

## ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО, ДЕКОРАТИВНЕ МИСТЕЦТВО, РЕСТАВРАЦІЯ

УДК 75.03: 004.9

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2024-1-17>

### **Оксана ПОПІНОВА**

викладач кафедри образотворчого мистецтва, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, вул. Бульварно-Кудрявська, 18/2, м. Київ, Україна, 04053

**ORCID:** 0009-0001-6439-6134

### **Олександр КРЮК**

викладач кафедри образотворчого мистецтва, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, вул. Бульварно-Кудрявська, 18/2, м. Київ, Україна, 04053

**ORCID:** 0000-0001-8908-7090

**Бібліографічний опис статті:** Попінова, О., Крюк, О. (2024). Етичні та соціокультурні виклики інтеграції цифрових технологій і живопису. *Fine Art and Culture Studies*, 1, 136–141, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2024-1-17>

## ЕТИЧНІ ТА СОЦІОКУЛЬТУРНІ ВИКЛИКИ ІНТЕГРАЦІЇ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ І ЖИВОПИСУ

**Мета статті** – з'ясувати етичні та соціокультурні виклики інтеграції цифрових технологій і живопису, позаяк використання інновацій, зокрема цифрових, у живопису не лише відкриває перед художниками безмежний обсяг нових можливостей, а й провокує формування низки проблем та викликів, зокрема етичного та соціокультурного характеру. **Методологія дослідження.** Для вирішення мети дослідження застосовано міждисциплінарну методологію, яка передбачає інтеграцію наукових підходів з мистецтвознавства, інформаційних технологій, медіазнавства. Також застосовано загальнонаукові методи синтезу, аналізу, систематизації та узагальнення. **Наукова новизна** дослідження полягає у виокремленні та характеристиці етичних і соціокультурних проблем, які може викликати застосування цифрових технологій у сучасному живопису. **Висновки.** Використання цифрових технологій у живопису вносить істотні зміни в сучасний художній ландшафт, викликаючи до життя широкі можливості, а водночас порушуючи нові соціокультурні та етичні питання, не завжди позитивного змісту. Перший блок соціокультурних і етичних викликів інтеграції цифрових технологій та живопису можна визначити як проблеми цифрової культури: авторство, власність, оригінальність, ліцензування, плагіат, захист даних художників. Відтак у цифровому живопису варто дотримуватися принципів доброчесності, приватності та поваги до автора. Перед використанням цифрових матеріалів потрібно ретельно вивчити авторські права, ліцензійні умови та етичні норми, щоб уникнути порушення прав інших авторів та конфліктів у майбутньому. Другий блок викликів визначено як екологічний: зміщення інтерпретації та маніпуляція, порушення інтегритету художнього твору, втрата мистецької цінності, дематеріалізація, технологічна залежність. Використання редагованих живописних творів може порушити не лише етичні чи правові норми, а й питання правдивості, цінності, автентичності та інтегритету мистецтва.

При цьому цифровий живопис зонайбільше демонструє і втілює на практиці основну ідею творчості – свободу: в такому мистецтві можливо все, адже воно по-справжньому безперервне, відкрите, незавершене.

**Ключові слова:** цифрові технології, живопис, цифрове мистецтво, інтеграція, соціокультурні та етичні виклики.

### **Oksana POPINOVA**

Lecturer at the Department of Fine Arts, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 18/2 Bulvarno-Kudriavska str., Kyiv, Ukraine, 04053

**ORCID:** 0009-0001-6439-6134

**Oleksandr KRIUK**

Lecturer at the Department of Fine Arts, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 18/2 Bulvarno-Kudriavska str., Kyiv, Ukraine, 04053

**ORCID:** 0000-0001-8908-7090

**To cite this article:** Popinova, O., Kriuk, O. (2024). Etychni ta sotsiokulturni vyklyky intehratsii tsyfrovoykh tekhnolohii i zhyvopysu [Ethical and sociocultural challenges of the integration of digital technologies and painting]. *Fine Art and Culture Studies*, 1, 136–141, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2024-1-17>

## ETHICAL AND SOCIO-CULTURAL CHALLENGES OF THE INTEGRATION OF DIGITAL TECHNOLOGIES AND PAINTING

*The purpose of the article is to find out the ethical and socio-cultural challenges of the integration of digital technologies and painting, since the use of innovations, in particular digital ones, in painting not only opens up a limitless scope of new opportunities for artists, but also provokes the formation of a number of problems and challenges, in particular of an ethical and socio-cultural nature. **Research methodology.** In order to solve the purpose of the research, an interdisciplinary methodology was used, which involves the integration of scientific approaches from art history, information technologies, and media studies. General scientific methods of synthesis, analysis, systematization and generalization are also applied. **The scientific novelty** of the research lies in the identification and characterization of ethical and sociocultural problems that can be caused by the use of digital technologies in modern painting. **Conclusions.** The use of digital technologies in painting brings significant changes to the modern artistic landscape, bringing to life wide opportunities, and at the same time raising new socio-cultural and ethical issues, not always of a positive nature. The first block of sociocultural and ethical challenges of the integration of digital technologies and painting can be defined as problems of digital culture: authorship, ownership, originality, licensing, plagiarism, protection of artists' data. Therefore, the principles of integrity, privacy and respect for the author should be followed in digital painting. Before using digital materials, you should carefully study copyright, license terms, and ethical standards to avoid infringing the rights of other authors and conflicts in the future. The second block of challenges is defined as ecological: displacement of interpretation and manipulation, violation of the integrity of an artistic work, loss of artistic value, dematerialization, technological dependence. The use of edited pictorial works may violate not only ethical or legal norms, but also issues of veracity, value, authenticity and integrity of the art.*

*At the same time, digital painting most of all demonstrates and embodies in practice the main idea of creativity – freedom: in such art, everything is possible, because it is truly continuous, open, unfinished.*

**Key words:** digital technologies, painting, digital art, integration, socio-cultural and ethical challenges.

**Актуальність дослідження.** В умовах повсюдного використання новітніх технологій, зокрема таких, як соціальні медіа, штучний інтелект, Big data, віртуальна реальність, блокчейн та ін., дедалі частіше актуалізується низка проблемних питань як позитивного, так і негативного змісту, які стосуються можливих наслідків для людини і соціуму від їхнього впровадження. При цьому ці питання виникають у різних сферах суспільного життя, не оминаючи культурно-мистецьку. Так, використання новітніх технологій, зокрема цифрових, у живопису не лише відкриває перед художниками безмежний обшир нових можливостей, а й провокує формування низки проблем та викликів, зокрема етичного та соціокультурного характеру. Технологічні новації справді володіють не лише здатністю виконувати функції своєрідного алгоритму, який покращує умови побутування в оптимальному для конкретного етапу

культурно-цивілізаційного розвитку вимірі. Як справедливо констатує Т. Совгіря, «...технологія здобула звинувачення у вторгненні в царину нематеріального, духовного, «сакрального», реконструкції здатності судження та девальвації мистецтва. Побоювання митців щодо впровадження індустріальних технологій у творчий процес ознаменували появу нової ідеології, спрямованої на дослідження негативного впливу технічного прогресу на соціум» (Совгіря, 2020, с. 69).

Відтак постійний моніторинг і позитивних, і негативних наслідків впливу технологічних інновацій – завдання одночасно і просте, і складне. Перше зумовлене очевидною потребою ґрунтовного аналізу будь-яких феноменів, які з'являються у суспільному житті та детермінують характер перебігу його основних процесів. А друге – почасти неможливістю відслідковувати релевантні дані, позаяк тех-

ніко-технологічний прогрес останніми роками набув такого прискорення, що об'єктивність вже можна вважати своєрідним ідеалом сучасного наукового пошуку, який просто не встигає своєчасно реагувати, накопичувати та обробляти емпіричний матеріал. У такій ситуації дослідження наслідків впливу новітніх технологій на культурно-мистецьку сферу, зокрема на сучасний живопис, потребує постійної оцінки у парадигмально-системному методологічному руслі.

**Аналіз досліджень.** Публікацій, присвячених інтеграції цифрових технологій і мистецтва, досить багато, особливо в зарубіжній науці. У книзі «Об'єкт і аура. Візуальний (без) порядок сучасного мистецтва» Х.-А. Рамірез досліджує історичний розвиток сучасного мистецтва, зокрема під впливом новітніх технологій, зокрема особливості творчих революцій, які відбулися упродовж останніх ста років (Ramírez, 2009). О. Холейф у праці «Internet Art: від народження Інтернету до розквіту NFT» аналізує особливості творчості митців, пов'язаної з розвитком інтернету та цифрових медіа: з моменту появи нет-арту до NFT (Kholeif, 2023). У статті «Мережі, які їх породили: мистецтво та митці, народжені в Інтернеті» С. Марторел досліджує особливості використання цифрових медіа у художній творчості (Martorell, 2018).

Серед українських дослідників виокремимо напрацювання «Homo Digital: Формула споживання (Малий органон)» О. Клековкіна, який «намагається окреслити коло питань, що їх ставить цифрова доба перед мистецтвознавством, а насамкінець – здійснює спробу розв'язати рівняння про координати цифрової культури та її конфігурацію» (Клековкін). У статті «Суперечливість положень «технофобії» та «технофілії» у дзеркалі культурологічної думки» Т. Совгирею з'ясовано вплив технічного прогресу на становлення мистецтва й культури (Совгиря, 2020). «Медіамистецтво як феномен сучасної медіакультури» – це публікація В. Головей та О. Лойд-Маєр, присвячена соціокультурним передумовам розвитку медіамистецтва та особливостям його сучасного стану. Також досліджено «виражальні можливості медіамистецтва і нові стратегії художньої творчості» (Головей, Лойд-Маєр, 2022).

Публікацій, безпосередньо присвячених **меті нашої статті** – з'ясувати етичні та соціокультурні виклики інтеграції цифрових технологій і живопису, – в українській соціогуманітаристиці критично не вистачає.

**Виклад основного матеріалу.** Дослідники вказують на певний (без)порядок сучасного мистецтва, який проявляється у кількох основних проблемах: поява та розширення «паноптикумного» способу бачення; поява реального руху, який долає застиглий або ілюзорний рух; увага до різних примітивізмів як альтернатив паралізуючому престижу західного канону; підвищення автономності реального об'єкта порівняно з вигаданими віртуальними сутностями; присвоєння землі як горизонтальної території творчості; переоцінка беньямінівського поняття аури, яке не було втрачено в сучасних суспільствах, а було поширене на кожне відтворення чи кожен творчий жест (Ramírez, 2009).

Як зрозуміло із зазначеного, такі характеристики сучасного мистецтва не в останню чергу генеровані впливом сучасних технологій, який останніми роками свідчить про становлення цифрового суспільства. Інформаційно-комунікаційні технології перетворили на мистецтво цифрові мас-медіа, тобто інструменти творчості самі стали мистецьким твором. Нині цифрові медіа – це не просто інструмент у руках художника, це новий засіб самовираження і презентації художньої ідеї.

При цьому ідея, що мистецтво, на противагу техніці, може врятувати сучасну людину від помилок реальності, справді є фальшивою (Francastel, 1984), тому що сучасне мистецтво саме стало невід'ємною частиною техніко-технологічної реальності, в якій роль початкової детермінанти остаточно змістилася. Тобто цифрове мистецтво, зокрема живопис – це не просто примітивна заміна полотна і пензля на екран і піксель, це незворотній процес формування нового середовища зі своєю мовою, комунікаційною механікою та інструментами, зі своїми перевагами і недоліками.

У сучасних умовах виникає дихотомічне питання суто практичного «технологічного» рівня: з одного боку – наявність яких умов може гарантувати оптимальний режим функціонування сучасного живопису, а з іншого – які характеристики цифрового живопису потенці-

юють його значення у суспільстві як у позитивному, так і в негативному контексті.

У цьому дослідженні зупинимось на негативному соціокультурному і етичному контексті використання цифрових технологій у сучасному живопису. Адже, як зазначає Т. Совгира, «технологія та культура не є нейтральними, коли технологія починає застосовуватись, вона стає причетною до соціальних процесів. Знання про те, як створювати та вдосконалювати технології, а також про те, як їх використовувати, – є соціально пов'язаними» (Совгира, 2020, с. 73).

Перший блок викликів можна представити як проблеми *цифрової культури*.

З активним використанням цифрових технологій дедалі більше ускладнюється та викликає жваві дискусії питання *авторства та власності* цифрових творів у живописі. Надто важко стало визначати, що вважається оригінальною творчістю, адже програми для обробки фотографій або комп'ютерні програми для рисунку можуть спотворювати поняття оригінальності та власного художнього продукту.

Крім того, можливість поширення творів через інтернет нівелювала значення посередника. Залишається, фактично, лише творець і глядач. При цьому їхнє розмежування також часто втрачає свою актуальність. А за рахунок інтерактивності глядач почасти перетворюється на творця, що також розмиває звичні рамки та ускладнює розуміння авторства. Тісно пов'язане з цим аспектом таке явище, як *plagiat*. З використанням цифрових засобів стає легше копіювати та модифікувати роботи інших художників без їхнього дозволу, що порушує права на інтелектуальну власність та правила доброчесності.

Також досить важко чітко відповісти на питання: чи можна використовувати у своїй творчості та на яких умовах цифрові матеріали, такі, наприклад, як фотографії або кліпарті? Може виникнути питання про те, хто є правласником цифрового файлу, а також про можливість копіювання та модифікації цього файлу без дозволу автора. Відповідь на питання дозволено/недозволено використовувати цифрові матеріали у своїй творчості знаходиться у площині залежності від різних факторів, включаючи законодавство про авторські права, ліцензійні умови та етичні норми.

Тобто може знадобитися дозвіл або ліцензія від авторів на використання їхніх творів. Деякі цифрові матеріали можуть бути доступні під відкритими ліцензіями, такими як Creative Commons. У цьому випадку важливо дотримуватися умов ліцензії та зазначати авторство, якщо це потрібно. Так, дехто може вважати за краще уникати використання чужих матеріалів без дозволу або, принаймні, звертати увагу на те, як вони використовуються та як авторство зазначається. При цьому навіть якщо є право використовувати цифрові матеріали без дозволу або за ліцензією, важливо враховувати етичні аспекти використання чужих творів.

У разі використання онлайн-сервісів або програм для створення та поширення мистецьких робіт, може виникнути питання щодо *захисту приватності* художників та їхніх даних.

Другий важливий блок викликів умовно визначимо як *екологічний*. Але в ньому не йтиметься про негативний вплив електронних пристроїв та програмного забезпечення на навколишнє середовище через надмірне виробництво та викиди вуглецю, а також про можливі відходи. У даному випадку маємо на увазі екологічність використання цифрових технологій у живопису щодо людей та у взаємовідносинах між ними.

Редагуючи живописні твори за допомогою комп'ютерних програм, можна змінювати їхню інтерпретацію або сутність, маніпулюючи емоціями та думками глядачів. Зміни в колірній палітрі, композиції або деталях можуть бути використані для досягнення певної реакції аудиторії, змінюючи її сприйняття та емоційно-когнітивну реакцію з метою впливу на переконання або поведінку.

При цьому редагування твору живопису може підірвати його автентичність та оригінальність, особливо якщо редагується робота відомого художника чи історичний шедевр. Це може призвести до спотворення історичного або культурного значення твору. Як резонно констатує Мистецтвознавець KyivGallery: «З одного боку, впровадження віртуальних просторів та онлайн-виставок розширює географію участі, але, з іншого боку, може створити відчуження традиційного сприйняття мистецтва. Як зберегти автентичність мистецтва у світі віртуалізації – питання, яке викликає живі дискусії серед учасників мистецтва» (Мистецтвознавець KyivGallery).

Важливим аспектом є збереження інтегритету мистецтва, який відображає цінність та непорушність художнього твору або процесу його створення. Це означає, що твір має бути представлений в оригінальній формі, як він був створений художником, без спотворень чи втручань, які можуть змінити його естетичну цінність та художній вираз. А будь-які зміни або модифікації повинні бути відомі та відповідати оригінальним намірам автора. Тим більше, багато художніх творів мають історичне або культурне значення, і їхній інтегритет повинен бути збережений для передачі наступним поколінням.

Технології дозволяють створювати копії та редакції творів з такою легкістю і швидкістю, що виникає питання не лише про оригінальність, а й про *цінність* цифрового живопису, ставлячи під сумнів можливість торгівлі художнім об'єктом, який, окрім того, фактично дематеріалізований (віртуалізований) майданчиком творчості, «адже створення і презентація художнього твору здійснюються за допомогою електронно-цифрових технологій» (Головей, Лоид-Маєр, 2022).

При цьому така віртуалізація почасти суттєво впливає на цінність його «життя». «Твір мистецтва, визнаний позавчора якоюсь групою арт-критиків видатним і проданий на найпрестижнішому аукціоні за шалені гроші, дуже скоро, ще вчора, було забуто. А психологія нашого «голосування» за надання тому або іншому твору статусу «видатного» мало відрізняється від усіх інших наших виборів, лайків, банів, смайликів, сварок та інших способів створення резонансу у соціальних мережах» (Клековкін).

Як і в інших сферах життя, використання новітніх технологій може стати причиною залежності або відволікання від творчого процесу. Перед художниками навіть може постати складна дилема: як зберегти баланс між використанням технологій та збереженням своєї творчої самостійності? Використання технологій може призвести до втрати традиційних методів мистецтва та навичок,

а також до віддалення від реального спілкування та емоційного досвіду творчості. Медіамистецтво вимірює естетичний потенціал інтерактивно-процесуальних візуальних світів. Відомі цифрові художники задають естетичні цілі й більш-менш критичні послання згідно з технічними вимогами (Grau, Hoth, Wandl-Vogt, 2019).

Загалом етичні та соціокультурні виклики використання технологій у живопису вимагають уважного відношення та обговорення серед художників, законодавців та глядачів, щоб не лише зберегти певні мистецькі стандарти, а й врахувати права та цінності всіх сторін.

**Висновки.** Використання цифрових технологій у живопису вносить істотні зміни в сучасний художній ландшафт, викликаючи до життя широкі можливості, а водночас порушуючи нові соціокультурні та етичні питання, не завжди позитивного змісту. Перший блок соціокультурних і етичних викликів інтеграції цифрових технологій та живопису можна визначити як проблеми *цифрової культури*: авторство, власність, оригінальність, ліцензування, плагіат, захист даних художників. Відтак у цифровому живопису варто дотримуватися принципів доброчесності, приватності та поваги до автора. Перед використанням цифрових матеріалів потрібно ретельно вивчити авторські права, ліцензійні умови та етичні норми, щоб уникнути порушення прав інших авторів та конфліктів у майбутньому. Другий блок викликів визначено як *екологічний*: зміщення інтерпретації та маніпуляція, порушення інтегритету художнього твору, втрата мистецької цінності, дематеріалізація, технологічна залежність. Використання редактованих живописних творів може порушити не лише етичні чи правові норми, а й питання правдивості, цінності, автентичності та інтегритету мистецтва.

При цьому цифровий живопис щонайбільше демонструє і втілює на практиці основну ідею творчості – свободу: в такому мистецтві можливо все, адже воно по-справжньому безперервне, відкрите, незавершене.

**ЛІТЕРАТУРА:**

1. Головей В., Лоид-Маиер О. Медіамистецтво як феномен сучасної медіакультури. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2022. Вип. 41/2. С. 60–65.
2. Клековкін О. Homo Digital: Формула споживання (Малий органон). URL: [https://shron1.chtyvo.org.ua/Klekovkin\\_Oleksandr/Homo\\_Digital\\_Formula\\_spozhyvannia\\_Malyi\\_orhanon.pdf?PHPSESSID=c41v9uqenu1hmr4tts41gf1p0](https://shron1.chtyvo.org.ua/Klekovkin_Oleksandr/Homo_Digital_Formula_spozhyvannia_Malyi_orhanon.pdf?PHPSESSID=c41v9uqenu1hmr4tts41gf1p0) (дата звернення: 17.01.2024)
3. Мистецтвознавець KyivGallery. Вплив та актуальність арт-базелю у світі сучасного мистецтва. URL: <https://kyiv.gallery/statii/vplyv-ta-aktualnist-art-bazeliu-u-sviti-suchasnoho-mystetstva> (дата звернення: 24.01.2024)
4. Совгира Т. І. Суперечливість положень «технофобії» та «технофілії» у дзеркалі культурологічної думки. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2020. Т. 35. С. 69–75.
5. Francastel P. *Pintura y sociedad*. Madrid : Cátedra, D.L. 1984. 172 p.
6. Grau O., Hoth J., Wandl-Vogt E. (eds.). *Digital Artthroughthe Looking Glass: Newstrategies forarchiving, collectingandpreservingin Digital Humanities*. 2019. 316 p.
7. Kholeif O. *Internet\_Art: From the Birth of the Web to the Rise of NFTs*. Phaidon Press, 2023. 296 p.
8. Martorell S. Las redes que los parieron: arte y artistas nacidos en internet. *COMeIN*. 2018. N. 74. URL: <https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero74/articles/redes-arte-artistas-internet.html> (date of access: 12.12.2023).
9. Ramírez J.- A. *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*, Akal, Madrid, 2009. 224 p.

**REFERENCES:**

1. Golovei V., Lloyd-Mayer O. (2022) *Mediamistectvo yak fenomen suchasnoï mediakul'turi*. [Media art as a phenomenon of modern media culture] *Ukrain's'ka kul'tura: minule, suchasne, shlyahi rozvitku*. 41/2 : 60–65. [in Ukrainian]
2. Klekovkin O. Homo Digital: Formula spozhivannya (Malij organon). [Homo Digital: Formula of Consumption (Small Organon)]. URL: [https://shron1.chtyvo.org.ua/Klekovkin\\_Oleksandr/Homo\\_Digital\\_Formula\\_spozhyvannia\\_Malyi\\_orhanon.pdf?PHPSESSID=c41v9uqenu1hmr4tts41gf1p0](https://shron1.chtyvo.org.ua/Klekovkin_Oleksandr/Homo_Digital_Formula_spozhyvannia_Malyi_orhanon.pdf?PHPSESSID=c41v9uqenu1hmr4tts41gf1p0) (access date: 17.01.2024) [in Ukrainian]
3. Mistectvoznavec' KyivGallery. Vplyv ta aktual'nist' art-bazelyu u sviti suchasnoho mistectva. [The impact and relevance of Art Basel in the world of contemporary art]. URL: <https://kyiv.gallery/statii/vplyv-ta-aktualnist-art-bazeliu-u-sviti-suchasnoho-mystetstva> (access date: 24.01.2024) [in Ukrainian]
4. Sovgyra T. I. (2020) *Superechlivist' polozhen' «tekhnofobii» ta «tekhnofilii» u dzerkali kul'turologichnoï dumki*. [Contradiction of the positions of «technophobia» and «technophilia» in the mirror of cultural thought]. *Ukrain's'ka kul'tura: minule, suchasne, shlyahi rozvitku*. 35 : 69–75 [in Ukrainian]
5. Francastel P. (1984). *Pintura y sociedad*. Madrid : Cátedra, D.L. [in Spanish]
6. Grau O., Hoth J., Wandl-Vogt E. (eds.) (2019). *Digital Artthroughthe Looking Glass: Newstrategies forarchiving, collectingandpreservingin Digital Humanities*. [in English]
7. Kholeif O. (2023). *Internet\_Art: From the Birth of the Web to the Rise of NFTs*. Phaidon Press [in English]
8. Martorell S. (2018). *Las redes que los parieron: arte y artistas nacidos en internet*. COMeIN. N. 74. URL: <https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero74/articles/redes-arte-artistas-internet.html> (date of access: 12.12.2023) [in Spanish]
9. Ramírez J.- A. (2009). *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*, Akal, Madrid [in Spanish]