

зрозуміти, що сутність людської природи можна презентувати доволі різноманітно. Тому кожна постановка стає унікальною, наповнюючи класичний твір новими сенсами.

А. Яловенко

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У СУЧАСНИХ МИСТЕЦЬКИХ ПРАКТИКАХ

A. Yalovenko

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN CONTEMPORARY ART PRACTICES

Мистецтво завжди було відображенням суспільства, його змін, відкриттів і досягнень. Кожна епоха привносила свої технології, що впливали на художні процеси: винахід фотографії змінив живопис, кінематограф дав поштовх новим формам візуального мистецтва, а цифрові технології зумовлюють мистецькі експерименти. ШІ активно використовується для створення зображень, музики, поезії, анімації та навіть театральних постановок. Алгоритми машинного навчання аналізують великі обсяги даних, знаходять закономірності та відтворюють стиль різних епох чи окремих митців. Так у мистецтві виникають нові напрями, наприклад генеративне мистецтво, алгоритмічна музика, інтерактивний театр тощо.

Технологічний прогрес завжди впливав на мистецтво. Коли у XIX ст. винайшли фотографію, художники боялися, що вона замінить портретний живопис. Проте, замість занепаду, мистецтво адаптувалося — народилися нові напрями, зокрема такі, як імпресіонізм, кубізм та сюрреалізм. Подібна ситуація сталася у XX ст., коли комп'ютери почали застосовувати для створення мистецтва. Перші експерименти відбулися у 1960-х, коли художник Гарольд Коен розробив AARON — програму, яка самостійно малювала картини в стилі відомих митців. Це стало першим кроком до використання алгоритмів у творчому процесі. Сьогодні штучний інтелект не просто допомагає митцям, а й створює власні твори, змушуючи нас переглянути традиційне розуміння авторства та креативності.

Генеративне мистецтво стало одним із найяскравіших прикладів впливу ШІ на сучасну творчість. Нейромережі, зокрема такі, як DALL-E, Midjourney та DeepDream, дозволяють генерувати картини, що поєднують елементи різних стилів, епох та технік. Яскравим прикладом є «Портрет Едмонда Белаї», створений алгоритмом GAN у 2018 р., який був проданий на аукціоні Christie's за 432 500 доларів. Це стало переломним моментом у сприйнятті ШІ як художника. Окрім живопису, генеративне мистецтво активно використовується в моді, графічному дизайні та цифрових інсталяціях. Наприклад, Рафаель Лозано-Хеммер створює інтерактивні світлові інсталяції, які реагують на рухи глядачів, що робить мистецтво більш персоналізованим та взаємодіючим із публікою.

Сучасний театр і кінематограф активно впроваджують штучний інтелект. У 2016 р. компанія IBM використала Watson для створення трейлера до фільму «Морган», що стало першим випадком застосування алгоритмів у кіномонтажі. Також у фільмі «Зоряні війни: Вигнанець один» (2016) за допомогою технології Deepfake було відтворено актора Пітера Кушинга, який помер у 1994 р. Віртуальні актори, створені за допомогою штучного інтелекту, відкривають нові можливості для кінематографу, дозволяючи знімати сцени без реальної присутності людини. У театрі алгоритми використовують для створення інтерактивних вистав, де глядачі можуть впливати на хід подій у реальному часі. Це змінює традиційний підхід

до режисури, розширюючи можливості взаємодії між аудиторією та сценічним дійством.

Музична індустрія активно використовує штучний інтелект. Алгоритм AIVA створює класичну музику в стилі Бетховена та Моцарта, а OpenAI Jukebox генерує сучасні пісні, імітуючи вокал та стиль популярних виконавців. Першою піснею, написаною ШІ, стала “Daddy’s Car”, створена компанією Sony у 2016 році. Вона стилістично нагадує музику The Beatles, що показує здатність алгоритмів наслідувати відомих виконавців. Хоча ШІ вже може писати музику, композитори все ще відіграють ключову роль: вони використовують алгоритми для натхнення, пошуку нових гармоній та генерації унікальних звукових ефектів.

Попри широкі можливості, використання ШІ в мистецтві викликає низку етичних дискусій. Одним із головних питань є проблема авторського права — якщо картина або пісня створена алгоритмом, кому належать права на цей твір? Також дискусії ведуться щодо того, чи здатен ШІ повністю замінити художників, музикантів і режисерів. Чи може алгоритм не лише аналізувати та копіювати стиль відомих митців, а й створювати щось принципово нове? Дехто вважає, що ШІ лише імітує творчий процес, не маючи справжньої інтуїції, емоцій та внутрішнього переживання, які притаманні людині. Однак інші розглядають його як потужний інструмент, який може розширити можливості митця, допомогти експериментувати та вдосконалювати творчий процес.

Отже, штучний інтелект відкриває для сучасних мистецьких практик безмежні можливості. Цифрові актори, інтерактивні вистави, алгоритмічна музика, генеративні картини тощо — усе це є свідченням виходу за межі традиційних мистецьких форм. Проте, попри технологічні досягнення, справжня цінність мистецтва залишається в руках людини-творця; ШІ — не заміна митця, радше — його союзник, який допомагає створювати щось нове, незвідане та надихаюче.

Г. Чернова

АКТУАЛЬНІ ТРЕНДИ ІВЕНТ-ІНДУСТРІЇ: ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ Й ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

G. Chernova

CURRENT TRENDS IN THE EVENT INDUSTRY: INNOVATIVE APPROACHES AND DIGITAL TECHNOLOGIES

У сучасному світі івент-індустрія стрімко еволюціонує, трансформуючись під впливом сучасних технологій та змін у споживчих очікуваннях. Організація заходів вже давно вийшла за межі традиційних форматів, адже учасники прагнуть не просто присутності, а й отримання унікального досвіду, занурення в подію завдяки інноваційним рішенням. Цифрові технології відіграють ключову роль у цьому процесі, сприяючи персоналізації заходів, підвищенню залученості аудиторії та оптимізації організаційних процесів.

Соціальні зміни та розвиток технологій значно прискорили перехід до онлайн та гібридних форматів заходів, зробивши їх новим стандартом у сфері організації подій. Це спричинило зростання попиту на технологічно просунуті рішення та вимагає від організаторів івентів адаптації до нових умов. Водночас швидкий розвиток цифрових інструментів створює конкуренцію серед компаній, які змушені впроваджувати інновації з метою збереження власної дієвої