

УДК 75.03[477]«19/20»

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/64-1-22>**Анастасія КРАВЧЕНКО,**

orcid.org/0000-0001-6706-7937

доктор мистецтвознавства,

доцент кафедри культурології та міжкультурних комунікацій

Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв

(Київ, Україна) akravchenko@dakkkim.edu.ua

МЕДІА-ТЕХНОЛОГІЇ В ХУДОЖНЬОМУ НАРАТИВІ УКРАЇНСЬКОГО АВАНГАРДУ

У статті досліджується роль медіа-технологій в наративізації творчої спадщини українських художників-авангардистів першої третини ХХ століття в сучасних культурних практиках. Вирішується низка завдань щодо вивчення загальних тенденцій дигіталізації художніх наративів та аналізу проєктів крипто-арту, реалізованих на матеріалах творчості українських авангардистів – Олександри Екстер та Всеволода Максимовича. Актуальність зазначеної теми пов'язана з унікальністю культурно-історичної ситуації ХХІ століття в контексті подолання постмодерністського антиісторизму та репрезентації культурних наративів попередніх епох, зокрема, українського авангарду, за допомоги інструментарію медіа-технологій, що окреслює нову стадію метамодернізму в образотворчому мистецтві. У роботі висвітлена історіографія проблем дослідження медіа-технологій інтерактивності, імерсивності, арт-блокчейну в культурних практиках музейної, галерейної діяльності. Проаналізовані дослідження розвитку візуального мистецтва ХХ століття, школи українського модерну, естетики українського авангарду 1910–1930-х рр., ідей конструктивізму, кубофутуризму, конструктивістської сценографії та художньої критики авангардних течій в живописі ХХ століття. У статті розглядаються імерсивні репрезентації робіт Густава Клімта (виставка «Klimts kuss – spiel mit dem feuer») та особливості блокчейн-інтерпретацій картини «Дівчина з перловою сережкою» Яна Вермеєра. Особлива увага приділена дослідженню творчості українських художників-авангардистів, зокрема, специфіки наративізації за допомоги медіа-технологій арт-блокчейну творів Всеволода Максимовича «Автопортрет» та Олександри Екстер «Міст Севр». Дослідження реалізовано в рамках «NUMO. Стипендіальна програма “Бібліотеки та архіви для біженців з України”» за підтримки Федерального уповноваженого з питань культури та медіа (bkm) та Німецької бібліотечної асоціації (dbv).

Ключові слова: модерн, український авангард, метамодернізм, художній наратив, медіа-технології, імерсивність, арт-блокчейн, Олександра Екстер, Всеволод Максимович.

Anastasiia KRAVCHENKO,

orcid.org/0000-0001-6706-7937

Doctor of Arts,

Associate Professor of the Department of Cultural Studies and Intercultural Communications

National Academy of the Culture and Arts Management

(Kyiv, Ukraine) akravchenko@dakkkim.edu.ua

MEDIA TECHNOLOGIES IN ARTISTIC NARRATIVE OF THE UKRAINIAN AVANT-GARDE

The article examines the role of media technologies in the narrativisation of the creative heritage of Ukrainian avant-garde artists of the first third of the 20th century in contemporary cultural practices. A number of tasks are being solved to study the general trends in the digitalisation of artistic narratives and analyse crypto-art projects based on the works of Ukrainian avant-garde artists Oleksandra Ekster and Vsevolod Maksymovych. The relevance of the topic is related to the unique cultural and historical situation of the 21st century in the context of overcoming postmodern anti-historicism and representing cultural narratives of previous eras, in particular, the Ukrainian avant-garde, with the help of media technologies, which outlines a new stage of metamodernism in the visual arts. The paper highlights the historiography of the problems of researching media technologies of interactivity, immersiveness, and art blockchain in the cultural practices of museum and gallery activities. The article analyses the development of visual art of the 20th century, the Ukrainian modern school, the aesthetics of the Ukrainian avant-garde of the 1910s and 1930s, the ideas of constructivism, cubofuturism, constructivist scenography and artistic criticism of avant-garde trends in 20th-century painting. The article examines immersive representations of Gustav Klimt's works (the exhibition "Klimts kuss – spiel mit dem feuer") and the peculiarities of blockchain interpretations of Jan Vermeer's "Girl with a Pearl Earring". Particular attention is paid to the study of the works of Ukrainian avant-garde artists, in particular, the specifics of narrativisation

with the help of art blockchain media technologies of Vsevolod Maksymovych's "Self-Portrait" and Oleksandra Ekster's "Sevre Bridge". The research was implemented within the "NUMO. Libraries and Archives for Refugees from Ukraine" scholarship program with the support of the Federal Commissioner for Culture and Media (bkm) and the German Library Association (dbv).

Key words: *Art Nouveau, Ukrainian avant-garde, metamodernism, artistic narrative, media technologies, immersiveness, art blockchain, Oleksandra Ekster, Vsevolod Maksymovych.*

Постановка проблеми. В художніх практиках ХХІ століття спостерігаємо тенденцію подолання постмодерністського антиісторизму та реактуалізацію культурних наративів попередніх епох у їх аксіологічному значенні для сучасного інформаційного суспільства. Своєрідне культурно-історичне пограниччя ситуацій пост- і метамодернізму створює унікальні прецеденти репрезентації образотворчого мистецтва за допомогою інструментарію медіа-технологій. Численні смислотворчі проєкції у балансуванні між культурними сенсами минулого, теперішнього і майбутнього, між історичною реконструкцією та новітньою перформативністю, між матеріально-речовинним та віртуальним мистецькими дискурсами дозволяють констатувати, що сьогодні «технології стають важливим чинником залучення публіки до сутнісного розуміння ідей митців як сучасних, так і класичних» (Русаков, 2023: 125). У цьому зв'язку, висвітлення роді медіа-технологій у відродженні та переосмисленні художнього наративу українського авангарду першої третини ХХ століття в дигітальному просторі візуальної культури ХХІ століття є науково доцільним.

Аналіз досліджень. Згідно проведеного аналізу історіографії дослідження проблем розвитку та імплементації медіа-технологій у візуальних культурних практиках ХХ – початку ХХІ століть зазначимо, що на сьогоднішній день в українському мистецтвознавстві та музеєзнавстві існує низка ґрунтовних напрацювань. Вони окреслюють широке коло питань, пов'язаних з різними видами академічного мистецтва та тими галузями креативних індустрій, домінантним семіотичним матеріалом яких виступають візуальні образи. Звертаючись до образотворчого мистецтва, маємо вказати на наявність наукових розробок щодо впровадження імерсивних технологій (О. Губернатор, С. Доценко, С. Русаков, О. Чепелик та ін.), інших інтерактивних, цифрових практик доповненої або віртуальної реальності в музейній діяльності (В. Банах, В. Волинець, С. Леонт'єв, Т. Міронова, Ю. Трач, О. Чумаченко та ін.), зокрема, й досліджень впливу крипто-технологій арт-блокчейну на розвиток сучасного арт-ринку (В. Бойко, А. Кравченко, С. Максимов, J. Ippolito, F. Valeonti та ін.).

З огляду на тематику нашої розвідки щодо нарративізації за допомогою медіа-технологій творів укра-

їнських художників-авангардистів маємо також звернути увагу на фундаментальні праці з історії та теорії образотворчого мистецтва, де розглядається саме період 1910–1930-х років. Вони містять цінні узагальнюючі спостереження та деталізовану аналітику щодо питань становлення школи українського модерного мистецтва (О. Федорук), ідей українського футуризму і конструктивізму в інтертекстуальній та інтермедіальній полеміці між Заходом і Сходом (V. Faber), розвитку візуального мистецтва ХХ – початку ХХІ століть від авангарду до сучасності (В. Сидоренко), компаративного дослідження естетики українського і польського авангарду (В. Личковах). Разом з тим, маємо згадати роботи із вивчення творчих методів, світоглядних та художньо-педагогічних систем окремих митців-авангардистів – Казимира Малевича (Л. Дрофань), Олександра Богомазова (О. Кашуба-Вольвач), Олександрі Екстер, Давида Бурлюка (О. Карпенко) та ін. Доповнюють вищезазначену панораму наукових праць дослідження впливу авангардного живопису на появу специфічного напрямку конструктивістської сценографії (О. Ковальчук) та студіювання української художньої критики в її осмисленні авангардних течій у живописі ХХ століття (М. Криволапов).

Безсумнівно, наш огляд наукових джерел торкається лише деяких магістральних векторів осягнення українського авангарду та його ролі у візуальній культурі ХХ століття, а відтак не може претендувати на вичерпність. Тим не менш, маємо констатувати, що заявлена тематика статті досі не була вповні розкрита у мистецтвознавчих роботах. Адаже на сьогоднішній день, вивчення медіа-технологій, здебільшого, спрямоване у площину їх імплементації в практиках образотворення ХХІ століття. Тому, на нашу думку, розгляд естетики українського авангарду 1910–1930-х років крізь призму медіа-технологій, зокрема, арт-блокчейну, є науково доцільним.

Мета статті полягає у дослідженні ролі медіа-технологій в нарративізації творчої спадщини українських художників-авангардистів першої третини ХХ століття в сучасних культурних практиках. Досягнення зазначеної мети вимагає вирішення низки завдань, серед яких головними постають: окреслення загальних тенденцій у медіатизації (дигіталізації) художніх наративів

та аналіз проєктів крипто-арту, що були реалізовані на матеріалах творчості художників-авангардистів – Олександрі Екстер та Всеволода Максимовича.

Виклад основного матеріалу. У ході дослідження культурно-мистецького простору ХХІ століття звертає на себе увагу появу нових жанрових варіантів, форм і видів візуальних (в т. ч. гібридних) практик, що проходять стадіальні процеси становлення і функціонування у ситуації метамодернізму. Серед них, важливого значення набувають проєкти на тему культурно-історичної пам'яті, що з герменевтичної точки зору можна розцінювати як погляд людини інформаційного суспільства на історію, культуру і мистецтво минулих епох. З огляду на активне залучення розмаїтих медіа-технологій у візуальній культурі виникає специфічний ефект «доданої вартості» образотворчого мистецтва, що пропонується до розгляду реципієнтам крізь призми полістилістичних, інтермедіальних, дигітальних абстракцій.

В цьому контексті, згадаємо створення особливого, мультисенсорного простору імерсивних виставок, що передбачають «фактичне, територіальне розміщення глядача / учасника безпосередньо всередині художнього середовища – когнітивне занурення в подієве середовище» (Губернатор, 2023: 157). Яскравим прикладом, зокрема, слугують імерсивні репрезентації творчості австрійського художника-символіста Густава Клімта в рамках мюнхенської виставки “KLIMTS KUSS – SPIEL MIT DEM FEUER” (у перекладі «Поцілунок Клімта – гра з вогнем», 2023 р.). Тут за допомогою медіа-технологій VR, AR, MR перед глядачами розгортається справжнє інтермедіальне шоу в трьох діях, що не тільки оповідає про життєтворчість художника-модерніста, а й надає можливість взаємодіяти з мистецтвом Г. Клімта, стати ніби частиною його картин. Подібні синестезійні ефекти перетворення ілюзії на реальність моделюються шляхом складних семіотичних проєкцій візуальних образів, анімації, інструментальної та конкретної музики, світло-кольорової гри, що викликають емоційний відгук у глядачів та роблять живопис періоду віденського модерну сенсорно-осязним та «живим».

Як бачимо, медіатизація художніх наративів за допомогою цифрових технологій, з одного боку, є своєрідною формою розваги, де «елементи “entertainment”, відкривають для реципієнтів набагато більше можливостей сприйняття експозиції на емоційному рівні» (Чумаченко, 2022: 135). А з іншого боку, – саме через залучення медіа-технологій та ігрові кейси презентації живописних

композицій відбувається вкорінення у свідомість реципієнтів та конотації сучасного соціокультурного буття зв'язку з традиціями образотворчого мистецтва межі ХІХ–ХХ століть. З огляду на це, ми цілком погоджуємося з думкою, що на сьогоднішній день «“екран”, “екранна реальність”, пов'язана з нею “віртуальна реальність” стали визначальними культуруотворювальними феноменами перехідної доби» (Зубавіна, 2019: 180).

Паралельно з імерсивними експериментами у сектор елітарної культури проникають блокчейн-технології. Починаючи з середини 2010-х років дигітальний досвід численних стартапів у креативних індустріях (шоу-бізнес, мода, відеодизайн, перформативні практики, нові медіа) активно підхоплюється культурними установами музейної, галерейної, аукціонної справи. Останніх приваблює, з одного боку, освоєння нового економічного середовища у рамках концепції крипто-колекціонування віртуальних активів, а з іншого – можливість експонування та популяризації шедеврів образотворчого мистецтва у дигітальному просторі, що відкриває нові горизонти рецепції культурних цінностей.

Відтак, медіа-технології арт-блокчейну сьогодні використовуються в проєктах таких поважних установ, як: Центр Помпіду (Париж), Австрійський музей прикладного мистецтва (Відень), Британський музей (Лондон), Художня галерея WHITWORTH (Манчестер), Галерея Уффіці (Флоренція), Музей Соломона Гуггенхайма, МоМа (Нью-Йорк), Музей сучасного мистецтва (Денвер), Національний художній музей України (Київ) та в багатьох інших культурних інституціях з усього світу. Вони організують не тільки ефективні колаборації із залученням зовнішніх медіа-спеціалістів та блокчейн-художників, але й тягнуть до створення стаціонарних дизайнерських мультимедійних лабораторій. Останні придатні як для продукування експериментальних проєктів (під егідою кураторів відділів цифрового мистецтва), так і для освітніх ініціатив.

Приміром, згадаємо відому картину нідерландського художника Яна Вермеєра «Дівчина з перловою сережкою» ХVІІ ст., яка отримала численні переінтерпретації у вуличній творчості Бенксі, роботах багатьох інших митців, у т. ч. дизайнерів інтер'єрів та креаторів рекламної продукції. Особливу увагу привертають процеси ремедіації живопису Я. Вермеєра з матеріально-речовинного до віртуального середовища за допомогою медіа-технологій арт-блокчейну. Йдеться про кількорові експлікації цієї картини у форматі NFT та її появу в стилізованих версіях на цифрових аукці-

онах крипто-арту. Приміром, згадаємо дві версії «Дівчини з перловою сережкою». Перша з них, виконана блокчейн-художником як піксельне, генеративне зображення у стилі криптопанк (серія піксельних NFT-портретів від *hoogi*), а друга – у графічному дизайні з акцентом на додаткових атрибутах: окулярах, люльці для куріння, трикутній шляпі, декорованій піратськими символами тощо (серія NFT-робіт від *Helge*). Відтак, на цих зразках ми бачимо як «творчість всесвітньовідомих авторів постає в новій цифровій реальності, де твори мистецтва переживають різні етапи інтерпретації залежно від суб'єктивного бачення творців цифрового мистецтва» (Бойко, Максимов, 2023: 155).

Разом з тим, зазначимо, що подібні крипто-тлумачення витворів елітарного мистецтва, що набирають через інтернет масової популярності, нерідко, оцінюються інтелектуалами досить критично. Так, зазначається про руйнівні процеси деформації ціннісних орієнтацій в культурі інформаційного суспільства, серед яких вивиснується фактор комерціалізації мистецтва. Тому, в науковому середовищі часто висловлюється думка, що «пріоритезація фінансової привабливості культурного виробництва зворотним негативним наслідком має послаблення пізнавальної та аксіологічної функцій культури» (Олійник, 2021: 52–53). Однак, щодо останнього твердження можна дискутувати, адже поява медіа-технологій та їх подальше використання в образотворчому мистецтві має як певні соціокультурні передумови, так і матиме відповідні наслідки, в т. ч. як негативні, так і позитивні.

Незважаючи на відомі застереження щодо тотальної віртуалізації суспільного життя, трансформації естетичного інтелекту сучасної публіки, зниження рівня її обізнаності та вибагливості вважаємо, що застосування медіа-технологій у візуальних практиках, за певних умов, може стати додатковим інструментом підвищення культурної грамотності. Особливо, це стосується молодіжної аудиторії, яка на сьогоднішній день призвичаєна до медіальних способів комунікації з оточуючою реальністю. З огляду на це, потенціал медіа-технологій не має залишитися недооціненим. Йдеться про особливу здатність крипто-арту до привернення та утримання уваги аудиторії через віртуальні кейси, що відкриває «вікно» можливостей для промоції культурної спадщини. Адже нарративізація відомих в історії живопису робіт (таких, приміром, як «Дівчина з перловою сережкою») саме через сучасні NFT-експлікації вельми заохочує молодь до подальшого знайомства з ори-

гіналами цих робіт, але вже не у віртуальному, а реальному музейному просторі.

В такому сенсі, погляд крізь призму сучасних медіа-технологій з розгортанням стіли часу в зворотньому напрямку – від теперішнього до минулого, має евристичний потенціал. Останній з успіхом реалізується й українськими музейними інституціями, що працюють з різними цільовими і віковими аудиторіями споживачів елітарного мистецтва. До того ж, складні умови всесвітньої COVID-пандемії, а пізніше – повномасштабного вторгнення Російської Федерації в Україну, лише мобілізували креативні ідеї та активізували зусилля з впровадження в музейну практику медіа-технологій, зокрема, арт-блокчейну, задля збереження та експонування національної культурної спадщини у дигітальному середовищі.

Так, приміром, особливу увагу привертає проєкт Національного художнього музею України (NAMU) з популяризації українського модерного живопису, що був реалізований у співпраці з блокчейн-платформою *Stampsdaq* (2022 р.). Йдеться про появу NFT-колекції, до якої увійшли твори відомих вітчизняних митців, зокрема, художників-авангардистів Олександри Екстер та Всеволода Максимовича. Примітно, що за словами нью-йоркського оглядача крипто-інновацій в культурі Р. Віддінгтона у цьому партнерстві спостерігається низка світоглядних розбіжностей позицій *Stampsdaq* і NAMU, адже перший «вважає, що можливість отримання довічних роялті від продажу на вторинному ринку є безцінною в умовах недостатнього фінансування, а NAMU розглядає цей крок як частину ширшої ініціативи з оцифрування колекцій та розбудови бренду» (Whiddington, 2021). Тобто, музей встановлює, першочергово, не комерційну мету, а гуманітарну – оцифрування з криптографічним захистом даних своєї колекції та поширення українських культурних меседжів у світі.

У зазначеному NFT-проєкті завдяки медіа-технологіям роботи українських авангардистів Олександри Екстер та Всеволода Максимовича постають в анімованому, інтермедіальному форматі художнього нарративу з додатковими візуальними та акустичними ефектами. Примітно, що як і авангард у живописі першої третини ХХ століття став «проривом» горизонтів існуючого мистецтва, «вторгненням» у художнє поле майбутнього, алгоритмом історії мистецтва» (Личкова, 2021: 37), так само у ХХІ столітті поєднання мистецтва і технологій задає візію футуристичної концепції культури майбутнього.

Так, приміром, у NFT за мотивами «Автопортрета» (1913 р.) Всеволода Максимовича, аван-

гардне мислення цього художника-символіста розкривається у дигітальному середовищі завдяки прийому наративізації життєвої історії молодого, елегантного чоловіка в чорному костюмі. Жанр автопортрету як візуальний спосіб авторської концептуалізації професійних та індивідуальних рис завжди привертав увагу митців у різні історичні епохи. В цьому контексті, не є винятком робота В. Максимовича, що є автовідображенням внутрішнього світу художника – надзвичайно витонченого і складного. На фоні домінуючої монохромної палітри особливо виразний акцент припадає на обличчя та очі, які випромінюють зосереджений погляд. Останній нами декодується як двоспрямований – одночасно і всередину (як вияв саморефлексії, відбиття психологічного стану особистості), і назовні (осмислення оточуючого, нерідко, трагічного буття).

Очікувано, що під час створення NFT на матеріалах «Автопортрету», була підкреслена саме експресія погляду завдяки цифровій обробці вихідного зображення. При збереженні статичності чоловічої фігури, ефекти анімації вибірково накладалися на очі (що надало ще більшої гостроти погляду в його динаміці) та задній просторовий план. Фон, завдяки рухливості його окремих декоративних елементів, а також світлотіньовій грі (зміна колірної насиченості та чіткості обрисів – від затемненого до світлого, поступове розмиття фону), слугує концентрації уваги на головному – образі героя. Доповнення візуального ряду NFT акустичними елементами – звучанням віолончельного тембру, підсилює чуттєву атмосферу композиції, що сприймається ніби інтродукція перед основною дією, яка залишається «поза кадром». Відтак, синестезійний ефект емоційної напруги та відкритість сюжету створює певну інтригу для глядача та спонукає його домислювати історію зображуваного персонажа.

Цікавими також є медіа-прийоми наративізації художнього простору картини Олександри Екстер «Міст Севр» (1912), що в свій час стала маніфестом авангардної «трансгресії стилю» (Личкавах, 2021: 37) в українському образотворчому мистецтві. Як пише О. Федорук, «конструкція в ній тримається на протидії суперечностей, що виникають у процесі зіткнення незалежних одна від одної, але пов'язаних площин» (Федорук, 2006: 17). Саме цей принцип було взято за ідею NFT на основі творчості О. Екстер. Однак, якщо живопис з точки зору семіотики є іконічним знаком (який надається одномоментно у всій повноті свого

вираження і змісту), то у його NFT-інтерпретації висвітлюється саме процесуальність творення мистецького наративу кубофутуризму. Тут, під електронні звучання змішаного ансамблю у високому регістрі ніби з космічної нескінченності з'являються окремі конструктивні елементи картини. Виринаючи із периферії, вони поступово обертаються і, набуваючи виразних рис, з'єднуються між собою у доцентровому тяжінні. Так постає довершений візуальний, анімований образ NFT-картини «Міст Севр», що відображає ідею формування простору, конструювання буття в постійному русі його комплементарних та анти-тетичних елементів.

Висновки. Відтак, за результатами проведеного дослідження можемо констатувати подальше зростання ролі медіа-технологій в культурі інформаційного суспільства, що окреслюється пошуком нових способів презентації світової культурно-мистецької спадщини тримачами цінних візуальних активів. Спостерігаємо еволюцію музейних практик, у т.ч. активне залучення до орбіти їх інституційних інтересів медіа-технологій імерсивності та арт-блокчейну, що спонукає до розширення функцій кураторів мистецтва, створення мультимедійних лабораторій та ефективних партнерств.

В українському культурному дискурсі простежується стійкий інтерес до експонування творів українського авангарду першої третини XX століття, зокрема, і в форматі дигітальних інтерпретацій арт-блокчейну. Дослідження NFT з колекції Національного художнього музею України на основі робіт «Автопортрет» Всеволода Максимовича та «Міст Севр» Олександри Екстер, виявляє численні змістові та семіотичні проєкції у пересмисленні та розширенні їх художнього наративу. Застосування блокчейн-технологій сприяє творенню інтермедіального простору доповненої реальності, що крізь призму сучасної екранної культури увиразнює історичні паралелі XX–XXI століть. Йдеться про особливості візуальної презентації внутрішнього і зовнішнього світу індивідуума, т.зв. естетики зображуваного «Я»: від «класичного» жанру автопортрету в живописі до екранного селфі або Reels в сучасних креативних практиках (NFT «Автопортрет»), а також очевидної подібності у теоретизації принципів техніко-конструктивного та філософського осмислення живописних композицій: від авангардного кубофутуризму до структурних алгоритмів візуального мистецтва метамодернізму (NFT «Міст Севр»).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бойко В. І., Максимов С. Й. NFT як провідний інструмент мистецтва в репрезентації візуального середовища. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. Київ. 2023. № 1. С. 152–156. DOI 10.32461/2226-3209.1.2023.277651
2. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики як феномен метамодернізму : дис. ... доктора філософії : 034 Культурологія. Київ, 2023. 194 с.
3. Зубавіна І. «Зображуване я» у взаємодії людина–екран. Наратив «зображуване-глядач» у сучасному культурному просторі: монографія / Г. П. Чміль, І. Б. Зубавіна та ін. К.: Інститут культурології НАМ України, 2019. С. 175–200.
4. Личкова В. А. Естетика українського та польського авангарду: монографія. Київ: НАКККіМ, 2021. 288 с.
5. Олійник О.С. Переосмислення уявлень про культурний продукт в умовах глобальної соціокультурної трансформації. *Людина. Діалог. Цифрова культура* : зб. наук. ст. та тез наук. повід. за матеріалами наук. круглих столів. К.: ІК НАМ України, 2021. С. 52–53.
6. Русаков С. С. Вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва в контексті трансформації сучасного артринку: культурологічні аспекти дослідження. *Питання культурології*. 2023. С. 121–133. 10.31866/2410-1311.41.2023.276701.
7. Федорук О. К. Український авангард. Перетин знаку: Вибрані мистецтвознавчі статті: У 3 кн. / Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України. Київ: Видавничий дім А+С, 2006. Кн. 1: Історія та теорія мистецтва. Постаті. Народна творчість. С. 9–68.
8. Чумаченко О.П. Сучасні художні виставки як форма «entertainment». *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. Київ. 2022. № 3. С. 130–136. DOI 10.32461/2226-3209.3.2022.266092
9. Whiddington, Richard. Behind The National Art Museum of Ukraine's Venture Into NFTs. *Jing Culture & Crypto: The Bisness of Art and Culture in WEB3*. November 11, 2021. URL: <https://cutt.ly/pwyhj1vq> (дата звернення: 23.06.2023)

REFERENCES

1. Boiko V. I., Maksymov S. Y. (2023). NFT yak providnyi instrument mystetstva v reprezentatsii vizualnoho sere dovyyshcha. [NFT as a leading art tool in the representation of the visual environment]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv* : nauk. zhurnal. – Bulletin of the National Academy of Management Personnel of Culture and Arts : scientific journal. Kyiv. № 1. P. 152–156. DOI 10.32461/2226-3209.1.2023.277651 [in Ukrainian].
2. Hubernator O. I. (2023). Imersyvni kulturni praktyky yak fenomen metamodernizmu. [Immersive cultural practices as a phenomenon of metamodernism]. *Dys. ... doktora filosofii* : 034 Kulturolohiiia – PhD thesis: 034 Cultural Studies. Kyiv, 2023. 194 p. [in Ukrainian].
3. Zubavina I. (2019). “Zobrazhuvane ya” u vzaiemodii liudyna–ekran [The “portrayed self” in human-screen interaction]. *Naratsiia “zobrazhuvane-hliadach” u suchasnomu kulturnomu prostori* [Narrative of the “depicted-viewer” in the contemporary cultural space]. *Monohrafiia – Monograph* / H. P. Chmil, I. B. Zubavina, ets. Kyiv: Institute of Cultural Studies of the National Academy of Arts of Ukraine, P. 175–200 [in Ukrainian].
4. Lychkovakh V. A. (2021). Estetyka ukrainskoho ta polskoho avanhardu. [Aesthetics of the Ukrainian and Polish avant-garde]. *Monohrafiia – Monograph*. Kyiv: National Academy of the culture and arts management, 228 p. [in Ukrainian].
5. Oliinyk O.S. (2021). Pereosmyslennia uia vlen pro kulturnyi produkt v umovakh hlobalnoi sotsiokulturnoi transformatsii. [Rethinking the idea of a cultural product in the context of global socio-cultural transformation]. *Liudyna. Dialoh. Tsyfrova kultura* : zb. nauk. st. ta tez nauk. povid. za materialamy nauk. kruhlykh stoliv. Kyiv: Institute of Cultural Studies of the National Academy of Arts of Ukraine, 2021. P. 52–53. [in Ukrainian].
6. Rusakov, Serhii. (2023). Vplyv imersyvnykh tekhnolohii na spryiniattia mystetstva v konteksti transformatsii suchasnoho artrynku: kulturolohichni aspekty doslidzhennia. [The impact of immersive technologies on the perception of art in the context of the transformation of the modern art market: cultural aspects of the study]. *Pytannia kulturolohii – Cultural studies issues*, 121–133. 10.31866/2410-1311.41.2023.276701. [in Ukrainian].
7. Fedoruk O. K. (2006). *Ukrainskyi avanhard*. [Ukrainian avant-garde]. *Peretyznaku: Vybrani mystetstvoznavchi statti: U 3 kn.* / Instytut problem suchasnoho mystetstva Akademii mystetstv Ukrainy. – Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine. Kyiv: Vydavnychiy dim A+S, Kn. 1: Istoriia ta teoriia mystetstva. Postati. Narodna tvorchist. P. 9–68. [in Ukrainian].
8. Chumachenko O.P. (2022). Suchasni khudozhni vystavky yak forma “entertainment”. [Contemporary art exhibitions as a form of “entertainment”]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv* : nauk. zhurnal. – Bulletin of the National Academy of Management Personnel of Culture and Arts : scientific journal. Kyiv. № 3. С. 130–136. [in Ukrainian].
9. Whiddington, Richard. (2021). Behind The National Art Museum of Ukraine's Venture Into NFTs. *Jing Culture & Crypto: The Bisness of Art and Culture in WEB3*. November 11, 2021. URL: <https://cutt.ly/pwyhj1vq>