

особливе середовище, де мистецький процес стає потужним двигуном культурних змін і спонукає нас задуматися про шляхи розвитку людства.

Список використаних джерел

1. Глобалізація і сучасне мистецтво : збірник наукових статей / за ред. О. Сидор-Гібелінди. Львів : Львівська національна академія мистецтв, 2015. 288 с.
2. Леонтьєв, С. А., Чулкова, Т. М., & Гранатирко, Б. В. (2021). Роль цифрових технологій у презентації сучасного українського мистецтва на прикладі виставкової діяльності Шевченківського національного заповідника. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 3, 81–83. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/bitstream/ChSTU/3749/1/%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D1%96%D1%8F%202021%20%281%29.pdf>
3. Мистецтвознавство України : збірник наукових праць / редкол.: А. В. Яковлева (голова) та ін. Київ : Інститут проблем сучасного мистецтва НАМУ, 2018. Вип. 18. 232 с.
4. Русаков, С. С. (2023). Вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва в контексті трансформації сучасного артринку: культурологічні аспекти дослідження. URL: https://www.researchgate.net/publication/370031164_Vpliv_imersivnih_tehnologij_na_spriijnatta_mistectva_v_konteksti_transformacii_sucasnogo_artrinku_kulturologicni_aspekti_doslidzenna
5. Цифрова культура : словник основних термінів / упоряд. О. В. Ковальчук. Київ : Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, 2019. 152 с.

ТЕХНОЛОГІЇ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В КІНОМУЗИЦІ: ПЕРСПЕКТИВИ, ВИКЛИКИ ТА ЕТИЧНІ АСПЕКТИ

*Сошальський О. Ю., аспірант кафедри музичного мистецтва
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв*

Ключові слова: штучний інтелект, кіномузика, музичний продакшн, авторське право, творчість і технології.

Сучасні кінокомпозитори дедалі частіше використовують штучний інтелект (ШІ, англ. AI – artificial intelligence) як потужний інструмент у процесі створення кіномузики. Завдяки новітнім алгоритмам машинного навчання та генеративним моделям, ШІ стає не просто допоміжним засобом, а справжнім креативним партнером у виробництві музичного контенту для кіно. Розвиток ШІ у сфері кіномузики відкриває нові перспективи, зокрема спрощення процесу створення музики, розширення творчих можливостей та здешевлення кінопродукції. Водночас активне впровадження цих технологій ставить перед індустрією низку викликів,

зокрема питання авторського права, стандартизації звучання та етичних аспектів взаємодії людини й машини в мистецькому процесі.

Дослідники, розмірковуючи над роллю ШІ в сучасних креативних індустріях, підкреслюють трансформаційну роль штучного інтелекту у сфері творчості: «ШІ змінює способи перетворення контенту, роблячи їх ефективнішими та динамічнішими. Генеративні алгоритми здатні створювати унікальні тексти, зображення, музику та відео, які можуть бути джерелом натхнення для творців.» [3]. Водночас постає ряд запитань: чи зможе ШІ замінити людську інтуїцію та емоційний підхід до музики, чи залишиться лише інструментом для доповнення творчого процесу? Чи здатен ШІ повністю замінити митця у створенні справжнього мистецького шедеву? Якщо йдеться лише про технічне виконання, відповідь, ймовірно, буде позитивною. Однак, якщо метою є створення унікального твору, що відображає глибокий внутрішній світ, натхнення та емоції автора, роль людини залишається незамінною.

Сьогодні ШІ активно впроваджується у музичну індустрію, проте поки що залишається тільки інструментом, а не повноцінним заміником митця як генератора креативних ідей. Алгоритми ШІ дозволяють аналізувати стиль композиторів різних стилів та напрямків, створювати та доповнювати аранжування композиції, пропонувати рішення, але не може повністю відтворити людську емоційність, естетику та морально-етичні нюанси творчого процесу. Сучасні музиканти експериментують із ШІ, використовуючи його для покращення звучання, імітації виконавців або навіть генерації композицій у заданих стилях. Проте це створює і виклики – конкуренцію для традиційних митців, питання авторства та стандартизації музичного контенту.

Технології ШІ в сучасній кіноіндустрії розвиваються надзвичайно швидко, трансформуючи всі етапи виробництва – від кольорокорекції та створення спецефектів до автоматизації процесів сценарного аналізу, класифікації контенту та генерації аудіовізуальних елементів. Сучасні алгоритми можуть прогнозувати касові збори, допомагати у виборі локацій і акторів, редагувати та адаптувати сценарії, аналізувати великі масиви відеоматеріалів і навіть синтезувати голоси й образи акторів. Попри безсумнівні переваги, застосування ШІ в кіно зустрічає і спротив з боку митців, оскільки автоматизація творчих процесів несе ризик знецінення людського внеску. Хоча ШІ може покращувати технічні аспекти кіновиробництва, багато режисерів, сценаристів і акторів наголошують, що мистецтво – це не лише кінцевий продукт, а й унікальний процес, що вимагає людського досвіду, емоцій та індивідуального творчого бачення. Можливо, хоча ШІ і здатен оптимізувати кіновиробництво та розширювати його можливості, питання збереження автентичності мистецтва тут знову залишається відкритим.

Інструментарій ШІ дедалі активніше інтегрується і у сферу продакшну кіномузики, адаптуючись у своєму машинному навчанні на великих баз даних уже створених саундтреків та музичних творів інших

жанрів. Алгоритми ШІ частіше всього застосовуються для автоматизації процесів аналізу та обробки аудіофайлів, регулювання звукових ефектів і автоматизації процесів, що раніше вимагали значних ресурсів музичних продюсерів. Він здатен розпізнавати та класифікувати музичні елементи, виявляючи закономірності та оптимізуючи їх поєднання в побудові музичних ідей саундтреку. Використання алгоритмів ШІ дозволяє йому вже доволі успішно моделювати різні музичні форми, стилі та фактури, варіюючи мелодико-гармонічні та метро-ритмічні структури, знаходити потрібні темброві й динамічні рішення. Крім того, ШІ імітує вокальні техніки та специфіку гри на музичних інструментах, точно відтворюючи природну артикуляцію й динаміку виконання.

Здатність ШІ до генерації музичного контенту розширює експериментальні можливості композиторів і значно пришвидшує процес написання кіномузики. Алгоритми ШІ спрощують роботу композиторів та аранжувальників, автоматизуючи багато процесів, в тому числі – аналізу даних та інструментів звукорежисури (передусім зведення та мастеринг аудіотреків). Це дозволяє авторам кіномузики зосередитися на більш креативних аспектах композиції, досліджувати нові звукові текстури та експериментувати зі стилістичними рішеннями, уникаючи рутинних технічних операцій. Крім того, інтеграція ШІ у музичний кінопродакшн відкриває можливості для персоналізованого налаштування саундтреків під конкретні сцени, розширюючи межі художнього самовираження та сприяючи розвитку індивідуального стилю композитора.

Застосування штучного інтелекту в музичній індустрії розширюється надзвичайно швидкими темпами, змінюючи як сам процес створення музики, так і його сприйняття. На сьогодні серед найкращих інструментів для створення кіномузики на основі ШІ можна виділити Suno, Udio, Soundraw, Boomy, AIVA та Ecrett Music, які пропонують можливості генерації музики за текстовими запитамі або за візуальним контентом, редагування композицій у реальному часі та створення унікальних аудіотреків без необхідності ліцензування. Інші платформи, такі як LALAL.AI, SOLARIA та Stable Audio, спеціалізуються на відокремленні вокалу, моделюванні вокальних партій та автоматичному мікшуванні музики.

На сучасному етапі інноваційні інструменти ШІ вже суттєво починають трансформувати кіномузику, надаючи митцям ефективні засоби для створення унікальних саундтреків. Вони спрощують робочі процеси, розширюють креативні можливості та дозволяють швидко адаптувати музичний матеріал під різні проєкти. Водночас, стрімкий розвиток цієї технології викликає дискусії щодо авторського права, емоційної автентичності створених композицій та ролі митця у процесі творення. Майбутнє кіномузики, ймовірно, полягатиме не у заміні композитора штучним інтелектом, а у їхній плідній взаємодії, де алгоритми стануть інструментами для реалізації нових творчих задумів.

Попри технічні переваги, використання ШІ породжує низку етичних та психологічних питань. Зокрема, хто є справжнім автором музичного твору, створеного алгоритмом? Чи можна вважати музику, згенеровану машиною, оригінальним витвором мистецтва, якщо її основою слугують вже існуючі зразки? Ще складнішим є питання емоційного впливу. Чи здатен ШІ створювати музику, що викликає глибокий емоційний відгук у слухача, або його твори лише імітують людську експресивність без справжнього змісту? Слухач традиційно сприймає музику як спосіб комунікації між автором і аудиторією, а творчий акт є не просто набором алгоритмічних рішень, а вираженням людських почуттів і досвіду. Тож чи може алгоритм забезпечити той рівень міжособистісного зв'язку, який виникає між виконавцем і слухачем?

Подібні питання піднімає у своїй статті І. Антіпіна. У своїй статті «Штучний інтелект як інструмент трансформації культурологічних ідей» вона розглядає роль ШІ у зміні підходів до музичного мистецтва та культурних явищ загалом. Авторка досліджує процес використання ШІ для створення нових музичних творів, що викликає питання стосовно унікальності, авторства та етичних наслідків. Авторка підкреслює необхідність розробки міжнародних стандартів, які враховують взаємодію людини з ШІ при створенні мистецьких продуктів, а також визначення відповідальності за можливі порушення авторських прав [1]

Т. Пода у своїй статті «Проблеми етики та виклики, пов'язані із застосуванням технологій штучного інтелекту в сучасному мистецтві» аналізує комплекс етичних проблем, що виникають при використанні ШІ в мистецтві. Серед них: визначення авторства, питання автентичності та оригінальності творів, етичний імператив прозорості, а також алгоритмічні упередження ШІ. Авторка наголошує на необхідності розробки стратегій мінімізації негативних наслідків та максимізації переваг, які надає застосування ШІ у творчості [2]. З іншого боку, стаття А. Щукіної «Штучний інтелект проти творчості: музика під загрозою» висвітлює занепокоєння музикантів щодо змін в авторському праві, які можуть дозволити розробникам ШІ використовувати музичні твори для навчання своїх систем [4].

Проте, однозначної відповіді на ці запитання досі немає, адже технології ШІ невпинно розвиваються, поступово стираючи межі між механічним розрахунком і справжньою творчістю. Можливо, майбутнє кіномузики полягає не в протиставленні людини та машини, а у їхній гармонійній співпраці, де штучний інтелект стане не заміною митця, а інструментом для розширення його художнього потенціалу.

Список використаних джерел

1. Антіпіна, І. (2024). Штучний інтелект як інструмент трансформації культурологічних ідей. Часопис Національної музичної академії України ім.П.І.Чайковського, (3(64), 74–90. [https://doi.org/10.31318/2414-052X.3\(64\).2024.314744](https://doi.org/10.31318/2414-052X.3(64).2024.314744)

2. Пода, Т. (2023). Проблеми етики та виклики, пов'язані із застосуванням технологій штучного інтелекту в сучасному мистецтві. Збірник наукових праць СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО, (19), 39–54. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.19.2023.294893>

3. Фокс. С. Як штучний інтелект допомагає у створенні контенту. *MEDIACOM* (20.04.2024). URL: <https://mediacom.com.ua/yak-shtuchnyy-intelekt-dopomahaе-v-stvorennya-kontentu/> (дата звернення: 23.03.2025).

4. Щукіна А. Штучний інтелект проти творчості: музика під загрозою. *Новий Формат* (13.02.2025) URL: <https://newformat.info/socium/shtuchnyj-intelekt-proty-tvorchosti-muzyka-pid-zahrozoiu/> (дата звернення: 23.03.2025).

ЗАСОБИ ХУДОЖНЬОЇ ВИРАЗНОСТІ У СТВОРЕННІ ІГРОВОГО ПЕРСОНАЖА

Бальоха К. В., здобувач вищої освіти

Авула А. І., доктор філософії, доцент, доцент кафедри цифрового мистецтва

Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: гейм індустрія, гравець, цифрові художники, художній образ, персонаж, гра.

Сучасна гейм індустрія є потужним культурним феноменом, що невпинно розвивається та пропонує гравцям не лише інтерактивний досвід, але й складні, багатогранні віртуальні світи. На шляху занурення в них є знайомство з персонажами – сутностями, з якими геймер взаємодіє, співпереживає їм або протистоїть. Це все залежить від майстерності цифрових митців, які використовують різноманітні засоби художньої виразності в поєднанні з елементами наративу, анімації та звукового супроводу. Зовнішність персонажів відображає їх характер, історію, соціальний статус, наміри та емоційний стан. Вдало розроблений герой здатний викликати у гравця всю палітру відчуттів, таким чином поглиблюючи його залученість в ігровий процес.

Колірна гама є одним із найважливіших інструментів у арсеналі художника, який впливає на людську психіку викликаючи асоціації, психологічні реакції та біологічні інстинкти [2]. Саме колір формує загальне емоційне тло, підсилює характер, визначає роль персонажа у грі та створює ієрархію. Правильне використання кольору може миттєво передати гравцеві важливу інформацію про героя, його настрій та потенційну небезпеку [1].

Наступними елементами у творенні художнього образу є форма та силует. Вони визначають впізнаваність персонажа та впливають на перше враження гравця. Силует – це зовнішній контур героя, його загальна обрисова лінія, яка сприймається навіть при мінімальній деталізації або у