

DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.2.10.2024.228-241>

УДК 7.06; 74.01/.09

Сергій Володимирович БРИЛЬОВ,

Київський столичний університет

імені Бориса Грінченка,

Київ, Україна,

e-mail: s.brylov@kubg.edu.ua,

ORCID: 0000-0003-0158-2359

Валентина Сергіївна КУЗЬМІЧОВА,

Київський столичний університет

імені Бориса Грінченка,

Київ, Україна,

e-mail: v.kuzmichova@kubg.edu.ua,

ORCID: 0009-0001-3496-6503

Володимир Володимирович КОЛЕСНИКОВ,

Національна академія

образотворчого мистецтва і архітектури,

Київ, Україна,

e-mail: volodymyr.kolesnykov@naoma.edu.ua,

ORCID: 0009-0003-6720-979X

ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО ТА ДИЗАЙН В ЕПОХУ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ: ТРЕНДИ, ВИКЛИКИ

Анотація. Аналізуючи сучасне образотворче мистецтво та дизайн у контексті цифрової епохи, ця стаття має на меті розглянути, як сучасні технології впливають на творчий процес, які виклики ставляться перед митцями та дизайнерами. Піднімаються питання, як цифрова трансформація відображається на естетичних та освітніх аспектах мистецтва та дизайну. Зокрема, розглядаються

актуальні тренди у використанні цифрових технологій у творчому процесі, аналізуються виклики, які виникають у зв'язку з цифровою трансформацією мистецтва, а також досліджується процес діджиталізації традиційних мистецьких практик. Шляхом обґрунтування концепцій та прикладів з реального життя стаття ставить за мету розкрити ключові аспекти та виклики, що виникають у зв'язку зі зростанням впливу цифрових технологій на мистецтво та дизайн у сучасному світі. Досліджується вплив глобалізації та інформатизації на культурні обміни та розвиток мистецтва і науки, зокрема шляхом розширення доступу до культурних ресурсів через віртуальні експозиції та інформаційні технології. Піднімаються питання щодо естетичних та освітніх аспектів мистецтва та дизайну в цифровій епосі, а також досліджується процес діджиталізації традиційних мистецьких практик.

Стаття акцентує загальні тенденції, як то глобалізація та інформатизація, які розширюють доступ до культурних ресурсів та сприяють культурним обмінам між людьми з усього світу. Особливу увагу приділено відкриттю віртуальних музеїв, галерей і бібліотек, які дозволяють кожному ознайомитися з культурними надбаннями, незалежно від місця проживання, що стає надзвичайно важливим у період пандемії. Стаття досліджує вплив цифрової епохи на різні напрямки мистецтва та дизайну, зокрема на образотворче мистецтво, арт-медіа, хепенінг, перформанс, музику, кіно та анімацію. Автори підкреслюють значення адаптації до нових умов та збереження культурної спадщини в епоху цифрових інновацій. Ця стаття може бути корисною як для академічних досліджень, так і для практиків у галузях мистецтвознавства, дизайну та суспільних комунікацій.

Ключові слова: образотворче мистецтво, дизайн, цифрове мистецтво, діджиталізація, цифрові технології, цифрова епоха, творчий процес.

Вступ. Історія Інтернету починається з 29 жовтня 1969 р., коли кілька університетів, включаючи Каліфорнійський університет у Лос-Анджелесі (UCLA), взяли участь в експерименті, що досліджував можливість побудови комп'ютерної мережі без центральної точки управління. Цей експеримент був спонсований Агентством перспективних дослідницьких проєктів (ARPA) Міністерства оборони США. Однією з головних проблем, яку вони намагалися вирішити, була вразливість традиційних мереж, де збій у головному комп'ютері може призвести до недоступності всієї мережі. Роботу над цим проєктом керували Роберт Тейлор та Лоуренс Робертс. Для розробки мережі використовувалася технологія комутації пакетів, яка була запропонована Дональдом Девісом і Полом Береном із корпорації «RAND», підтримана математичними дослідженнями Леонарда Кляйнрока з «UCLA». Фірма Болт, Беранек та Ньюман була залучена до побудови мережі. Цей експеримент став основою для розвитку «ARPANET», першої децентралізованої комп'ютерної мережі, яка стала прародиною Інтернету. «ARPANET» запрацювала в 1969 р. і відзначалася надійністю та здатністю працювати, навіть якщо деякі її частини були пошкоджені. Це стало можливим завдяки децентралізованій структурі мережі та використанню технології комутації пакетів. «ARPANET» стала основою для подальшого розвитку Інтернету, що став важливим інструментом зв'язку та обміну інформацією в усьому світі. Поява віртуальних експозицій в останні три десятиліття була результатом певного еволюційного процесу в галузі культурного спілкування та технологічного розвитку.

Незважаючи на те, що спочатку багато музеїв та галерей були скептично налаштовані до віртуалізації своїх експозицій, із часом із зростанням рівня технологічного розвитку та зміною у сприйнятті Інтернету, цей підхід став більш прийнятним та популярним.

Постановка проблеми. Перші спроби віртуалізації експозицій датуються 1990-и рр., коли компанія «Microsoft» запустила проект «Microsoft Art Gallery», який дозволяв галереям розміщувати свої колекції в цифровому форматі. Проте на той момент технологічні можливості були обмеженими, і віртуальні експозиції не завжди задовольняли вимоги користувачів. З появою Інтернету та зростанням технологічних здібностей, такі платформи, як «Google Arts and Culture», надали новий поштовх для розвитку віртуальних експозицій. Ці платформи дозволяють доступ до цифрових артефактів з колекцій світових музеїв та галерей, а також надають інтерактивні досвіди для користувачів. Вони стали важливим інструментом для просування культурних цінностей та привертання уваги широкої аудиторії до мистецтва. Однією з причин появи віртуальних експозицій була цікавість і бажання привернути увагу широкої аудиторії до мистецтва. Також важливим фактором була зміна у сприйнятті Інтернету як середовища для культурного спілкування та обміну інформацією. Отже, поява віртуальних експозицій була результатом взаємодії технологічного розвитку та змін у культурному сприйнятті, що стимулювало інтерес до створення таких платформ, як «Google Arts and Culture» та інших, які надають можливість доступу до культурних цінностей у віртуальному середовищі. Цифрові мистецтва відкрили широкі можливості для творчості і взаємодії з іншими сферами мистецтва та технологій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження Віталія Городецького [2] та публікації Наталії

Кривди [3] є важливим внеском у розуміння взаємодії мистецтва та комп'ютерних технологій, а також впливу глобалізації на культуру. Обидва дослідники розглядають тему з різних аспектів.

Віталій Городецький зосереджується на використанні комп'ютерних технологій у мистецтві, відзначаючи їхню роль у розширенні та трансформації творчого процесу. Він акцентує увагу на можливостях, які надаються художникам завдяки цифровим інструментам, відзначає важливість комп'ютерної графіки у формуванні нових мистецьких течій. Дослідження Городецького спрямоване на розвиток нових художніх напрямків, які виникають завдяки використанню комп'ютерних технологій. У сучасний період спостерігається активне впровадження комп'ютерних технологій у мистецтво, що відкриває широкі можливості для розширення та трансформації творчого процесу. Велике значення надається використанню комп'ютерних технологій у розшифровці, аналізі та інтерпретації творів мистецтва, як минулих, так і сучасних. Зокрема, за допомогою комп'ютерних технологій вдається створювати складні композиції, які дозволяють досягти нових виразних засобів у мистецтві. Розвиток комп'ютерної графіки, зокрема, від електронних абстракцій до тривимірної графіки, значно вплинув на формування нових мистецьких течій. Тривимірна графіка визначила появу нового сучасного віртуального мистецтва, характеризуючись стилістичним плюралізмом та поліваріантністю. Художник-комп'ютерник має можливість експериментувати з різноманітними цифровими інструментами для втілення своїх ідей у творчість, що відкриває широкий спектр можливостей як для роботи у традиційних стилях, так і для створення авангардних напрямків. Комп'ютерні технології, не обмежуючи художника матеріальним середовищем,

надають йому велику свободу вибору творчих засобів та ефектів. Комп'ютерна графіка може бути визнана одним із напрямків мистецтва постмодернізму, який характеризується некласичним трактуванням традиційних мистецьких форм та засобів, а сам комп'ютер стає інструментом для моделювання та втілення новаторських ідей. Дослідження Віталія Городецького спрямоване на вивчення впливу комп'ютерних технологій на мистецтво, враховуючи сучасні тенденції розвитку. Його робота розглядає специфіку взаємодії мистецтва і комп'ютерних технологій, а також класифікує художні прийоми для проектування середовища з використанням інноваційних комп'ютерних технологій [2].

Наталія Кривда аналізує вплив глобалізації на культуру, звертаючи увагу на її позитивні та негативні аспекти. Вона розглядає глобалізацію як складний процес, що призводить до змішування та розповсюдження культурних елементів, але також може призвести до уніфікації та втрати культурної різноманітності. Дослідниця відзначає важливість міжкультурного діалогу та урахування локальних особливостей у контексті глобалізації. Наталія Кривда у своїй роботі розглядає глобалізацію культури як складний процес, який впливає на всі аспекти життя суспільства. Вона наголошує на тому, що глобалізація сприяє швидкому поширенню культурних продуктів та зростанню рівня освіченості суспільства. Завдяки розвитку інформаційних технологій, культурні цінності стають доступними для всіх без зайвих зусиль. Автор зазначає, що глобалізація культури сприяє розширенню культурних обмінів і зміцнює міжкультурний діалог. Також вона порівнює глобалізацію з культурною універсалізацією, яка, на її думку, може призвести до уніфікації культури. Вона також звертає увагу на те, що глобалізація нерозривно пов'язана з локалізацією, що може

призвести до ситуації невизначеності в усьому світі. Загалом, автор аналізує різні аспекти глобалізації культури і робить висновок про складний і неоднозначний характер цього процесу. У статті Наталії Кривди «Глобалізація культури: перспективи та виклики» досліджується складний процес глобалізації та його вплив на сучасну культуру [4]. Автор вказує на істотне прискорення «соціодінаміки культури» через збільшення доступності культурних продуктів та інформації за допомогою глобалізації. Вона зазначає, що цей процес сприяє зростанню рівня освіченості та кругозору суспільства. Автор також висвітлює позитивні аспекти глобалізації, такі як збільшення доступу до культурних надбань та можливість міжкультурного діалогу. Особливо важливими є віртуальні експозиції під час пандемії, які надали можливість людям ознайомитися з культурними цінностями світу.

Автор порівнює сучасний процес глобалізації з культурними процесами в історії, зокрема з античності та середньовіччя. Вона стверджує, що глобалізація породжує культурну універсалізацію та уніфікацію, схожі на процеси минулих епох. Також вказує на складність процесу глобалізації та необхідність врахування локальних особливостей. Вона підкреслює, що глобалізація може призвести не до єдності, а до ситуації невизначеності в усьому світі. У цілому, стаття розглядає глобалізацію як складний процес, що має як позитивні, так і негативні аспекти для культури сучасного світу [4].

Обидва дослідження підкреслюють значення розвитку технологій та їхнього впливу на культурний ландшафт, пропонуючи різні погляди на цей процес. Їхні роботи відображають актуальність теми і можуть слугувати основою для подальших досліджень у цій області.

Мета статті – дослідити вплив цифрової епохи на сучасне мистецтво та дизайн. На основі аналізу сучасних технологій стаття визначає ключові аспекти цифрової трансформації культурної сфери та виклики, які вони породжують для творців та дизайнерів.

Виклад основного матеріалу. Далі стисло розглянемо, як це відбувається в різних напрямках мистецтва.

Живопис, графіка, скульптура. У цих традиційних видів мистецтва з'явилися нові можливості завдяки цифровим технологіям. Художники можуть створювати цифрові версії своїх робіт, експериментувати з різними стилями, текстурами та кольорами. Також існує можливість створювати голографічні образи, які розширюють можливості візуального сприйняття творів.

Арт-медіа, хепенінг, перформанс. Цифрові технології дозволяють створювати інтерактивні арт-проекти, які включають аудиторію у процес творчості. Відтак, арт-медіа, хепенінг та перформанс можуть стати більш імпактними та захоплюючими завдяки використанню цифрових інструментів, таких як віртуальна реальність, розширена реальність, аудіо- та відеоінтерактивність.

Музика. Цифрові технології також значно вплинули на створення та її розповсюдження. Від домашніх студій запису до цифрових музичних інструментів та програм для створення звукових ефектів, композитори мають безліч нових можливостей для експериментів зі звуком.

Кіно, анімація. Цифрові технології революціонізували кіно та анімацію, дозволяючи створювати вражаючі візуальні ефекти, які були раніше неможливими. Від тривимірної анімації до спецефектів у фільмах, цифрові інструменти надають режисерам та аніматорам безліч можливостей для творчості.

У цілому, цифрові мистецтва відкривають нові горизонти творчості, розширюючи можливості художників у всіх галузях мистецтва та сприяючи появі нових естетичних ідей та вражаючих творів, в тому числі – в ігровому дизайні. Гейм-дизайн являє собою процес створення форми і змісту ігрового процесу, що є центральним елементом розробки будь-якої гри. Важливим аспектом гейм-дизайну є створення дизайн-документа, в якому описуються правила, особливості та цілі гри. Цей документ виступає важливим керівним матеріалом іншим членам розробницького колективу та може впливати на фінансування проекту. Сучасний гейм-дизайн включає різноманітні спеціалізації, такі як системний дизайн, контент-дизайн, дизайн рівнів, дизайн світу та дизайн економіки. Кожна з цих спеціалізацій відповідає за різні аспекти створення гри, починаючи від визначення правил і умов гри до створення персонажів, локацій та економічної системи. У сучасному цифровому світі гейм-дизайн стає все важливішим, оскільки визначає взаємодію гравців із ігровим середовищем та цілі, яких гравець намагатиметься досягти. Добре спроектований гейм-дизайн може зробити гру цікавішою та захоплюючою для гравців, сприяючи їхній залученості та задоволенню від гри. Таким чином, гейм-дизайн відіграє ключову роль у створенні ігрового контенту та визначенні правил гри, що робить його важливим аспектом розробки будь-якої гри в цифрову епоху.

Взаємодія сучасного мистецтва і технологій відкриває безліч можливостей, але також породжує низку проблем. Деякі з цих проблем включають: *залежність від технологій* (у зв'язку зі швидким розвитком технологій мистецтво може стати залежним від них; Це може викликати непостійність у творчості та обмеження для художників, які не мають доступу до сучасних технічних засобів); *відчуження від аудиторії* (деякі форми

технологічного мистецтва можуть відчувувати певну частину аудиторії, яка не розуміє або не цінує сучасні технології; це може призвести до розриву між художниками і глядачами); *питання доступності* (використання сучасних технологій у мистецтві може створювати бар'єри для доступності творчості для широкої громадськості; висока вартість технічних засобів та програмного забезпечення може ускладнювати доступ до певних видів мистецтва); *проблеми збереження* (технологічні форми мистецтва можуть стати вразливими до проблем збереження та довгострокової консервації; цифрові твори можуть бути вразливі до втрати через технічні несправності, віруси або зміну формату даних); *етичні питання* (використання технологій, зокрема, штучного інтелекту, в мистецтві може породжувати етичні питання, пов'язані з приватністю, мораллю та використанням особистих даних); *неоднаковий доступ* (нерівномірний доступ до технологій може створювати нерівності у світі мистецтва; художники з розвинених країн або з великими фінансовими можливостями можуть мати більше можливостей для створення технологічно орієнтованих творів порівняно з тими, хто не має доступу до сучасних технічних засобів).

Висновки. Стаття виявляє і аналізує сучасні тенденції у використанні цифрових інструментів у творчому процесі, такі як використання віртуальної реальності, розширеної реальності, штучного інтелекту тощо. Ідентифікує виклики, які виникають внаслідок цифрової трансформації мистецтва, такі як зміна підходів до творчості, проблеми авторських прав у цифровому середовищі, втрата оригінальності тощо. Розглянуто процес діджиталізації традиційних мистецьких методів та практик, таких як живопис, скульптура, а також їх взаємодію з сучасними цифровими технологіями. Наведено конкретні

приклади та аргументи, що демонструють вплив цифрових технологій на мистецтво та дизайн, такі як використання комп'ютерної графіки, віртуальних музеїв, а також їх взаємодію з публікою. Окреслено вплив глобалізації та інформатизації на культурний обмін та розвиток мистецтва, зокрема роль віртуальних платформ у поширенні культурних надбань та міжкультурного діалогу. Акцентовано комплексну картину впливу цифрових технологій на мистецтво та дизайн у сучасному світі, включаючи як позитивні аспекти розвитку, так і виклики, які вони ставлять перед митцями та дизайнерами. Результати розвідки можуть бути використані в галузях культурології, мистецтвознавства, соціальних комунікацій та дизайну для аналізу та розробки нових підходів до використання цифрових технологій у мистецтві.

Список використаної літератури:

1. Безклубенко С. Відеологія. Основи теорії екранних мистецтв. Київ: Альтерпрес. 2004. 328 с/
2. Комп'ютерні технології в мистецькій освіті: метод. реком. Авт.-уклад. В. Городецький. Івано-Франківськ: Симфонія форте, 2018. 48 с.
3. Кравцов М. Історія анімації. Як народжується мистецтво. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Кривда Н. Глобалізація культури: перспективи та виклики. Матер. Міжнар. наук. конф. (м. Львів, 29-30 жовтня 2021 р.). Львів: Львівський національний університет імені Івана Франка, 2021. Сс.8-10.
5. Шеховцов А., Полетаєва Г., Крючковський Д., Бараненко Р. Комп'ютерні технології для дизайнерів: Навч. посіб. Київ: ОЛДІ Плюс, 2024. 318 с.
6. Eggert E. Architectural Rendering with 3ds Max and V-Ray Photorealistic Visualization. Markus Kuhlo, Enrico Eggert-Focal Press publications, 2010. 224 p.

7. Seegmiller. Mastering Digital 2D and 3D Art. Les Pardew Don Seegmiller-Thomson Course Technology PTR, 2004. 350 p.

Serhii V. BRYLOV,

Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: s.brylov@kubg.edu.ua,
ORCID: 0000-0003-0158-2359

Valentyna S. KUZMICHOVA,

Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: v.kuzmichova@kubg.edu.ua,
ORCID: 0009-0001-3496-6503

Volodymyr V. KOLESNYKOV,

National Academy of Fine Arts and Architecture,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: volodymyr.kolesnykov@naoma.edu.ua,
ORCID: 0009-0003-6720-979X

FINE ARTS AND DESIGN IN DIGITALIZATION ERA: TRENDS, CHALLENGES

Abstract. Analyzing contemporary visual arts and design within the context of the digital era, this academic article explores both how modern technologies affect the creative process and the challenges they pose to artists and designers. It raises questions about how digital transformation reflects on the aesthetic and educational aspects of art and design. Specifically, the article examines current trends in the use of digital technologies in the creative process, analyzes the challenges

arising from the digital transformation of art, and investigates the digitalization process of traditional artistic practices. Through the justification of concepts and real-life examples, the article aims to reveal the key aspects and challenges associated with the growing impact of digital technologies on art and design in the modern world. The article explores the impact of globalization and informatization on cultural exchanges and the development of art and science, particularly through expanding access to cultural resources via virtual exhibitions and information technology. It raises questions about the aesthetic and educational aspects of art and design in the digital era and examines the digitalization process of traditional artistic practices. The article focuses on global trends such as globalization and informatization, which expand access to cultural resources and facilitate cultural exchanges among people worldwide. Special attention is given to the opening of virtual museums, galleries, and libraries, which allow everyone to explore cultural heritage regardless of their place of residence, becoming extremely important during the pandemic period. The article investigates the impact of the digital era on various directions of art and design, including visual arts, art media, happenings, performance, music, cinema, and animation. The authors emphasize the importance of adapting to new conditions and preserving cultural heritage in the era of digital innovations. This article can be useful for both academic research and practical applications in the fields of art history, design, and social communications

Key words: Fine arts, design, digital art, digitalization, digital technologies, digital era, creative process.

References:

1. Bezklubenko, S. (2004). Videolohiya. Osnovy teorii i ekran nykh mystetstv [Videology. Fundamentals of screen arts theory]. Kyiv: Alterpres [in Ukrainian].

2. Kompiuterni tekhnolohii v mystetskii osviti: metodychni rekomendatsii (2018). [Computer technologies in art education: methodological recommendations]. Gorodetsky, V. (ed.) Ivano-Frankivsk: Symfoniia forte [in Ukrainian].
3. Kravtsov, M. (2019). Istoriya animatsii. Yak narodzhuet'sia mystetstvo. [History of animation. How art is born]. Kyiv: ArtHuss. [in Ukrainian].
4. Kryvda, N. (2021). Hlobalizatsiya kultury: perspektyvy ta vyklyky [Globalization of culture: perspectives and challenges]. Materials of the International Scientific Conference (Lviv, October 29-30, 2021). Lviv: Lviv National Ivan Franko University, 8-10 [in Ukrainian].
5. Shekhovtsov, A., Polietaieva, H., Kriuchkovskyi, D., Baranenko, R. (2009). Kompiuterni tekhnolohii dlia dyzaineriv: Navchalnyi posibnyk [Computer technologies for designers: Educational manual]. Kyiv: OLDI Plus [in Ukrainian].
6. Enrico, E., (2010). Architectural Rendering with 3ds Max and V-Ray: Photorealistic Visualization. Focal Press publications [in English].
7. Seegmiller, D. (2005). Mastering Digital 2D and 3D Art. Les Pardew. Thomson Course Technology PTR [in English].