

УДК 004.8:73/79'06

Цитування:

Ясенєв О. П. Вплив сучасних цифрових технологій на образотворче мистецтво. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2023. № 2. С. 106–110.

Yaseniev O. (2023). Influence of Modern Digital Technologies on Fine Arts. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 2, 106–110 [in Ukrainian].

Ясенєв Олег Петрович,
заслужений художник України, доцент,
Національна академія образотворчого
мистецтва і архітектури
<https://orcid.org/0000-0001-8875-6045>
yasenev@ukr.net

ВПЛИВ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО

Мета статті полягає у виявленні впливу сучасних цифрових технологій на створення творів образотворчого мистецтва. **Методологія дослідження** є застосування загальнонаукових та спеціальних методів дослідження обумовлених мистецькою парадигмою. **Наукова новизна** роботи полягає у осмисленні специфіки створення творів образотворчого мистецтва за допомогою сучасних цифрових технологій з урахуванням їх інтерактивності, мережевої комунікації та віртуальності. Проведений аналіз свідчить про швидке поширення цифрових технологій та розширення мистецької спрямованості у творчій діяльності художників, що призвело до формування нової генерації споживачів цифрового мистецтва та одним із важливих напрямів дослідження сучасних трансформацій, які відбуваються в галузі мистецтва і культури. **Висновки.** Безперечно, що сьогодні цифрові технології і образотворче мистецтво знаходяться в постійному динамічному розвитку та взаємодії, активно використовуються художниками у своїй творчості. Цифрові технології є засобом моделювання та демонстрації законів та основою художньої, науково-технічної творчості, які суттєво впливають на формотворення, забезпечуючи композицію та сприйняття твору і є одним із засобів створення новітніх творів образотворчого мистецтва. За допомогою цифрових технологій художникам вдається точніше передати ідею твору, зробити його зрозумілим для максимальної кількості глядачів. Важливо й те, що визначати цінність творів образотворчого мистецтва традиційного чи створеного за допомогою цифрових технологій не зовсім є правильним. Важливо, що сучасний художник сам визначається у засобах створення самого твору (за допомогою традиційного – олівця та пензля, чи за допомогою послідовності паличок та нулів), також присутня можливість одночасного поєднання традиційного мистецтва з технологічними інноваціями. Підкреслено, що штучний інтелект в частині самостійного створення творів образотворчого мистецтва сьогодні виглядає поки занадто сміливо та дуже суперечливого.

Ключові слова: образотворче мистецтво, цифрові технології, сучасне мистецтво, штучний інтелект.

Yaseniev Oleh, Honoured Artist of Ukraine, Senior Lecturer, National Academy of Fine Arts and Architecture
Influence of Modern Digital Technologies on Fine Arts

The purpose of the article is to identify the influence of modern digital technologies on the creation of works of fine art. **The research methodology** is the application of general scientific and special research methods determined by the artistic paradigm. **The scientific novelty** of the study lies in understanding the specifics of creating works of fine art with the help of modern digital technologies, taking into account their interactivity, network communication, and virtuality. The conducted analysis shows the rapid spread of digital technologies and the expansion of the artistic orientation in the creative activity of artists, which has led to the formation of a new generation of digital art consumers and is one of the important areas of research into the current transformations taking place in the field of culture and art. **Conclusions.** Digital technologies and fine arts are undoubtedly in constant dynamic development and interaction today, and are actively used by artists in their work. Digital technologies are a means of modelling and demonstrating laws and the basis of artistic, scientific, and technical creativity, which significantly affect the formation of form, ensuring the composition and perception of the work and are one of the means of creating the latest works of fine art. With the help of digital technologies, artists manage to convey more accurately the idea of the work, make it understandable to the maximum number of viewers. Moreover, it is important to note that it is not entirely correct to determine the value of works of fine art created by traditional or digital means. A contemporary artist determines the means of creating the work itself (using the traditional means of pencil and brush, or using a sequence of sticks and zeros), and there is also the possibility of combining traditional art with technological innovations. The author emphasises that artificial intelligence in terms of independent creation of works of fine art today looks too bold and very controversial.

Key words: fine art, digital technologies, modern art, artificial intelligence.

Актуальність теми дослідження. Образотворче мистецтво об'єднує різні види мистецтва (архітектуру, живопис, скульптуру, графіку, декоративно-ужиткове мистецтво, дизайн) та творчих людей самих різних професій (архітекторів і скульпторів, живописців і графіків, художників і дизайнерів) особливою специфікою функціонування якого є органічне взаємопроникнення жанрів, образів та злиття різних видів мистецтва де віддзеркалюється дійсність, передаються вільні асоціації художника.

Використання сучасних цифрових технологій у створенні творів образотворчого мистецтва не тільки розширили можливості створення і обробки статичних та рухомих зображень, зробивши цей процес точніше, швидше та дешевше, але, у деяких випадках, вони дають можливість художникам виконувати завдання або створювати такі речі, які раніше було неможливо. Деякі митці-практики стверджують, що поява та використання цифрових технологій у створенні твору викликала безліч питань про справжність створеного твору образотворчого мистецтва, так як він – не має матеріального оригіналу, влади «цифри» над людським сприйняттям та долею художника.

Образотворче мистецтво – це пошук надособистісного в існуючому бутті, народження духовної субстанції особистості. Кожен твір образотворчого мистецтва – це певна модель світу, але не тільки світу, а й його людського розуміння.

Образотворче мистецтво відіграє специфічну роль у формуванні свідомості будь-якого суспільства так як перетворює психіку особистості, її духовну організацію і трансформує прагнення до іншої організації власного простору, продукуючи культурно-естетичні і морально-духовні цінності, темп і спосіб життя тощо. Тому, досліджуючи вплив сучасних тенденцій цифрового мистецтва на зміст підготовки з комп'ютерної графіки та цифрового дизайну К. Осадча і В. Балута, зазначають, що «напрямом образотворчого мистецтва стало створення творів з використанням комп'ютера, графічного чи екранного планшета, стилуса та інших технічних пристроїв. Сучасне цифрове мистецтво швидко розвивається і проникає у багато сфер людської діяльності, захоплюючи позиції в оформленні книг, плакатів, постерів, рекламної продукції, індустрії комп'ютерних ігор і кіно. Залишаючи базисні принципи не змінними, воно продовжує удосконалюватись» [7, 83]. Таким чином, мистецький твір та й сам творчий процес має величезне значення, художньо характеризуючи багатогранність в однині, зводячи воедино весь інший світ через окремі факти життя у якому митець робить це

значною мірою для задоволення власної потреби у творчому осягненні безмежного світу, у переживанні стану де найвищим творчим результатом є «натхнення», народження нового світу, нового конкретного чуттєвого змісту і нової форми.

Історично дослідивши використання цифрових технологій у створенні творів образотворчого мистецтва можемо говорити, що воно набуло популярності в середині ХХ ст. завдяки новим технологічним та комунікаційним розробкам. Віртуальність є рефлексом сучасних досягнень науки і техніки, що є основною особливістю цифрового мистецтва, пов'язаною з новим світом, доступним завдяки технологічній еволюції. Віртуальне мистецтво відноситься до художньої та естетичної пропозиції, які розвиваються в нематеріальному та нефізичному контексті, що означає, що воно стосується творів мистецтва, які не є «об'єктом» у сенсі його матеріальної присутності, а натомість ефемерні об'єкти, які не існують постійно, які є змінними. Однак, часто віртуальність у мистецтві також може бути пов'язана з роботами, які доступні лише за певних умов і, отже, будуть лише доступними повноцінно у своєму художньо-естетичному сенсі, коли публіка буде мати доступ до нього, наприклад, як працюють твори мереживого мистецтва [11, 65].

Актуальність теми є очевидною, оскільки образотворче мистецтво і наука є невід'ємною та необхідною сферами в житті кожної людини і суспільства та потребує аналізу митцями-практиками, мистецтвознавцями та суспільством взагалі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Зазначена питання є досить широким, тому його слід досліджувати на основі теоретичного аналізу (звичайно, з посиланням на окремі практики приклади в галузі образотворчого мистецтва). Як бачимо з вивчення фахової літератури, існує дослідження щодо впливу цифрових технологій та використання штучного інтелекту в процесі створення творів образотворчого мистецтва. У найзагальнішому розумінні все це можна розглядати як інновації в образотворчому мистецтві та трактувати цей процес як антипод традиції. В сучасному науковому полі ці поняття є предметом дослідження мистецьких, культурологічних, філософських, педагогічних, психологічних наук і розглянуті у різних контекстах багатьма вітчизняними вченими, а саме: В. Балуту, В. Бистряковою, Т. Биркович, В. Биркович, А. Гордаша, І. Демченко, О. Кабанець, О. Копієвською, А. Короля, О. Лях, В. Йосипенко, Р. Купліном, Л. Самчуком, Т. Міроновою, А. Осадчою, К. Осадчою, М. Пічкур, О. Пільгук, Г. Сотська, О. Храмова-

Барановою, А. Галенко, О. Цугорком та ін. Незважаючи достатню кількість сучасних наукових досліджень про вплив сучасних цифрових технологій на процес створення творів образотворчого мистецтва залишається малодослідженим та проблема використання технологій штучного інтелекту у створенні творів образотворчого мистецтва. Оскільки можемо стверджувати, що вже сьогодні штучний інтелект показав змішані результати і підтвердив, що він не здатний створювати оригінальні власні речі та все частіше асоціюється з людською творчістю та художнім напрямом.

Мета статті полягає у виявленні впливу сучасних цифрових технологій на створення творів образотворчого мистецтва.

Виклад основного матеріалу. Використання сучасних цифрових технологій в образотворчому мистецтві можна розглядати як результат творчого процесу і як процес впровадження інновацій. Водночас розгляд новаторства як процесу впровадження інновацій забезпечує можливість видати за новаторство чужу ідею, але вперше впроваджену в конкретному художньому творі. Розгляд інновації як результату творчої діяльності митця безпосередньо пов'язує інноваційну діяльність з образотворчим мистецтвом. Як відомо, кожен акт художньої творчості проходить шлях від задуму до реалізації. Перший етап реалізації вимагає створення або вибору спеціальних технологій, нових прийомів, знарядь, засобів чи механізмів. Наукова розробка питання дефініції художньої творчості знімає проблему розмежування цих понять. Водночас можемо говорити, що новий інноваційний художньо-творчий продукт створений за допомогою цифрових технологій та штучного інтелекту є інновацією в образотворчому мистецтві.

Досліджуючи образотворче мистецтво і можливості новітніх технологій О. Цугорка зазначає, що «особливе місце серед сучасних комп'ютерних технік займає цифрове образотворче мистецтво, основними видами якого є: - цифрова комп'ютерна графіка; - цифровий комп'ютерний живопис; - цифрова комп'ютерна скульптура. Саме їх можна охарактеризувати, як такі, в яких за допомогою комп'ютерних технологій найбільш виразно можна зімітувати матеріали, прийоми і техніки, характерні для традиційних форм графіки, живопису та скульптури відповідно. Так синтез мистецтва і технологій вирішує декілька потреб: задовольняє естетичні потреби та за допомогою модних тенденцій і тяжіння до інформаційно-графічної культури залучає в ряди прихильників образотворчого мистецтва молодь. Варто зазначити, що комп'ютерне мистецтво вимагає не тільки професійних

мистецьких навичок, а й потребує досконалих знань з інформатики. Тобто модифікація мистецтва вирішує ще одне завдання – сприяє інформаційно-комп'ютерній грамотності [10, 112–113].

З точки зору педагогіки, Ю. Малезик у своєму дослідженні підкреслює важливість «завдання підготовки сучасного фахівця у сфері образотворчих мистецтв вимагають від системи мистецької освіти відповідних умов, які відповідають викликам сьогодення. Осучаснення традиційних, академічних завдань з дисциплін мистецького циклу засобами цифрового мистецтва є одним із пріоритетних завдань, що вимагає від викладача відповідних знань комп'ютерних програм, навичок та вмінь користування цифровими пристроями» [5, 62]. Науковець акцентує увагу, що «більшість сучасних творів мистецтва, що створені на комп'ютері в цифровій формі належать до цифрового мистецтва. Технології цифровізації охоплюють всі види мистецької діяльності в галузі образотворчого мистецтва: живописі, графіці, скульптурі, а також утворюють нові форми та прийоми роботи такі, як мережеве мистецтво, цифрове монтажне мистецтво (так називані цифрові інсталяції), віртуальна реальність, які тепер визнані в художній практиці» [5, 62–63]. Як бачимо, процеси, пов'язані з креативним сектором, вимагають суттєво різного рівня інновацій та наборів навичок порівняно із звичайними. У той же час сучасні цифрові технології та використання штучного інтелекту залежать значною мірою від програмних можливостей на комп'ютері, якими необхідно знати користуватися і вміти застосовувати у відповідному порядку та згідно з темою та ідеєю зображення. Варто підкреслити, що штучний інтелект є таким же інструментом, як пензель, палітра, мольберт, який забезпечує відтворення принципово іншого рівня дійсності, трансформуючи систему мистецьких зв'язків, сприяючи розкриттю здібностей людини та її самореалізації. Тобто, сучасна цифровізація життя людини та суспільства веде до осмислення цифрових меж свободи, усвідомлення відповідальності за свої дії у глобальному інформаційному просторі тощо.

У своєму дослідженні щодо впливу комп'ютерних технологій на мистецтво і дизайн України О. Храмова-Баранова і О. Галенко зазначають, що «використання цифрових комп'ютерних технологій дозволило образотворчому мистецтву і дизайну показати нові інноваційні підходи в художньому відображенні дійсності» [9, 83]. Цікавим є дослідження В. Бистрякової, А. Осадчої, О. Пільгук з яким цілком можна погодитися, а саме: «будь-яка традиція – це колишня інновація, будь-яка інновація – це потенційно

майбутня традиція. По-друге, інновація та традиції у творчості митця доповнюють одна одну» [1, 112–113]. Тобто перетворення одних інноваційних змін на інші впливають на розвиток суспільства, яке не завжди встигає прийняти та засвоїти їх.

Заслугує уваги дослідження науковців педагогів загальної та мистецької освіти М. Пічкур, Г. Сотська, І. Демченко, А. Король, А. Гордаш які, описують роль митця інформаційного покоління зауважують, наступне: «завдяки доступності інструментів цифрового арт-виробництва значно поповнилися лави художників-любителів, що спричинило новий виток у взаємодії суспільства з художньою спадщиною минулого і разом з цим відчутну втрату монопольного становища професійного митця. Довільний перебіг цифрових артпрактик, свобода тлумачення і суб'єктивна інтерпретація художніх образів творів мистецтва різних напрямів і стилів зумовили розмивання професійного і профанного в сучасному образотворчому мистецтві та зміну усталених критеріїв художності мистецького твору як провідної характеристики майстерності його автора [8, 83]. Таким чином, для збереження класичної мистецької школи обов'язковою вимогою до сучасного митця повинно бути як вміння володіти традиційними, так і використання сучасних цифрових технологій (цифровим образотворчим інструментарієм) що дозволить йому створити технологічну оптимізацію у процесі над створенням високопробного твору образотворчого мистецтва. У рамках методики мистецької підготовки фахівців художнього профілю вимагає осмислення її через таку фундаментальну категорію, як «мистецька парадигма» – зразок, взірць, еталон, модель.

Цікавою є думка Т. Биркович, котра досліджуючи механізми публічного управління у сфері цифрових трансформацій вбачає, що «питання розвитку цифрових технологій мають бути представлені в державних програмах» [3], а «розвиток науки й техніки, інформаційно-комунікаційних технологій, який відкриває фактично необмежені можливості надання прихованого несилового впливу на людину, суспільство та державу» [2, 83] повинен враховуватися художниками при створенні об'єктів образотворчого мистецтва. Акцентуючи увагу на важливість формування саме системи мистецької освіти, яка повинна враховувати усі можливі наслідки та має використати весь потенціал для формування громадянина світу, освіченої, відповідальної, толерантної людини, моральні принципи якої мають відповідати викликам сучасності.

Зокрема, щодо ролі держави в розвитку мистецтва О. Копієвська, зазначає, що

«державна підтримка, як її обов'язок забезпечення задоволення та реалізації культурних потреб громадян, не заперечує створення правових та економічних стимулів для залучення недержавних коштів і засобів для підтримки культури й мистецтва» [4, 86]. Таким чином, держава є першоосновою мистецької трансформації, у якій цифрові технології сьогодні активно перетворюють усю систему суспільного устрою де сфера мистецтв не є винятком. Цифровізація активно впроваджується у мистецький простір, змінюючи не лише формат залучення до мистецьких цінностей, дозволяючи при цьому набуті абсолютно іншого досвіду щодо взаємодії з мистецьким контентом.

Важливо, що використання ШІ при створенні творів образотворчого мистецтва є досвідом не другорядним, менш справжнім чи є заміником реального досвіду та є відокремленими від традиційних і сприймаються емпірично. Розмежовувати твори цифрового та традиційного образотворчого мистецтва не завжди логічно, так як вони є трансформацією іншого, і по-своєму впливають на спосіб життя людини і суспільства. Можна погодитися з тим, що цифрові трансформації впливають на систему цінностей в образотворчому мистецтві, а результати глобалізації призводять до знищення та пригнічення автентичних культур багатьох країн світу, унікальних національних культур, які визначаються своєю самобутністю.

Наукова новизна роботи полягає у осмисленні специфіки створення творів образотворчого мистецтва за допомогою сучасних цифрових технологій з урахуванням їх інтерактивності, мережевої комунікації та віртуальності. Проведений аналіз свідчить про швидке поширення цифрових технологій та розширення мистецької спрямованості у творчій діяльності художників, що призвело до формування нової генерації споживачів цифрового мистецтва та одним із важливих напрямів дослідження сучасних трансформацій, які відбуваються в галузі мистецтва і культури.

Висновки. У результаті дослідження доходимо висновку, що вплив сучасних цифрових технологій на образотворче мистецтво має велике значення, яке виражається у особливій специфіці художньої образності творів, у формуванні нового типу художнього простору та сприйняття його самим глядачем, а штучний інтелект є технічним засобом, набору дуже складних і високоточних комп'ютерних програм, які об'єднані загальним алгоритмом, який, в частині самостійного створення творів образотворчого мистецтва, сьогодні виглядає поки занадто сміливо та дуже суперечливого. А

процес використанні засобів (традиційного та інноваційного) при створенні твору в образотворчому мистецтві не слід роз'єднувати чи проводити між ними чіткий кордон.

Література

1. Бистрякова В., Осадча А., Пільгук О. Інновації та технології в сучасному мистецтві. *Народознавчі зошити*. 2017. № 2 (134). С. 441–447.
2. Биркович Т. І. Технології впливу на масову свідомість в умовах інформаційної гібридної війни: соціокультурний аспект. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2023. № 1. С. 9–14.
3. Биркович Т. І., Биркович В. І., Кабанець О. С. Механізми публічного управління у сфері цифрових трансформацій. *Державне управління: удосконалення та розвиток*. 2019. № 9. DOI: 10.32702/2307-2156-2019.9.2.
4. Копієвська О. Р. Трансформаційні процеси в культурі сучасної України : монографія. Київ : НАКККиМ, 2014. 296 с.
5. Малезик Ю. М. Цифровий живопис як альтернатива академічному у дистанційній підготовці фахівців образотворчого мистецтва. *Мистецька освіта у міждисциплінарному вимірі* : матер. Всеукр. наук.-практ. конф. (Харків, 07–08 червня 2022 р.) / за заг. ред. О. О. Матвеевої. Харків : ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2022. С. 62–66.
6. Міронова Т. Плюральність художньої творчості у сучасному образотворчому мистецтві: специфіка медіамистецтв. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2021. №2. С. 139–148.
7. Осадча К. П., Балута В. С. Вплив сучасних тенденцій цифрового мистецтва на зміст підготовки з комп'ютерної графіки та цифрового дизайну. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. 2021. № 9 (1). С. 1–12. DOI: 10.32919/uesit.2021.01.01.
8. Пічкур М. та ін. Митець інформаційного покоління: академічна і цифрова парадигма образотворчої підготовки у вищій школі / Пічкур М. О., Сотська Г. І., Демченко І. І., Король А. М., Гордаш А. М. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. Т. 79. №5. С. 296–312. DOI: 10.33407/itlt.v79i5.2927.
9. Храмова-Баранова О. Л., Галенко А. В. Розвиток цифрових комп'ютерних технологій, їх вплив на мистецтво і дизайн України. *Гуманітарний вісник ЧДТУ. Історичні науки*. 2017. Ч. 27. Вип. 11. С. 82–87.
10. Цугорка О. П. Образотворче мистецтво і можливості новітніх технологій. *Культура і сучасність* : альманах. 2015. № 2. С. 111–118.
11. Albuquerque I., Almeida T. Virtual Art: a tendency in contemporary Art. In Proceedings of the Contemp Art'12. 2012. P. 65–70. URL: https://www.researchgate.net/publication/235901585_VIRTUAL_ART_A_TENDENCY_IN_CO_NTEMPORARY_ART. (дата звернення: квітень 2023).

References

1. Bystryakova, V., Osadcha, A., Pilguk, O. (2017). Innovations and technologies in modern art. *Ethnological notebooks*, Issue 2 (134). P. 441-447 [in Ukrainian]
2. Byrkovych, T. I. (2023). Technologies of influence on mass consciousness in the conditions of informational hybrid war: sociocultural aspect. *Visnyk Natsionalnoi Akademii Kerivnykh Kadriv Kultury*, № 1. P. 9–14. [in Ukrainian]
3. Byrkovych, T. I., Byrkovych, V. I., Kabanets, O. S. (2019). Mechanisms of public management in the sphere of digital transformations. *Public administration: improvement and development*. No. 9. URL: <http://www.dy.nayka.com.ua/?op=1&z=1488>. (application date: April 2023). DOI: 10.32702/2307-2156-2019.9.2 [in Ukrainian]
4. Kopievska, O. R. (2014). Transformational processes in the culture of modern Ukraine: monograph. Kyiv: NAKKKiM [in Ukrainian]
5. Malezhyk, Yu. M. (2022). Digital painting as an alternative to academic painting in remote training of fine art specialists. *Art education in an interdisciplinary dimension: materials of the All-Ukrainian scientific and practical conference (June 7-8, 2022, Kharkiv)*. Kharkiv: H.S. Skovoroda KhNPU, P. 62-66 [in Ukrainian]
6. Mironova, T. (2021). Plurality of artistic creativity in modern visual arts: specifics of media arts. *Visnyk Natsionalnoi Akademii Kerivnykh Kadriv Kultury*, Issue 2, P. 139-148. [in Ukrainian]
7. Osadcha, K. P., Baluta, V. S. (2021). The influence of modern trends in digital art on the content of training in computer graphics and digital design. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*, Issue 9 (1), P. 1-12. doi: 10.32919/uesit.2021.01.01 [in Ukrainian]
8. Pichkur, M. et al. (2020). Artist of the information generation: academic and digital paradigm of art training in higher education. *Information technologies and teaching aids*, Volume 79, Issue 5. P. 296-312. [in Ukrainian]
9. Hramova-Baranova, O. L., Galenko, A. V. (2017). Development of digital computer technologies, their impact on the art and design of Ukraine. *Humanitarian Bulletin of ChDTU. Series: Historical sciences*. 27. Issue 11, P. 82-87 [in Ukrainian]
10. Tsugorka O.P. (2015). Visual arts and the possibilities of the latest technologies. *Culture and modernity: an almanac*, 2, 111-118 [in Ukrainian].
11. Albuquerque, I., & Almeida T. (2012). Virtual Art: a tendency in contemporary Art. In Proceedings of the Contemp Art'12. 65-70. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/235901585_VIRTUAL_ART_A_TENDENCY_IN_CO_NTEMPORARY_ART.

Стаття надійшла до редакції 14.04.2023
Отримано після доопрацювання 17.05.2023
Прийнято до друку 25.05.2023