, від реалістичного до абстрактного. Вони можуть швидко змінювати параметри своєї роботи, що сприяє творчому процесу та розвитку нових мистецьких напрямків [3]. Таким чином, використання віртуальної реальності в мистецькому просторі надає



можливість розширити аудиторію, зробити мистецтво більш доступним і створити неповторний досвід для глядачів і творців мистецтва. Використання аналізу та інтерактивності у мистецькому просторі може значно збагатити враження від виставок та подій. Це може бути здійснено за допомогою алгоритмів аналізу відвідувань та створення інтерактивних додатків.

### **ВИСНОВКИ**

Отже, використання цифрових технологій та штучного інтелекту в мистецькому просторі відкриває безліч можливостей для розвитку сучасного мистецтва, але вимагає уважного підходу та обговорення етичних та соціокультурних питань. Використання цифрових технологій та штучного інтелекту дозволяє мистецтву стати більш доступним для широкої аудиторії. Віртуальні мистецькі виставки, інтерактивні інсталяції та онлайн-платформи надають можливість людям з усього світу насолоджуватися творчістю. Цифрові технології відкривають нові горизонти для мистецтва, дозволяючи художникам експериментувати з формами, матеріалами та враженнями. Вони стимулюють творчість та сприяють з'явленню новаторських творів. Разом із потужними можливостями цифрових технологій приходять і виклики, зокрема: існує потреба в етичному використанні штучного інтелекту в мистецькому процесі, а також у збалансованому підході до використання технологій, щоб не втрачати співвідношення з традиційними методами творчості.

### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Історія мистецтва та 60 секунд. URL: <https://it.novyny.live/shtuchnii-intelekt-pokazav-iaak-zminiualosia-mistetstvo-vsogo-za-60-sekund-99834.html>
2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.
3. Kolesnyk N., Pidubna O., Polishchuk O., Shostachuk T., Breslavska H. Digital Art in Designing an Artistic Image. Ad Alta: Journal of Interdisciplinary Research. 2022. Vol. 12, № 2. P. 128-133.

### **KOLESNYK N.**

#### **USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE ART SPACE**

*The analysis of the problem of using digital technologies and artificial intelligence in the modern art space is presented. A content analysis of the components of the use of digital technologies and artificial intelligence in the creative process is carried out, features of the problem of uniqueness, innovativeness, authenticity, perception of art in the digital era are disclosed. The features of the influence of digital technologies on the cultural sphere are outlined, prospects for their use are presented. The methods that allow virtual reality to enrich artistic and cultural impressions are allocated, in particular: immersive exhibitions, interactivity and augmented reality, multimedia performances, interactive installations using modern sensory technologies.*

**Keywords:** digital technologies, artificial intelligence, virtual reality, design, art space.