

УДК 766:72:140 8 (045)

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/69-1-8>**Анна БІЛИК,***orcid.org/0000-0001-9608-5130*

кандидат мистецтвознавства,

доцент кафедри дизайну

Херсонського національного технічного університету

(Херсон, Україна) *bilykanna93@ukr.net***Руслана ТКАЧЕНКО,***orcid.org/0000-0002-9107-9804*

кандидат мистецтвознавства,

доцент кафедри культурології та філософії культури

Інституту гуманітарних наук Національного університету «Одеська політехніка»

(Одеса, Україна) *ruslana.tkachenko@gmail.com*

ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО ЯК ЯВИЩЕ МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ

У статті порушується проблема аналізу цифрового мистецтва як актуальної складової сучасної культури, що виконує функції, які не під силу традиційному мистецтву. Сучасна цифрова візуальна культура впливає на мову культури, сприяє зародженню нових естетичних концепцій. Це явище є динамічною категорією, вимагає осмислення, створення теоретичної складової. Це спричинило появу цифрової історії мистецтва. Як нова галузь знань вона перебуває на перетині історії мистецтва та цифрових технологій, охоплюючи вивчення історії мистецтва, комп'ютерних технологій, культурології. Варто сказати, що музеям належить провідна роль у просуванні самих творів цифрового мистецтва. Значення у поширенні, систематизації, аналізу творів мистецтва належить «Міжнародному журналу цифрової історії мистецтва» (*International Journal for Digital Art History*).

Мета дослідження полягає в аналізі цифрового мистецтва як явища масової культури, що цілком відповідає актуальності і векторам розвитку сучасної культури. У публікації доводиться, що цифрове мистецтво є невід'ємною складовою сучасної культури. Цифрове мистецтво – об'єктивне і закономірне явище культури, що з'явилося завдяки комп'ютерним технологіям. Продемонстровано, що цифрове мистецтво представлене в сучасному інформаційно-комунікаційному просторі в різних функціях: презентації самого митця, товару, носія інформації. Розвиток техніки і широке застосування технологій перетворюють високі зразки мистецтва у доступні компоненти. Мистецтво як товар має бути до вподоби багатьом споживачам. У зв'язку з цим виникає потреба в синтезі різних видів мистецтва, де за допомогою нових інформаційних технологій виробляється новий продукт. У статті також порушується проблема аналізу творів цифрового мистецтва, для яких характерна швидка поява і трансформація. Така стрімкість розвитку вимагає створення теоретичного інституту.

Ключові слова: цифрове мистецтво, масова культура, цифрові технології, артпринк, аналіз творів, віртуальна культура, віртуальний музей.

Anna BILYK,*orcid.org/0000-0001-9608-5130*

Candidate of Arts,

Associate Professor at the Department of Design

Kherson National Technical University

(Kherson, Ukraine) *bilykanna93@ukr.net***Ruslana TKACHENKO,***orcid.org/0000-0002-9107-9804*

Candidate of Arts,

Associate Professor at the Department of Cultural Studies and Philosophy of Culture

Institute of Humanities of Odesa Polytechnic National University

(Odessa, Ukraine) *ruslana.tkachenko@gmail.com*

DIGITAL ART AS A PHENOMENON OF MASS CULTURE

The article raises the problem of analysing digital art as a relevant component of contemporary culture, fulfilling functions that traditional art cannot. Contemporary digital visual culture influences the language of culture and contributes to the emergence of new aesthetic concepts. This also created a theoretical component, because the phenomenon is a

dynamic category. It needs to be understood as a dynamic category. Digital art history is a relatively new field of study. It lies at the intersection of art history and digital technologies. Digital art history encompasses the study of art history, computer technology, and cultural studies. It is worth noting that museums play a leading role in promoting digital artworks. The International Journal for Digital Art History plays an important role in the dissemination, systematisation, and analysis of works of art.

The purpose of the study is to analyse digital art as a phenomenon of mass culture, which is fully consistent with the relevance and vectors of development of contemporary culture. The authors of the article argue that digital art is an integral part of contemporary culture. Digital art is an objective and natural cultural phenomenon that has emerged thanks to computer technology.

Digital art is represented in the modern information and communication space in various functions: presentation of an artist, a product, a media. Advances in technology and the widespread use of machinery are turning high artworks into affordable components. Art as a commodity should be attractive to many consumers. In this regard, there is a need for a synthesis of different types of art, where a new product is created with the help of new information technologies. The article also raises the problem of analysing digital works of art. They change very quickly and are constantly transforming. This speed of development requires the creation of a theoretical institute.

Key words: digital art, mass culture, digital technologies, art market, analysis of artworks, virtual culture, virtual museum.

Постановка проблеми. Поширення інтернету прискорило розповсюдження інформації, тим самим спряло виникненню поняття «цифрове мистецтво». Цифрове мистецтво дуже швидко входить у життя людини. Сьогодні нікого не здивує пропозиція купити цифрові твори в інтернет-магазині. В цьому немає нічого дивного, тому що комерційний характер є однією з визначальних ознак масової культури. Стрімкий розвиток техніки і технологій зняв з поняття «мистецтво» конотацію елітарності і зробив його загальнодоступним для широких мас. Для того, щоб продукт масової культури, а ним є цифрове мистецтво, користувався великим попитом і мав успіх на арт-ринку художники та бізнесмени від мистецтва, арт-ділери мають зацікавити потенційного покупця, оновлювати асортимент, знайомити з новими надходженнями. Звертаючись до особливих характеристик індустрії масової культури у цифровому мистецтві, варто підкреслити значення популяризації засобів доступу до інформації, можливостей сучасних технологій, які транслюють стереотипи поведінки та комунікацій для загалу; а також постійне звернення до розважальних жанрів, спецефектів з якісним звуковим супроводженням, що робить контент ще більш привабливим. Отже, в сучасному світі тільки цифрові технології можуть задовольнити потребу маскульту в орієнтації на «людину маси» та на широку аудиторію.

Аналіз досліджень. Важливу роль для розуміння цифрового мистецтва як суспільного феномена, його місця і ролі в мистецтвознавстві мають дослідження зарубіжних учених: Крістіан Поль (Christiane Paul), Йоганн Друкер (Johanna Drucker), Лев Манович (Lev Manovich), Діана М. Зорич (Diane M. Zorich) Нурія Родрігес-Ортега (Nuria Rodríguez-Ortega) та інші. Провідне місце щодо дослідження цифрового мистецтва

належить «Міжнародному журналу цифрової історії мистецтва» (International Journal for Digital Art History).

У переважній більшості вітчизняні дослідники намагаються з'ясувати витoki цифрового мистецтва, пояснити його феномен як об'єктивного і закономірного явища, що з'явилося завдяки комп'ютерним технологіям. Серед них праця Ганни Полетаєвої, Олени Чепелюк «Визначення та сфера застосування цифрового мистецтва», в якій авторки вказують на перевагах цифрового мистецтва, зокрема високу ефективність, генеративність та інтерактивність, включаючи застосування комп'ютерних технологій (Полетаєва, 2023: 363). Віктор Ареф'єв у праці «Цифрове мистецтво: на стику технологій і креативності» звертає увагу на необхідності дизайнерам цифрового мистецтва постійно навчатися, опановувати програми, алгоритми, методи роботи, новітні технології (Ареф'єв, 2022: 419). Думка про трансформацію мистецтва завдяки комп'ютерним технологіям знаходить відображення у публікації Олени Храмової-Баранової та Аліни Галенко (Храмова-Баранова, 2017). Актуально також і висвітлення питання інтелектуальної власності, захисту авторських прав митців у цифровому мистецтві. Ця тема порушена у дослідженні Наталі Борщевської та Олександра Носа «Розвиток цифрового мистецтва як сучасного способу монетизації мистецтва та захисту авторських прав» (Борщевська, 2021) та Олесі Ізбаш «Інтелектуальна власність у цифровому просторі» (Ізбаш, 2021).

На нашу думку, обґрунтування значення цього явища культури і мистецтва можна за допомогою такої інституції як арт-ринку, оскільки цифрове мистецтво посіло належне місце в культурному полі ХХІ століття. У цьому контексті важливою є розвідка Леоніда Мачуліна «Вплив NFT

(невзаємозамінних токенів) на світ мистецтва», в якій слушно зазначається, що NFT – явище не лише віртуальної, але й сучасної культури загалом, оскільки запускає механізм самостійного ринку цифрового мистецтва (Мачулін, 2022).

Незважаючи на активне вивчення вищезазначеної проблематики, дослідження цифрового мистецтва як явища, що відповідає феномену масової культури, ще не порушувалося ні зарубіжними, ні вітчизняними науковцями.

Мета дослідження. Проаналізувати цифрове мистецтво як явище масової культури, що цілком відповідає актуальності і векторам розвитку сучасної культури.

Виклад основного матеріалу. Ще наприкінці ХХ ст. у музейних практиках зародилася тенденція оцифрування експонатів задля їх збереження. Популяризація власних колекцій шляхом їх розміщення в мережі стала активно просуватися провідними музеями світу. Першими, хто звернувся до віртуальної реальності у сфері мистецтва, були музеї.

В умовах сьогодення цифрове мистецтво є ключовою ознакою сучасної віртуальної культури, впливає на мову культури, породжує появу нових естетичних концепцій. Це явище є динамічним, воно потребує подальшого переосмислення, аналізу та систематизації. Наразі ми лише можемо констатувати, що створюється нова реальність, що обмежена лише свідомістю та уявленнями митця.

Сьогодні можемо вже говорити про таку галузь дослідження як «цифрова історія мистецтва», що увібрала знання з історії мистецтва та цифрових технологій. Ця відносно нова галузь, поява якої спричинена ширшим використанням цифрових технологій у створенні та розповсюдженні творів мистецтва. Проблема методологічної бази дослідження знайшла відображення в працях Йоганна Друкера «Чи існує "цифрова" історія мистецтва?» (Drucker, 2013) та Лева Мановича «Наука про дані та цифрове мистецтвознавство» (Data Science and Digital Art History) (Manovich, 2015). Цифрова історія мистецтва, окрім історії мистецтва, охоплює вивчення комп'ютерних технологій, культурології. А також, як показує вивчення літератури з теми дослідження, і правознавства. На цих підставах маємо її розглядати як міждисциплінарну галузь. У зв'язку з цим у сучасній культурологічній і мистецтвознавчій літературі щодо осмислення і розуміння цифрової культури склалися протилежні думки щодо її статусу. Адже такий синтез носить експериментальний характер, бо до мистецького простору часто залучаються аж ніяк не мистецькі об'єкти. Розповсюдженою думкою є

та, що цифрове мистецтво стає звичайним фоном повсякденного життя і втрачає свою цінність, його ілюзорна доступність негативно вдається взнаки на якості продукту-товару. Більшість технічних можливостей, які мають застосовуватися для створення сприятливих умов щодо самовизначення людини передусім направлені на розвиток забезпечення комфортного споживчого середовища. Таким чином, згадуючи Хосе Ортега-і-Гасета, можемо конституювати не тільки проблему дегуманізації мистецтва, а ще й дегуманізацію суспільства в умовах просування штучного інтелекту (Ортега-і-Гасет, 1994). Коли змінюються умови споживання, елітарний продукт стає масовим, якщо змістити ціннісне значення з творчої діяльності на функцію споживання. Розвиток техніки і широке застосування технологій перевтілюють високі зразки мистецтва у звичайні компоненти, що легко доступні на екрані монітора.

Представники цифрового мистецтва широко використовують нові матеріали і технології. «Головна відмінність ринку NFT від звичайного ринку основного мистецтва в тому, що на першому цінується митець як особистість, а на традиційному – сам твір», – слушно зазначає Леонід Мачулін (Мачулін, 2022: 75). На відміну від звичайних художніх галерей, художники використовують технології для доступу до ринків, про які раніше могли лише мріяти. Утім, досі критерії оцінки цифрових творів мистецтва науковцями ще не вироблені.

Сьогодні цифрове мистецтво охоплює широкий спектр тем, зокрема, вивчення, збереження і поширення цифрового мистецтва, забезпечення кураторства цифрового мистецтва, створення віртуального музею, оцифрування колекції історичних артефактів, а також займається прогнозуванням перспектив розвитку цифрового мистецтва. Спрощуючи виразні засоби зразків елітарної культури, масова культура адаптує їх для сучасного споживача. Використовуючи їх символи для копіювання та фрагментації творів мистецтва, вона входить у підсвідомість людини. У структурі масової культури є прошарок «елітарної культури», яка наділяє продукт статусом твору мистецтва виключно номінально. Поява цього елітарного прошарку в маскульті визначена його неоднорідністю і сприяє диференціації внутрішнього культурного простору. Цінності, які актуалізує культурна еліта свідчать про демократизацію культури (згадуємо ще одну характеристику маскульту – показна демократизація). Цифрове мистецтво також розширило можливості завдяки віртуальним виставкам та інсталяціям.

До нових ціннісних тенденцій треба віднести і посилення значущості уявного світу замість реального. Моделювання ситуацій як засобу адаптування елементів високої культури до жанрів маскульту втілюється також у сфері мистецтва. Технології доповненої чи розширеної реальності використовуються для забезпечення присутності глядачів у штучному просторі і мають значне поширення в музейних та виставкових проєктах. Цифрові технології пропонують відвідувачам зручну екранну форму, де можна ознайомитися з будь-яким арт-об'єктом і твором образотворчого мистецтва. Більшість галерей зацікавлюють відвідувачів і покупців масштабами демонстраційного простору, котрий поширюється на стелю, підлогу і стіни. Таке імерсійне включення аудиторії в альтернативний 4-D простір, доповнюючи звукові, тактильні й ольфакторні відчуття, робить нову реальність цікавою для масового глядача і демонструє можливості цифри. З'являються центри цифрового мистецтва та перші цифрові музеї в багатьох країнах і в Україні зокрема. Наприклад, Atelier des Lumieres у Парижі – перший цифровий музей образотворчих мистецтв. Головна мета цього закладу – зробити мистецтво доступним для широкої аудиторії, яка нерегулярно відвідує музеї чи галереї. З 15 по 30 жовтня 2021 р. в Києві

відбулася перша бієнале цифрового та медіа мистецтва, що є наочним показником популярності цифрового мистецтва в Україні.

Висновки. В епоху цифровізації однією з умов популяризації зразків високого мистецтва є використання сучасних технологій. Доступ у світ мистецтва цифрових технологій та механізмів ринку масової художньої продукції дають відповіді на питанням функціонування як самого мистецтва, так і вплив маскульту на якість мистецьких творів. Інфраструктура художнього ринку, яка дозволяє і розширює можливості купувати художні цифрові твори та одночасно споживати цінності мистецтва, є потужним механізмом показної демократизації сучасної масової культури. Також, звертаючись до творів високого мистецтва у формі ілюзорної, заміщеної реальності (симулякру), масова культура збільшує змістовне поле та соціальну сферу свого впливу. Вона постійно змінюється, використовуючи нові матеріали і технічні засоби, що потім породжує нові види і жанри в цифровому мистецтві. Але, спираючись на класичні твори, як взірць прогресу та стимул майбутнього розвитку, масова культура стверджує у масовій свідомості ідею відповідності і рівноцінності артефакту технологічних досягнень справжнім шедеврам мистецтва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ареф'єв В. Цифрове мистецтво: на стику технологій і креативності. *Грааль науки*. 2022. № 18–19. С. 417–419.
2. Борщевська Н. Нос О. Розвиток цифрового мистецтва як сучасного способу монетизації мистецтва та захисту авторських прав. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції. Т. 2. Київ : КНУТД, 2021. С. 320–323.
3. Drucker Johanna. Is There a “Digital” Art History?, *Visual Resources*, 2013. № 1–2, С. 5–13. URL: DOI: 10.1080/01973762.2013.761106.
4. Избаш О. Интеллектуальная собственность у цифровом пространстве. *Информация и право*. 2021. № 3(38). С. 82–89.
5. Manovich Lev. Data Science and Digital Art History DAH-Journal, 2015. № 1. С. 14–34. URL: <https://doi.org/10.11588/dah.2015.1.21631>
6. Мачулін Л. Вплив NFT (невзаємозамінних токенів) на світ мистецтва. *Культура України*. 2022. № 75. С. 67–77.
7. Ортега-і-Гасет Х. Дегуманізація мистецтва. Вибрані твори. Київ : Основи, 1994. С. 238–272.
8. Полетаєва Г. Визначення та сфера застосування цифрового мистецтва / Г. Полетаєва, О. Чепелюк. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції. Т. 1. Київ : КНУТД, 2023. С. 363–366.
9. Храмова-Баранова О, Галенко А. Розвиток цифрових комп'ютерних технологій, їх вплив на мистецтво і дизайн України. *Гуманітарний вісник ЧДТУ. Серія: Історичні науки*. 2017. Число 27. Вип. 11. С. 82–87.

REFERENCES

1. Arefiev V. (2022) Tsyfrove mystetstvo: na styku tekhnolohii i kreatyvnosti. [Digital art: at the intersection of technology and creativity] *Hraal nauky*, 18–19. 417–419. [in Ukrainian]
2. Borshchevska N. Nos O. (2021) Rozvytok tsyfrovoho mystetstva yak suchasnoho sposobu monetyzatsii mystetstva ta zakhystu avtorskykh prav. . [Development of digital art as a modern method of monetization of art and copyright protection] *Aktualni problemy suchasnoho dizainu* : zbiryk materialiv III Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii. T. 2. Kyiv : KNUVD. 320–323 [in Ukrainian]
3. Drucker Johanna (2013) Is There a “Digital” Art History?, *Visual Resources*, 1–2. 5–13, DOI: 10.1080/01973762.2013.761106. [in English]
4. Izbash O. (2021) Intelktualna vlasnist u tsyfrovomu prostori. [Intellectual property in the digital space] *Informatsiia i pravo*, 3(38). 82–89. [in Ukrainian]

5. Manovich Lev (2015) Data Science and Digital Art History DAH-Journal, 1.14–34. <https://doi.org/10.11588/dah.2015.1.21631> [in English]
6. Machulin L. (2022) Vplyv NFT (nevzaiemozaminnnykh tokeniv) na svit mystetstva. [The impact of non-fungible tokens (NFT) on the art world] *Kultura Ukrainy*, 75. 67–77. [in Ukrainian]
7. Orteha-i-Haset Kh. (1994). Dehumanizatsiia mystetstva. [The Dehumanization of Art] *Vybrani tvory*. Kyiv : Osnovy, 238–272. [in Ukrainian]
8. Polietaieva H., Chepeliuk O. Vyznachennia ta sfera zastosuvannia tsyfrovoho mystetstva. [Definition and scope of digital art] *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu : zbirnyk materialiv V Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii*. T. 1. Kyiv : KNUTD, 363–366. [in Ukrainian]
9. Khramova-Baranova O, Halenko A. (2017). Rozvytok tsyfrovyykh kompiuternykh tekhnolohii, yikh vplyv na mystetstvo i dyzain Ukrainy [The development of digital computer technologies and their impact on art and design in Ukraine] *Humanitarnyi visnyk ChDTU. Serii: Istorychni nauky*, 11. 82–87. [in Ukrainian]