

СПОЛУЧЕННЯ НЕСПОЛУЧАЄМОГО – «КЕНТАВР» ІННОВАЦІЙ У МИСТЕЦТВІ ТА ДИЗАЙНІ

Черкесова І. Г.

ВСТУП

Інноваціями у мистецтві та дизайні на сьогодні вважаються ІТ – високі технології, AI – штучний інтелект, генеративна змагальна мережа (GAN), завдяки чому виникає новітнє явище: генеративне мистецтво, діджитал арт (цифрове мистецтво). Інноваційні технології створення мистецького продукту цифровим інструментарієм графічних програм призвели до утворення арт-ринку, що став потужним конкурентом традиційним мистецьким ринкам Sotheby's та Christie's тощо. Просунуті цифрові художники і дизайнери у віртуальній реальності мотивували створення віртуального інструментарію просування діджитал арту на мистецькому ринку, його продажу, винайдення механізмів та фінансових (валютних) форм оцінювання та розрахування з замовниками: колекціонерами, меценатами, любителями мистецтва – різними категоріями споживачів, що бажають задовольняти свої естетичні потреби, бізнесменам, що інвестують з метою отримання прибутку та збереження своїх фінансових накопичень. Виникають такі явища як крипто-арт, блокчейн та *NFT* – незасомозамінний криптографічний токен на блокчейні, що дозволяє цифровим митцям демонструвати свій мистецький діджитал продукт на відведених платформах, продавати його, а зацікавленим споживачам купувати цей продукт.

У інноваційних рухах сфери мистецтва спрацьовує діалектичний закон заперечення-заперечення: новітні діджитал-форми художнього продукту виникають з традиційних форм образотворчості у поєднанні з високими технологіями, набувають рис самостійності сфери свого існування. Виникає *синергія* – сумарний ефект взаємодії кількох факторів, результатом чого стають неймовірні, фантастичні можливості мистецької творчості діджитал арту. На сучасному етапі вибухового творення цифрових мистецьких форм виявляється процес руйнування традиції образотворчого мистецтва, якому діалектично заперечують інноваційні технології цифрового мистецтва. Але цифрове мистецтво створюється на основі законів композиції та кольорознавства мистецтва традиційного. Це означає, що мистецьке мислення художників і дизайнерів детермінується загальними законами природи планети, галактики, Всесвіту. Людина залишається складовою Природи, її

художня творчість обумовлюється фізіологічними можливостями сприйняття та відбиття у процесах мислення. Феномен *синергії* традиції та інновації у мистецькій сфері осмислюється методами кентавристики: поєднання непоєднуваного, сполучення несполучаємого. Саме образна форма кентавра поєднання художньо-образного мислення з мисленням технічним розкриває потенціал розвитку і виникнення унікальних мистецьких форм, що збагачені можливостями ІТ й АІ апарату мислення людини-митця. На противагу діалектичному закону єдності та боротьби двох протилежностей, що передбачає знищення одного начала другим і не утворює синтетичної цілісності – кентавра сучасного мистецтва. Сумісність несумісного виводить мистця образотворення за межі звичних форм і дозволяє фантастично неймовірно трансформацію у художньо-образних формоутвореннях віртуальними можливостями високих технологій (ІТ). Кентавр мистецтва і техніки виявляється цілісною синергійною системою, що міцно спирається на потужний фундамент людського мислення, детермінованого історичним розвитком у планетарних умовах.

Метою дослідження стала синергія сучасного образотворчого мистецтва – традиція і високі технології, та прогностичне осмислення шляхів його розвитку, що детерміновані новаціями високих технологій у системах «людина-природа», «людина-людина», «людина-успільство».

1. Синергія традиційного образотворчого мистецтва та дизайну, і генеративних змагальних нейромереж у виникненні й розвитку діджитал арту як самостійної галузі мистецької діяльності сучасної цивілізації

Художньо-творча діяльність людини обумовлюється природним середовищем людського буття (життєдіяльності), можливостями людини сприймати подразники навколишнього природного середовища та реагувати на ці подразники – відбивати візуальні, аудіальні, кінестетичні форми у своєму мозку (підсвідомості). Осмислювати отриману інформацію (процес мислення), узагальнювати до певних понять, до закріплення досвіду як основи подальшого осмислення дій. Творенням зображень протягом всього часу існування людини розумної (*homo sapiens*) відбувалося з метою відобразити (осмислити) інформацію, проаналізувати з метою отримання користі, усвідомлення потреб та задоволення потреби у розумінні краси (естетичні потреби), запам'ятати для передавання наступним поколінням отримані знання. Образотворче мистецтво стало формою пізнання світу природи, в якому людина визначає своє місце і намагається тисячоліттями

відповіді на питання «хто ми?», «звідки ми?», «куди нам шлях?»). Образотворче мистецтво стало формою відбиття осмислювання людиною свого буття на нашій планеті, візуалізацією мрій про краще життя, про красу світу, про бажання жити серед цієї краси. Бажання задовольняти естетичні потреби детермінують зміст і форми образотворення у різних видах мистецьких практик.

Еволюція природного поступу розвитку мистецьких форм протягом кількох тисячоліть призвела до утворення академічної школи образотворчості з усталеними правилами й прийомами технік рисунку та живопису, скульптури. Історія образотворчого мистецтва розрізняє стилістичні особливості та напрямки різних епох. Образотворче мистецтво пройшло шлях розвитку від енкаустики (воскові фарби) до темпері і олійних фарб за кілька десятків століть і на кожному етапі введення нових матеріалів досягало вершин творення. Художнє мистецтво намагалося досягати мети привнесення у складне життя людства позитивні емоції, нести радість від відчуття краси природи, досягати катарсису від споглядання прекрасного, розвивати художній смак і почуття міри, намагатися жити у гармонії з природним середовищем. Для художників головним учителем була і є природа. Найкращі художні твори несли ще й виховну функцію, метою якої стало покращення природи самої людини. Доцільно навести приклад до вище наведеного.

Славнозвісний давньогрецький художник Зевксис із Геракліу у 5 ст. до Р. Х. написав картину «Родина кентаврів». Через майже пів тисячоліття давньогрецький письменник Лукіан із Самосати (120 або 125 – після 180) зробив літературний опис цієї картини Зевксиса¹. Нажаль, ця картина, за різними джерелами, загинула при перевезенні її морем до Константинополю. За описом Лукіана художники різних часів нашої ери намагалися відтворити її. Авторка свого часу теж створила за цим описом графічну композицію триптиху «Родина кентаврів»: 1. «Зустріч». 2. «Кохання». 3. «Родина кентаврів». Саме третя графічна композиція умовно відтворює лукіанівський опис, але з авторським акцентом на ідеї: витрави з себе звіра і стань людиною. Прекрасна кентавреса біля жіночих грудей тримає людську дитину. У описі Лукіана кентавреса годує одного свого малюка-кентаврика молоком з кобилячих сосків, кентаврика-немовля годує людським молоком. Сучасники художника Зевксиса були у захваті від картини і майстерністю її виконання. Картина стала знаменитою на всю

¹ Скржинська М. В. Лукіан Самосатський. Енциклопедія історії України. Київ : Ла – Мі, 2009. Т. 6: С. 293

цивілізовану Ойкумену того часу і недаремно удостоїлася опису Лукіана, що зберегло пам'ять про неї й мистця-автора у тисячоліттях.

Бум наукових досліджень і наукових відкриттів 18 ст. призвів до виникнення науково-технічного прогресу, що позначилося винайденням технічних приборів, парових машин, різних приладів у виробництвах промисловості. Це сприяло заміненню тяжкої ручної праці машинною та удосконаленню промисловості. Соціальні зміни і потрясіння за цих причин не є предметом нашого дослідження, але у сфері образотворчого мистецтва відбулися цікаві зрушення. 1851 рік умовно можна визнати роком кардинальних змін у мистецтві. Міжнародна виставка технічних досягнень та ремісничо-промислової продукції (The Great Exhibition of the Works of Industry of All Nations) у Лондоні сколихнуло суспільні настрої від повного несприйняття технічних інноваційних винаходів до активізації промисловців у практичному застосуванні інженерних ідей на своїх виробництвах. А щоб задовольнити смаки споживачів та підвищити попит на машинну продукцію було залучено художників до внесення естетичних якостей у промислові форми. Так було закладено наріжне каміння нового виду творчої – мистецької, інженерної, наукової – діяльності, котра визнається як художньо-промислове мистецтво. Відкриття у Німеччині першого навчального закладу Баухаузу (*Hochschule für Bau und Gestaltung*) – вищої школи будівництва і дизайну (1919–1933) – започаткувало новий напрям людської творчої діяльності – дизайн. Діяльність Баухаузу та його випускників здійснила потужний вплив на розвиток модерного мистецтва та архітектури в усьому світі. Потужний і швидкий тиск науково-технічного прогресу (НТП) у 20 ст. сприяв формуванню і розвитку модерних і постмодерних стилів у формах архітектури, образотворчого мистецтва і промислового виробництва. Яскравим прикладом постмодерну стала творчість видатних митців світу Френка Гері (нар. 1929 р.), Захі Хадід (1950–2016), Каріма Рашида (нар. 1960 р.), Енді Воргола (1928–1987) тощо.

Синергія мистецтва, науки, промислового виробництва і бізнесу (Веркбунд, 1907) вивела промислове мистецтво – дизайн – на ринок конкурентної боротьби за споживача, а залученням досліджень і досягнень психології дозволила оволодіти й використовувати техніки маніпулювання вибором колективного споживача/користувача. Сумарний ефект – синергія – взаємодії кількох факторів на підґрунті НТП відкрив шлях до винайдення високих технологій (ІТ) і штучного інтелекту (ШІ). У середині 20 ст. Айвен Сазерленд (1938), батько комп'ютерної графіки, винаходить утворення лінії на екрані монітору комп'ютера, що приводить до створення графічних програм і технік

3D-моделивання у віртуальній реальності у сферах інженерно-технічній та мистецькій (дизайнерській). Логічним продовженням винаходів цифрового світу стає створення штучного інтелекту (англ. AI; укр. ШІ), генеративних змагальних нейромереж (англ. GAN; укр. ГЗМ), завдяки яким утворюються художні форми цифрового мистецтва.

Сучасний дослідник й аналітик роботи з ШІ, Кирило Бескоровайний, позначив, що зацікавленість ІТ у мистецтві почалася з алгоритму DeepDream, котрий було розроблено французькою командою Obvious на основі генеративної змагальної мережі (GAN – Generative adversarial networks). Аналітик доводив, що для мистців – художників і дизайнерів – ШІ є інструмент творення композицій на рівні з фарбами, олівцями, іншими матеріалами образотворчого мистецтва. «Оскільки створені штучним інтелектом твори мистецтва – це зазвичай цифрові зображення або відео, потрібно враховувати сприйняття екрану. Це своєрідна нова форма мистецтва. Хоча ми ще живемо у світі традиційного мистецтва. Для нас звичніші картини або скульптури. Мені здається, мистецтво, створене штучним інтелектом – окрема галузь, яка не витісняє інші форми мистецтва, а розширює їх. Завдяки технологіям сучасне мистецтво стає різноманітнішим. Це такий собі тренд»².

Давньогрецький філософ Аристотель (384–322 рр. до Р. Х.) зазначав, що ціле більше простой суми своїх частин. Тим самим передбачив сутність ефектів синергії. У процесі розвитку сучасної цивілізації проявляється дія нададитивного ефекту як важливого показника високорозвиненого колективу (чисельність людей, що об'єднані, мотивовані досягненнями роботи свого колективу, отримують більші та більш якісні здобутки ніж та ж чисельність не об'єднаних у колектив, розрізнених людей). У результаті проявляється синергійний ефект: ціле більше суми окремих частин, у результаті колективної роботи отримуються більш вагомі й значні здобутки.

ГЗМ (генеративні змагальні мережі, що запроваджені у 2014 р. фахівцем у галузі машинного навчання Яном Гудфеллоу (Ian J. Goodfellow), використовуються щоб створювати імітації художніх та дизайнерських зображень реалістичних або фантазійних форм. Швидкість алгоритмічного перебору та отримання результату дозволяє створювати ефективну візуалізацію у різних галузях наукової або творчої діяльності. Наприклад, здійснювати та покращувати реконструкцію 3D-моделей об'єктів зображень в астрономії. У просторах віртуальної реальності можна знайти цифрові продукти, котрі згенеровані ШІ з задіянням інструментарію Midjourney та Dall-e (ними

² Бескоровайний К. Не штучне мистецтво, створене штучним інтелектом. URL: <https://kunsht.com.ua/neshstuchne-mistectvo-stvorene-shtuchnim-intelektom/>

створюються ілюстрації, картини, портрети, обкладинки журналів тощо). Для художників і дизайнерів цікавим є те, що з 2017 року з метою суттєвого покращення якості цифрових зображень використовується удосконалена ГЗМ, котра автоматично генерує текстури, результатом чого є висока якість реалістичних зображень при високій роздільній здатності (кількість пікселів на одиницю площі). Фантастичні можливості цифрового інструментарію ГЗМ ефективно використовуються у створенні зразків фотореалістичних зображень для візуалізації дизайнерських форм інтер'єру та екстер'єру, промисловості, індустрії моди, сценічних декорацій та костюмів, у комп'ютерних іграх, у створенні образів героїв аніме-роликів/видиків, для рекламних форм, що використовуються або на екранах, або у друкованих формах на різноманітних матеріальних носіях.

Для подальшого аналізу предмету дослідження доцільно уточнити головні вербальні терміни. З довідкових джерел відомо:

– Штучний інтелект (ШІ) мовою англійської лінгвістики *artificial intelligence (AI)* це розділ комп'ютерної лінгвістики та інформатики, що формалізує проблеми і завдання, подібні до виконання людиною певних дій.

– Більш узагальнено: ШІ – це здатність інженерної системи – *engineered system* – обробляти, застосовувати та вдосконалювати отримані знання та вміння (компетенції та компетентності).

– Кентавристика – наукова дисципліна, котра методом сполучання несполучаємого досліджує парадоксальні знання про природу, історію, культуру. Кентавристика у поєднаннях несполучаємого досліджує взаємодію поняття і знання на межі науки класичної з релігійною філософією, з езотерикою, з потаємними знаннями минулих цивілізацій.

Символічність кентавристичного образу проявляється у появі у реальності феноменів не сполучуваності наукового і художнього, що полягає в тому, що сполучається художньо-образне мислення з логічним, науковим мисленням. Виникає феномен поєднання науки і техніки з образотворчим мистецтвом, що утворює третю культуру у нашій цивілізації.

Сутність синергії тільки підтверджує, а не заперечує сутності кентавристики. Парадоксальність результатів практики на основі синергії, утворює парадокс доказу єдності без боротьби означених наукових дисциплін. Сума сили дії окремих індивідів значно менша сили дії згуртованих індивідів – колективу – за результатами дії (синергія). Сполучення протилежностей – несполучаємого веде до утворення парадоксів, що зміцнює цілісність і тим самим підтверджує

якісне зміцнення сил у дії. Розглянемо приклад парадоксу в арифметиці. 1 матеріальна форма + 1 матеріальна форма = 2 матеріальні форми. 1 людина (чоловік) + 1 людина (жінка) = 3 людини (чоловік, жінка, їх дитина). Жива природа, що створена Вищою Силою Непізнаної Енергії виходить за межі людського мислення. Парадоксальна стилістична фігура – оксюморон синергії у реальності проявляється у якісному зростанні сили колективу. Оксюморон кентавристики – людина-кінь – у реальності проявляється у появі нових результативних якостей взаємодії різних (непоєднаних) систем.

Людина як цілісна система є складовою живої природи, основними потребами поєднана з іншими біологічними організмами планети Земля. Щоб просто вижити серед природних умов, людина прагне задовольняти свої біологічні потреби. Парадокс проявляється в тому, що людина на відміну від інших мешканців планети, не має природних пристосувань для захисту себе і своїх дітей. Немає потужних м'язів тварин, гострих ікл, пазурів, міцних дзьобів і крил щоб боронитися. Немає захисного покриву тіла – ні хутра, ні пір'я. Немає гострого орлиного зору, витонченого собачого нюху, звіриноного слуху щоб уникнути хижої пастки. Але мусить вижити, знайти їжу, обладнати захищене місце де жити, спати, виховувати нащадків. Завдяки поєднанню немічі фізичної з міццю розуму, потужності мислених процесів людина не тільки виживає серед дикої природи, а окультурює її, пристосовує до власних потреб, творить комфортне середовище для людського життя, виділяється з дикої природи і творить нову природу – культуру. Синергія – об'єднанні колективні зусилля – детермінують розвиток інтелекту людини у напрямку винахідництва та генерації нових ідей, концепцій, пристосувань для забезпечення підвищення якості комфорту людського життя. Порушення міри – доцільного обмеження – у творчо-споживацькому спілкуванні людини з природою поставило життя планети на межі локальних і планетарної катастроф. Людський розум собі на допомогу винайшов штучний розум. Швидкісна обробка колосальних потоків інформації штучним інтелектом дозволяє людині на сьогодні тримати ситуації у різних сферах життя під контролем і намагатися управляти процесами у системах «людина-природа», «людина-суспільство».

У сучасності сполучання (кентавр) науково-технічного мислення з художньо-образним відбувається процесами ГЗМ, у результаті чого отримується посередній результат. Це твердження вимагає наукового обґрунтування, що є справою недалекого майбутнього, але вже є цікаві спостереження результатів співпраці людини з AI, що дозволяють стверджувати посередність цифрового продукту з боку художніх

якостей. Наприклад, непересічна творча особистість, засновник / власник Perron Management: Dedicated Jazz&Blues Concert Booking and Tour Management in Ukraine, драматург, режисер, артист, засновник і куратор проекту School of Effective Marketing Ярослав Трофімов поділився результатом осмислення роботи з ШІ. До висновку про посередність якостей цифрового продукту його привело експериментування з ChatGPT, Midjourney, BlueWillow, Dall-E: «...Сучасні AI-моделі – це ідеальна імітація посереднього працівника. Вони пишуть багато тексту, але без сенсу. Пропонують багато рішень, але в них немає ні творчості, ні ефективності, ні жаги до результату. Вони їдять час так само, як це роблять «порожні» стажери, які самі не знають чого хочуть, як хочуть та нащо хочуть. Вони малюють, як посередні дизайнери – помпезно, красиво, але абсолютно не функціонально. Костюми від AI – не відтвориш в житті, а якщо відтворити, то вони будуть коштувати як літак. Ідеї, сценарії, концепти – мертвнонароджені від початку. Творчій пошук з нейромережами ідентичний мозковим штурмам з посередніми працівниками. Він пустий і мертвий всередині.

При цьому AI ввічливі, доброзичливі і дуже виконливі. Роблять все, що скажеш. І дадуть тобі скільки завгодно роботи, якщо твоя мета – покласти щось на полицю і ніколи не використати». Такий висновок Ярослава Трофімова від власної практичної роботи з ШІ є дуже інформативним для подальших досліджень: «Але якщо ти хочеш отримати від нейромережі ХОРОШУ роботу, вищу, за посередню – тобі треба вкласти стільки сил, що простіше буде зробити роботу самому, з самого початку. Точнісінько як з посереднім працівником чи цілою посередньою командою. І звідси маю кілька висновків:

– нейромережі не кращі і не гірші за середню людину, але вони створюють ... мертвий продукт;

– люди можуть бути недосяжно кращими працівниками для будь-якого проекту, але лише, якщо вони «горять» проектом, захоплені творчістю та орієнтовані на результат; ... Якщо ти, як людина, будеш працювати без «іскри», не стараючись, не вкладаючись, не палаючі зсередини, якщо не будеш щодня кращою версією себе, якщо не будеш зростати щодня – то ти будеш нічим не кращим за AI. Але AI буде кращим за тебе, бо не хворіє, не потребує соцстрахування, не запізнюється в офіс та коштує зовсім-зовсім небагато грошей»³.

Новий вид діяльності людини і «розумної» машини розпочато, активно просувається шляхом НТП. Неминучі присутні помилки у роботі, адже людина вчиться вчити машину і вчить саму себе досягати

³ Трофімов Я. Посередній працівник – безкоштовно. Контент від 29.03.2023 на своїй сторінці ФБ. URL: <https://www.facebook.com/Inspiread>

досконалості мислення у формулюванні потрібних команд цифровим алгоритмам з метою отримання потрібних результатів. Стосовно сфери образотворчості, то результатом стають цифрові картинки-зображення, що на погляд пересічного споживача з не вихованим естетичним відчуттям, художнім смаком і почуттям міри сприймаються як справжнє мистецтво. До однотипності таких картинок зір швидко звикає і перестає концентруватися увага на змістовності цифрових зображень.

Сполучення художньо-образного мислення з науково-технічним мисленням, своєрідний «кентавр», стало теоретичним підґрунтям осмислення явища «третя культура». Джон Брокман у 1995 р. видав книгу «Третя культура: за межами наукової революції». Концепцію «третя культура – посередник» Дж. Брокман підхопив у Чарльза Персі Сноу, який написав ще у 1959 році «Дві культури і наукова революція», де аналізує конфлікт між культурами гуманітарних наук і чистої науки.

Зазначаємо, що поняття: наука як діяльність, що спрямована на створення і систематизацію об'єктивного знання про дійсність і гуманітарні науки, спеціалізація котрих є людина та її життєдіяльність у суспільстві у певний момент часу увійшли у конфлікт і стали гальмувати суспільний розвиток. Поняття третьої культури наче відновило рух у напрямі удосконалення суспільного життя. Синергія художньо-образного і наукового мислення привели до формування філософського обґрунтування виникнення наукового «кентавра» як третьої культури – посередника.

Швидкий рух розвитку високих технологій науковці стали визначати як технологічну сингулярність, що пояснюється як гіпотетичне вибухоподібне зростання швидкості науково-технічного прогресу. Результатами цього стали опанування роботою з ШІ та нейромережами обізнаних користувачів для створення мистецького цифрового продукту. Сполучення несполучуваного – людини і обчислювальної машини (ШІ) – дозволяє збільшити можливості людського мозку (завдяки біотехнологіям). Футурологи, як Рей Курцвейл, прогнозують перетворення людини на нове створіння, симбіоз людини і ШІ, що нібито призведе до фантастичного збільшення часу життя і, навіть, до безсмертя. Сингулярність розуміється як природна подія, що породжена технологічними подіями, за умовами яких звичні моделі сприйняття та реакцій і дій перетворюються на інші, нові моделі буття, керовані штучним інтелектом. Елізер Юдковський, засновник інституту Сингулярності (Каліфорнія, США), активно підтримує створення дружнього до людини і природи штучного інтелекту⁴.

⁴ Пайн К. Живи, працюй, працюй, працюй, здохни! 2023. URL: https://www.google.com.ua/books/books/edition/Живи_працюй_працюй_пp/fdumEAAAQBAJ?hl=ru&gbpv=1&dq=Peй+Курцвейл&pg=PT271&printsec=frontcover

Дружній до людини ШІ, що має бути створений для безпеки існування людства на землі, стає характерною ознакою проявлення суспільно-технологічної сингулярності як єдиної і особливої умови пришвидшення руху НТП у напрямі компліментарного об'єднання людства всієї планети заради життя у поколіннях на процвітаючій планеті.

У своєму посланні-зверненні до молоді Ілля Пригожин (1917–2003), лауреат Нобелівської премії, пояснював основи прогнозу подій і передбачення результатів у термінах «біфуркація», «флуктуація» у функціонуванні будь-яких систем⁵. Людина за своє життя потрапляє певну кількість разів у точки біфуркації – ситуації вибору. Кожний вибір визначає подальший шлях розвитку подій. На шляху між точками біфуркації виникають фактори впливу – флуктуації, котрі можуть змінити вибір і викривити його вектор. Із точки біфуркації є кількість варіантів подальшого розвитку, але вибір варіанту завжди один. Саме цей один напрям вибору і визначає подальший напрям розвитку ситуацій.

Людство знаходиться у точці біфуркації і шукає один-єдиний правильний вибір напрямку, щоб зберегти себе, природу, планету, життя. Винаходи людини – ШІ, ГЗМ, 3-D технології – необмежені можливості обробки інформації – допомагають людині аналізувати і прогнозувати розвиток цивілізації.

Розвиток сучасної цивілізації на засадах доцільності, гуманізму, духовності, вихованості неможливий без якісної освіти, без розвитку аналітичного та синтетичного мислення, без розуміння потреби доцільного обмеження у користуванні усіма природними багатствами планети, без розвинутого почуття відповідальності за результати дій інтелектуальних або матеріальних. Нарративів про екологію природного середовища, про екологію душі напрацьовано багато, але цивілізація потрапила у ситуацію катастроф природних, суспільних, міжнародних і включився механізм самозбереження цивілізаційних систем. Образотворче мистецтво, як дія і як результат, стає своєрідним методом розвитку як кожного окремого індивіда, так і соціуму в цілому. Саме продукт образотворчого мистецтва, що наділений найвищими естетичними якостями, володіє силою впливу на виховання високорозвиненої людини на засадах гуманізму. У ситуації виживання за умов конфлікту: військового, соціального, вікового, де проявлено дію когнітивного дисонансу, мистецькі твори стають розрадою, підтримкою душевних сил, мотивацією до потужного захисту прав і свобод вільної і незалежної держави. Митців потрібно мотивувати до

⁵ Пригожин Ілля Романович. URL: https://www.wikiwand.com/uk/Пригожин_Ілля_Романович#Біографія

створення суспільно значущих високо якісних художніх творів. А це вимагає від митців образотворчого мистецтва постійного професійного удосконалення мови живопису, графіки, скульптури. Професійне удосконалення художників полягає, у першу чергу, у постійному поглибленні ерудиції, начитаності, обізнаності як з філософськими ідеями, так й з новими досягненнями науки і техніки, у розвинені критичного мислення щодо вибору тем творів і методики виконання задумів у традиційних (академічних) формах живопису, скульптури, графіки. Це проявляє можливості розвитку емоційного інтелекту. Сфера почуттів не доступна штучному інтелекту, що заточений на швидкий перебір варіантів за завданнями у вербальній формі.

Високі технології згенерували поняття «цифрове мистецтво». На сьогодні визначається поняття «медіа-арт» як узагальнена форма результатів мистецької діяльності цифровими технологіями. Синонімами до цього поняття є «комп'ютерне мистецтво», «кібер-арт». Для створення і демонстрації творів сучасного мистецтва задіяють сучасні медіа-технології, наприклад, інтернет. Вже розрізняються такі види медіа-арту як комп'ютерна графіка, відео-арт, медіа-перформанс, медіа-інсталяція, цифровий друк (діджитал принт), гібридне мистецтво це різні образи комп'ютерного походження: візуальні, звукові, тактильні, котрі задіяні у створенні віртуальної реальності. На думку філософа О. О. Балашової медіа-мистецтво є феноменом сучасної візуально-орієнтованої медіакультури, що відбиває стан сучасної людини у медіапросторі як нового середовища буття і характеризується екранністю, інтерактивністю, навігаційністю, що дозволяє напрацьовувати навички та вміння вільно і вправно оперувати потоками інформації та критично їх аналізувати. Науковиця також вважає, що одним з механізмів адаптації людини до нового простору життя стає медіа мистецтво, вищою цінністю якого стає комунікація⁶.

Комп'ютерне мистецтво (англ. *Digital art*) продукує художні твори у цифрових форматах. До комп'ютерного мистецтва належать як твори традиційного мистецтва, що перенесені на цифрову основу, котра імітує первісний матеріальний носій, так й принципово нові види художніх творів, які створюються та існують виключно у віртуальній (комп'ютерній) реальності. Наприклад, цифровий живопис – малюнок, що створено інструментарієм графічних цифрових програм на екрані гаджетів. Будь-яка дія, що виконує комп'ютер є результатом певних операцій на основі двійкового коду. Хоч технічний бік важливий у процесі створення художніх візуальних форм, але головним стає

⁶ Балашова О. О. Медіамистецтво: філософсько-антропологічний вимір. URL: <https://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/27169>

наявність художньої ідеї та завдань щодо її виконання і досягання задуманого. Ми розглядаємо тільки форми образотворчого цифрового мистецтва, наприклад, Pixel Art, в якому зображення редагували на рівні пікселя. Розширення екрану впливало на якість зображення, що створювалося у мікро масштабі, а при збільшенні перетворювалося на мозаїку з квадратиків. Такі обмеження мотивували художників винаходити провокативні цікаві рішення, досягати художніх узагальнень у розкритті ідеї. Мистецтво фотографії завдяки високим технологіям (Digital Photography) у поєднанні з можливостями графічних редакторів піднялося до рівня високої художності справжніх творів мистецтва. Потужним напрямком цифрового мистецтва стала цифрова ілюстрація (Digital Illustration). Комп'ютер стає інструментом художника, яким за допомоги стилуса на екрані монітору створюються зображення як олівцем на папері. Цифрова ілюстрація частіше утворюється інструментарієм векторної графіки, що забезпечує якісне поліграфічне зображення на матеріальних носіях. Цифровий живопис (Digital Painting) поки що вважається консервативною частиною діджитал арту. Художники невеликим набором електронних інструментів працюють на екранах моніторів або на планшетах за всіма академічними канонами традиційного живопису. Цифрові скульптори 3D Art створюють на екранах гаджетів тривимірний віртуальний простір, в який вбудовують об'ємні форми. На сьогодні найвищим щаблем можливостей Digital Art визнаються відео ігри (Video Games Art) – твори візуального мистецтва у поєднанні з чудовою літературною основою, музичним супроводженням і захоплюючим екшеном. Відеоігри стали мотивацією до пізнання як світу реального, так і світу фантазійного. Формується унікальне віртуальне середовище, що здійснює вагомий вплив на середовище реальне. Утворюється синергія у відчуттях та реакціях реальності та віртуальності, що надає нові розуміння та навички виживання за нових високотехнологічних умов.

Завдяки високим технологіям і штучному інтелекту утворюється сполучення несполучаємого: художньо-образне мислення сполучається з науково-технічним мисленням, що породжує нові форми цифрового образотворчого мистецтва. Твори цифрового мистецтва, як зазначалося вище, існують на екранах цифрових гаджетів, глядач/користувач може взаємодіяти з ними (збільшувати, пересувати, роздвигатися окремі частини, коментувати тощо). Людина занурюється у нове – віртуальне – середовище цифрового світу, що допомагає їй диференціювати інформацію, осмислювати потрібне, розвивати критичне мислення. Творча молодь знаходить свої ніші творчості, набуває навичок

інформувати певні соціальні групи про свою діяльність, просувати свої твори на платформах арт-ринку.

**2. Арт-ринок як диференціація художньої продукції
постмодерної культури і як поєднання художньо-образного
мислення з комерційним (торгово-фінансовим) мисленням.
Своєрідний художній і комерційно-цинічний «кентавр»
глобалізаційного суспільства**

Проаналізуємо історичну схему виникнення арт-ринку у Європі, гравцями якої є художники, замовники, посередники, що детерміновані умовами соціальних змін та фінансових відносин.

Часи античності. Художники демонструють свої твори на площах міст-полісів і, таким чином, у сучасному розумінні, рекламують себе і свій мистецький продукт. Споживачами стають усі верстви населення (естетичне задоволення, катарсис), а представники заможних верств купують художні твори для прикрашання власних осель. Найпотужнішими замовниками були жреці античних храмів або правителі античних міст-держав. (наприклад, давньогрецький художник Фідій, котрий створив храм Зевса – одне з семи чудес світу). За часів Середньовіччя та Відродження отримання замовлень від церкви і володарів держав у Європі відбувалося через зв'язки з майстернями відомих художників, які виділялися церковною і світською владою як найкращі. В таких майстернях господарем був сам художник, який мав учнів і підмайстрів (руки для виконання великих за обсягом замовлень). Мистецькі твори, які могли споглядати мешканці міст, прикрашали собори багатофігурними сюжетними розписами, вітражами, декоративним оформленням архітектурних форм. Палаці володарів теж прикрашалися подібними творами. Замовлення від таких потужних споживачів/користувачів (королів, вищої аристократії, Церкви) забезпечувало життєдіяльність митців. Володарями збиралися колекції картин з їх точки зору цікавих художників. Художні твори прикрашали палаці, були подарунками володарям інших країн, передавалися у посагах донькам або як спадщина. Так поступово складався арт-ринок, що сучасними дослідниками визнається як «первинний». Пропозиція шукала попит. Перші первинні ринки мистецтва у Європі виникли у Флоренції та Брюгге, на яких пропозиція забезпечувалася самими художниками.

Вторинні ринки мистецтв відрізняються від первинних художніх ринків тим, що вже куплений твір (художній продукт) з часом стає більш цінним і пропонується до продажу: при зміні власника колекції

художніх творів, вже колись проданий мистецький продукт знову виставляється на арт-ринок.

Вже з 17 ст., після утворення первинних ринків, формуються вторинні ринки з продажу мистецького продукту. З'являються ділки, котрі займаються продажем майна з нагоди введення у спадок, банкрутства. У 18 та 19 століттях у Європейських країнах функціонували галереї, в яких продавалися живописні твори, гравюри, вишукані витвори прикладних мистецтв. Зацікавленими споживачами були колекціонери, шукачі оригінальних подарунків тощо. Продавець такої галереї був залежним від попиту, водив знайомства з колом заможних любителів і колекціонерів, повідомляв їх при отриманні цікавого товару. Так поступово формувалася менеджмент, започатковувалися перші рекламні форми, наприклад, у вигляді адресних письмових повідомлень, котрі приносили адресатам посильні. Щоб зацікавити користувача, такі повідомлення писалися каліграфічними почерками з розчерками, гарно запаковувалися у конверти з сургучними печатками або перев'язувалися стрічками. З другої половини 18 ст. виникають перші аукціонні будинки. В 1744р. у Лондоні відкривається аукціонний будинок Sotheby's, у 1766 р. – Christie's, а у 1796 р. Phillips (з 2001 р. Phillips de Pury), котрі монополізували майже весь світовий арт-ринок і успішно діють у сучасності. Попри існування інших європейських аукціонів з мистецтва, зупинимося на вище зазначених аукціонах. «Сотбіс» (Sotheby's) спеціалізується на творах мистецтва різних країн, на антикваріаті, на книгах і рукописах, ювелірних виробках, на колекційних винах. «Крісті» (Christie's) опікується творами образотворчого мистецтва, предметами декоративного мистецтва, ювелірними виробами. Ці аукціонні будинки мають філіали у країнах Європи, в США, в Азійських розвинутих країнах. «Сотбіс» став першим серед міжнародних аукціонних будинків, що здійснив аукціон в Інтернеті у 2000 році. «Сотбіс» і «Крісті» на сьогодні охоплюють майже 90% світового ринку аукціонних продажів творів мистецтва та антикваріату⁷.

У Європі з середини 19 ст. сформувалася нова система арт-ринку, в якій творець-художник опинився на останньому місці у комерційних відносинах. Художник потрапив у залежність від маршанів або дилерів – торгівців художніми творами. Просування художніх творів залежить від вибору галерей та виставок, аукціонів, різних рекламних

⁷ Кравченко М. Я. Аукціонний дім. *Велика українська енциклопедія*. URL: https://vue.gov.ua/Аукціонний_дім.

Гук Ф. Галерея пройдисвітів: Історія мистецтва й арт-дилерів / пер. з англ. Л. Базь, П. Білак. Київ : ArtHuss, 2019. 464 с.

заходів, від розміщення репродукцій у спеціальних журналах та каталогах. Сформувалася досить стала система арт-ринку, до якої увійшли співтовариства експертів, оцінювачів, художні критики, музейні фахівці, колекціонери, де було розроблено і задіяно постійну форму актів купівлі-продажу. Але настала криза, коли було розпродано художні твори видатних європейських старих майстрів і ринок став порожніти. Постала проблема наповнення ринку, для чого стали закупати твори невідомих художників та мало відомих художників з країн Східної Європи.

З наповненням арт-ринку новим художнім продуктом стала формуватися система просування художнього товару до споживача – маркетинг⁸.

Маркетинг (англ. *marketing*) у сфері арт-ринку це діяльність для формування попиту та задоволення потреб споживачів з метою отримання прибутку від продажу мистецького товару. Потрафити очікуванням клієнта допомагає розроблена система маркетингового комплексу 4P (англ.) – продукт, ціна, просування, розповсюдження.

На сьогодні арт-ринок став інтернаціональним. Міжнародні ярмарки мистецтва проводяться на всіх континентах нашої планети. Центрами сучасного світового художнього ринку є Лондон (Великобританія), Нью-Йорк (США), Токіо (Японія), аукціонні будинки яких контролюють майже весь світовий арт-ринок. Торгівля мистецьким продуктом стала надійним, стабільним і доходним бізнесом. Обсяг коштів, що витрачено на твори мистецтва неухильно зростає завдяки категорії дуже заможних покупців, яким важливо зробити вигідні інвестиції. Адаже на арт-ринку ціна художнього твору тільки зростає при кожному перепродажу. У сферу арт-ринку на заміну справжнім знавцям мистецтва прийшли мистецтвознавчо мало обізнані спекулянти, які й змінили контури вимог до продажу художніх творів. Зникає прямий комерційний зв'язок між художником (пропозиція) і покупцем (попит). У систему художник-покупець додаються нові гравці арт-ринку – спочатку дилери (маршани), що утворюють зв'язки між художником і покупцем за певний відсоток від продажу творів. Потім виникає потреба у формуванні попиту і знаходженні цільової аудиторії для купівлі. Утворюються галереї, аукціонні будинки, проводяться торги. Формується ціла система оформлення комерційних документів: страховка, сертифікат продажу-купівлі певним клієнтом певного твору у певному місці за певних умов. Друкуються розкішні каталоги

⁸ Силко Р. М., Силко Є. М. Арт-ринок як соціальна система. *Moderní aspekty vědy: XI. Díl mezinárodní kolektivní monografie/ Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o. Česká republika. Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o., 2021. С. 317–337.*

проданих творів. З таким пакетом документів власник твору вважає, що зробив вигідні інвестиції і що зможе продати куплений художній твір за ціну, не менше ним вкладеної, на вторинному ринку. А якщо ціна на аукціоні буде збільшена, то буде ще отримано прибуток. Успіх роботи аукціонних будинків забезпечує потужний колектив фахівців міжнародного рівня: експерти, оцінювачі, галерейщики, менеджери, команди маркетологів і рекламистів. Агресія системи просування художніх творів на мистецькі ринки підкосила авторитет академії мистецтв як організаторів і регламентаторів функціонування мистецтва у державі. На перше місце висувається система галерей, діяльність яких спрямована на отримання прибутку від продажу творів мистецтва на основі задіяння усього інструментарію маркетингу.

У сучасності формується спільнота кураторів, котрі перетягують на себе роль провідних гравців. Галеристів потіснили куратори – менеджери з маркетингу. Кураторство стає знаковою професією у системі арт-ринку. Так, сферу комерції на мистецтві заповнили спекулянти, котрі добре знають кон'юнктуру, досконало володіють системою підготовки арт-ринку до просування обраного товару – промоушн (promotion) – сприяння поширенню, продажу, просуванню з метою заохочення цільової аудиторії до купівлі, збуту товару і, наприкінці, творчому успіху художнього твору модного на цей момент стилістичного напрямку, сприяння росту популярності галереї⁹.

У вихорі такої системи сам художник опиняється на останньому місці, його твір стає мистецьким продуктом – проектом, адже у просуванні та продажу творів беруть участь усі вище перелічені фахівці. Продаж мистецтва перетворюється на мистецтво бізнесу. Арт-ринок періодично порожніє – все, що можна було продати-перепродати вже розподілено. Певні покоління художників вже пішли за обрій, їх роботи потрапили до колекціонерів, до галерей, у руки ділків від бізнесу на мистецтві, а попит не зникає. Новим нуворишам потрібні речі для вигідного інвестування, ціна яких буде тільки зростати на вторинному ринку. Тоді залучаються молоді художники на виставки-конкурси, відбираються колективом галерей певні роботи відповідно певних концептуальних мистецьких напрямків, а далі йде розкрутка «щасливчиків», що потрапили в орбіту уваги міжнародних експертів. І вже не традиційний розподіл від продажу твору 50% на 50%, як було у системі художник-дилер-покупець. Художник отримує якийсь мінімум оплати + рекламні форми: мистецтвознавчі тексти у

⁹ Силко Р. М., Силко Є. М. Арт-ринок як соціальна система. Moderní aspekty vědy: XI. Díl mezinárodní kolektivní monografie/ Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o. Česká republika. Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o., 2021. С. 317–337.

престижних журналах, відео/аудіо ролики у соцмережах, на сайтах мистецьких груп, розкішні каталоги з своїми роботами¹⁰.

Розглянемо більш докладно ситуацію з сегментом продажів мистецтва в Україні. В Україні представлені такі аукціонні будинки: «Золотий перетин», заснований у Києві у 2004 р., що спеціалізується на творах живопису і графіки (класичний живопис, предметний (промисловий) дизайн, ікона, альтернативне мистецтво; «Корнерс» (Київ, 2006 р.) – на творах живопису й антикваріаті; «Дукат» (Київ, 2008 р.) – на українському мистецтві першої половини 20 ст., неофіційному мистецтві 1950–1990-х рр. й на сучасному мистецтві¹¹.

У 2014 р. утворено електронну систему аукціонів **Prozorro.Продажі** – Національну електронну біржу, яка працює на українському арт-ринку електронних торгів, де успішно продаються певні мистецькі твори¹².

У різні роки 21 ст. називалися імена українських сучасних художників (історичні імена ми не розглядаємо у межах цього дослідження), чії картини були продані на міжнародних аукціонах. Лідер такої статистики є Анатолій Криволап, кроль кольору¹³; Іван Марчук, засновник «пльонтанізму»; Олександр Ройтбурт, чий живописний стиль одразу впізнаваний; Василь Цаголов, яскравий наслідувач принципів сучасного постмодернізму; Олег Тістол, чия манера малювання є синергією наївності й інтелектуальності, Ілля Чичкан, утворювач цікавих алегорій відчуття часу через образи мавп; Оксана Мась, яку критики називають українським брендом і визначають її твори такими, що випереджають час; Максим Мамсіков, якого називають легендою 2000–2010 рр.; Віктор Сидоренко, один із головних теоретиків в українському contemporary art.¹⁴

Картини названих мистців живопису успішно продавалися на міжнародних аукціонах. Їх твори представлені у мистецьких галереях різних країн. Саме творчість цих художників робить впізнаваним

¹⁰ Силко Р. М., Силко Є. М. Арт-ринок як соціальна система. *Moderní aspekty vědy: XI. Díl mezinárodní kolektivní monografie/ Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o. Česká republika. Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o., 2021. С. 317–337.*

¹¹ Кравченко М. Я. Аукціонний дім. Велика українська енциклопедія. URL: https://vue.gov.ua/Аукціонний_дім.

¹² Наздоганяємо Sotheby's: полотна українських художників вперше виставили на Prozorro. Укрінформ. 2020. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3113775-nazdoganyaemo-sothebys-polotna-ukraïnskikh-hudoznikiv-vperse-vistavili-na-prozorro.html>

¹³ 10 найдорожчих картин Анатолія Криволапа, які були продано на аукціонах. URL: <https://artslouker.com/10-naydorozhchikh-kartin-anatoliya-krivola-yaki-bulo-prodano-na-auctionakh/>

¹⁴ Топ-10 найвідоміших сучасних українських митців. 2016. URL: <https://medium.com/@geroldhistory/>

образотворче мистецтво України і доводить міжнародній спільноті про високий рівень постмодерної культури українського мистецтва.

Формується поняття нового сучасного образотворчого мистецтва на засадах кентавризму: сполучення традиційної основи академічної школи з маскультом постмодерну – скрапленого грошами світу (Слотердайк. Сфери), детермінованого цинізмом¹⁵. Мистецтво перестало бути важелем виховання морально й естетично розвинутої людини високотехнологічного суспільства.

Трохи більше 170-ти років тому розпочався процес з активного протесту людей середини 19 ст. проти засилля машин (Міжнародна виставка 1851 р., Лондон), вихованих на класиці образотворчого мистецтва взагалі й живопису зокрема, що привело до когнітивного дисонансу пересічних громадян, але не зупинило невпинний рух науково-технічного прогресу.

У сучасному суспільстві високих технологій і штучного інтелекту, де люди вже кількох поколінь вихованні на поп- і маскультурі з формуванням інших ідеалів, де звуки й кольори, і форми, що утворюють сприйняття людини свого середовища буття, мотивують цинізм у відношеннях у середині систем «людина-людина», «людина-суспільство», «людина-природа». Когнітивний дисонанс середини 19 ст. трансформувався у цинічні форми поведінкових моделей. Цинізм у життєдіяльності суспільних систем цивілізованих країн нашої планети міцно поєднаний з обігом грошової маси (якщо прибуло в одному місці, то зникло в іншому місці), якість стану якого і визначив видатний філософ і культуролог сучасності Петер Слотердайк (Peter Sloterdijk) як скраплений грошами світ¹⁶.

Сфери **Реальності** стало замало. IT й AI та GAN утворюють нову сферу – **Віртуальну реальність**, електронним інструментарієм якої відбувається управління суспільством, людським мисленням. Людина такого суспільства мотивована на вибір, що детермінується вимогами володарів маси скраплених грошей, котрі є головними розпорядниками матеріальних цінностей від природничих й до інтелектуальних та духовних.

Діджитал арт теж потрапляє на арт-ринок, формує навкруги себе свою цільову аудиторію, утворює методи просування мистецького цифрового продукту. Утворено певну термінологію, до якої увійшли провідні поняття: блокчейн, токен, NFT тощо. Наше дослідження немає на меті занурюватися у новітні форми роботи діджитал ринку. Але потрібно зазначити, що цифрове мистецтво стало продаватися на

¹⁵ Слотердайк П. Критика цинічного розуму / пер. з німецької А. Богачов. 2002.

¹⁶ Sloterdijk P. Sphären II – Globen. Makrosphärologie, 1999. (Spheres II).

сталих міжнародних аукціонах. Це проявило проблеми дотримання авторських прав як самих художників, так і власників. У другому десятилітті 21 ст. було створено систему продажу цифрового мистецтва з задіянням абсолютно нового унікального інструментарію та новітніх технологій. Ольга Сімсон, докторка юридичних наук, у своїй статті «Цифрове мистецтво, блокчейнізація та NFT: юридичний розбір»¹⁷ доступно і докладно розкриває ситуації купівлі-продажу цифрового мистецтва, усі переваги і недоліки цієї сфери людської діяльності. За наданим посиланням можна докладно ознайомитися з науковим аналізом функціонування цифрового ринку цифрового мистецтва. Цікавими для роздумів про метаморфози мистецьких форм стали наведені науковцем цитати: «...фахівець відділу з післявоєнного і сучасного мистецтва Christie's Меган Дойл, спіймавши хайп, резюмує, що NFT дають цифровим художникам можливість продавати свої роботи з гарантією автентичності й рідкості. Вони прокладають новий шлях вперед». Новітні цифрові технології дозволяють і допомагають мистцям створювати художній продукт, який демонструється у цифровому просторі на екранах різноманітних гаджетів. Рівень художньо-естетичних якостей такого мистецького продукту визначається відповідно рівню аналізу матеріального мистецького продукту. Але для успішного продажу-купівлі не потрібно створювати геніальні твори. Важливим стає лише доступно і переконливо пояснювати і цими поясненнями впливати на вибір клієнта, чому цей мистецький продукт є унікальний і неповторний шедевр, вдалией об'єкт інвестицій¹⁸. Залишається тільки додати сарказму: поки не зруйновані електромережі та діє система електрозабезпечення.

Медіа-журналіст Євген Морі розбирався як працює ринок цифрового мистецтва і чи можна на ньому збагатитися українським художникам. Морі зазначив, що твори сучасного мистецтва це ті, що створені митцями за допомоги цифрових технологій. Цифрове мистецтво існує не тільки в інтернеті. «У музеях та картинних галереях проходять виставки, де експонати розміщуються на мультимедійних платформах. Але за умов пандемії все більшу популярність отримують онлайн-виставки в онлайн-музеях»¹⁹. Морі зазначив, що проблему закріплення авторського права було розв'язано за допомоги цифрових

¹⁷ Сімсон О. Цифрове мистецтво, блокчейнізація та NFT: юридичний розбір. URL: <https://ilti.com.ua/czifrove-mistecztvo,-blokchejn%D1%96zacz%D1%96ya-ta-nft-yuridichnij-rozb%D1%96r>

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Морі Є. Ринок цифрового мистецтва: як працює NFT і чи зможуть на ньому розбагатити українські художники. URL: <https://suspilne.media/112941-rinok-cifrovogo-mistectva-ak-vin-pracue-i-ci-zmozut-na-nomu-rozbagatiti-ukrainski-hudozniki/>

технологій. Було створено токен (умовний заміник цінних паперів у цифровому світі) як одиницю обліку активів у різних ІТ-проектах, «аналог акцій на фондовій біржі». Токени мають такі властивості:

- засвідчують частки акціонерних прав у ІТ-проектах;
- використовуються як винагорода (bounty) за певні послуги стартапу (допомога в залученні інвесторів через рекламу проєкту), підтримання працездатності мережі тощо;
- виступають в ролі валюти в закритій системі: можна придбати сервіси та послуги проєкту.

Головною ознакою NFT, що використовує цифрове мистецтво, є їх обмеженість у випуску та невзаємозамінність.

Достатньо ґрунтовний огляд проблем просування мистецького продукту зробили О. Панфілова і О. Каленюк у своїй статті у науковому збірнику Академії мистецтв України. У статті було розглянуто форми просування творів мистецтва на арт-ринках не тільки реальних, але й віртуальних, зазначено послідовність промоцій власних творів молодими митцями, щоб потрапити у сферу зацікавленості кураторів провідних мистецьких галерей України і Європи з подальшим виходом на міжнародні престижні аукціони. Авторки висвітлюють сучасні проблеми розриву між традиційними прийомами просування мистецтва та сучасними діджитальними²⁰.

Комерційне мистецтво вимагає від художника пластично підлаштуватися під бажання та очікування замовника, що визначають саме куратори міжнародних галерей – аукціонних будинків з колективами експертів, критиків, мистецтвознавців. Молоді художники, посередньо ерудовані в силу рівня освіти, власної молодості та ще відсутності потрібного життєвого досвіду, у конфронтації до класичного, академічного мистецтва, створюють роботи за стилістикою схожих на авангардні твори, на твори нонконформістів, що за суттю не є новаціями. Безпредметний живопис (абстракція) нескінченно варіативний у матеріалах та техніках утворення різноманітних зорових ілюзій, що формує сприйняття потенційних покупців за коментарями галереїстів-кураторів з метою здійснення акту купівлі-продажу. Основним критерієм комерційного мистецтва стала орієнтація на продаж, що, в свою чергу, обумовлює уявлення виконавця про конкретний результат, котрий отримується у певних часових межах. Подані до продажу мистецькі твори стають товаром незалежно від унікальних художніх якостей та його суспільного значення. Ринкова ціна таких творів не пов'язана з суспільно значущими духовними та інтелектуальними

²⁰ Панфілова О., Каленюк О. Просування сучасного мистецтва в умовах арт-ринку. *Українська академія мистецтв. Збірник наукових праць*. 2022. С. 111–116.

цінностями сучасної цивілізації. Але кожний окремий мистецький твір володіє індивідуальною художньою цінністю, яку не можна звести до ринкової.

На сьогодні інтернет-простір став альтернативним майданчиком популяризації та продажу мистецького продукту діджитал-арту, що дозволило Run Ukraine організовувати масштабні заходи, наприклад, запустити благодійні колекції NFT-арту «Міста України» та «Мир». Для продовження створення тематичних колекцій компанія запрошує до співпраці креативних молодих художників і дизайнерів. Для митців образотворчого і цифрового мистецтва головним стало в NFT сформувати власну цільову аудиторію для підтримання й купівлі мистецьких творів.

Цифровий простір вимагає від художників системно організованої промоції з метою підтримання інтересу колекціонерів та інших зацікавлених покупців-інвесторів. Творче життя митців, що працюють з блокчейном та продають свій мистецькі продукти як невзаємозамінні токени умовно поділяється на дві частини. Перша частина це створення самого мистецького продукту – цифрового живопису, графіки, фотоілюстрації тощо. Друга частина це процес токенизації, тобто перетворення на NFT і представлення на маркетплейсі. Після цього потрібно активно займатися просуванням свого мистецького продукту на різноманітних платформах соцмереж, дотичних до купівлі-продажу мистецького товару. NFT-ринок установив такі самі правила, що діють на традиційному мистецькому ринку, що означає появу покупця, котрий платить за право власності на твір мистецтва.

Соцмережі Twitter, Facebook, Instagram допомагають митцям у просуванні продукту своєї творчості: автори презентують свої роботи, додають до постів посилання на маркетплейси, шукають колекціонерів або інвесторів, благодійників, котрим пропонують своє мистецтво без посередників. Таким сектором для реклами стала з 2022 р. група «Сіль-Соль», куратором якої є галерист Євген Карась, котрий у прямих ефірах утворює прозорий відбір художніх робіт для просування на діджитал-ринку. Група «Сіль-Соль», щоб бути на піку подій у сфері мистецького ринку, регулярно проводить прямі ефіри з актуальних мистецьких проблем і активно реагує на запити учасників групи. Наданням інформації зацікавленій спільноті опікуються Спілка художників України, різні Інтернет-галереї, що знайомлять з творчістю цікавих на їх думку митців. Інтернет-галереї надають художникам такі послуги як модерація/ просування їхніх творів на своєму торговому майданчику, виступають у ролі посередника між мистецьким твором і покупцем. Наприклад, в Україні функціонує Інтернет-галерея

KyivGallery, котра для співпраці вимагає від мистців мати професійну освіту, права інтелектуальної власності на подані твори, бути у постійному пошуку нових ідей та винайдення авторських мистецьких технологій, активно брати участь у знакових виставках, у пленерах, організувати власні персональні виставки. До експозиціонування допускаються тільки роботи, що перебувають в Україні та сучасні роботи, що створені не більш ніж 50 років тому, в ідеальному стані та з адекватною ціною. Зареєстровані мистці отримують власний профіль на торговому майданчику з можливістю оновлення інформації, додавання нових творів. Видалення профілю означає припинення співпраці між художником і торговим майданчиком²¹.

Художники як творчі люди володіють підвищеною чутливістю до змін форми, кольору, ситуацій у середовищі буття людського суспільства і гостро, хворобливе реагують на такі зміни, екстраполюють власне емоційне відчуття на формальні рішення своїх композицій, що перетворюється на ребуси для розгадування потенційними споживачами / покупцями на мистецькому ринку. Художники своєю творчістю формують пропозицію, котра формує попит певних суспільних груп. Зміна художнього інструментарію з традиційного на цифровий, змінює тільки якості художніх творів з матеріальних на цифрові, але візуальне сприйняття зображень викликає різні відчуття залежно від носія: матеріальна форма у реальному просторі або екран цифрового гаджету. Фантазія художників не знає обмежень, тому геніальні мистецькі твори у цифровому світі ще попереду.

ВИСНОВКИ

З вищенаведеного авторського аналізу інновацій у мистецтві та дизайні витікають наступні висновки:

– сприйняття та мислення як пересічної спільноти громадян сучасного суспільства, так й окремої людини – пересічного споживача суспільства високих технологій детермінується швидким рухом науково-технічного прогресу доби високих технологій та штучного інтелекту;

– сполучення несполучаємого – художньо-образного мислення з науково-технічним мисленням утворює символічну форму «кентавр» – образний оксюморон як характеристику інноваційних якостей сучасного етапу цивілізації;

– проявлено дію діалектичного закону «заперечення заперечення» у зміні стилістичних художніх форм у творчості сучасних мистців:

²¹ Панфілова О., Каленюк О. Просування сучасного мистецтва в умовах арт-ринку. *Українська академія мистецтв. Збірник наукових праць*. 2022. С. 111–116.

традиційна академічна школа образотворчого мистецтва, під впливом суспільних змін, породжує новий формальний мистецький напрям беззмістовного, абстрактного художнього творення, що умовно визначається як мистецтво постмодерну;

– постмодерн (після модерну) своїми мистецькими формами заперечує та відкидає традиційний академічний аналіз художньої форми, переміщується у сферу відображення емоцій і утворює абстрактні форми як традиційними засобами, так і засобами цифрових технологій, що породжує цифрове мистецтво;

– усталені світові арт-ринки Сотбіс, Крісті, Філіпс в умовах суспільних змін сучасної доби сформували й удосконалили систему мистецтва бізнесу на мистецтві, що привело до заміни понять високого мистецтва на поняття мистецький продукт-товар;

– IT та AI сформували аналогічний реальному цифровий арт-ринок з задіянням усіх складових системи продажу-купівлі мистецького продукту, що проявило певні проблеми з юридичною основою зберігання авторських прав на твори цифрового мистецтва як самого мистця, так й власника-покупця;

– вплив досягнень НТП на гуманітарний бік буття привів до потужного розвитку нового сегменту мистецької діяльності, що у поєднанні з традиційною мистецькою творчістю, дозволяє визначати нове явище як третя культура – інформаційна – людської цивілізації поряд з першою – аграрною і другою – індустріальною²².

АНОТАЦІЯ

У дослідженні аналізується сучасний стан розвитку образотворчого мистецтва, що детермінується високими технологіями та штучним інтелектом. Зазначається синергія художньо-образного та технічного мислення. Метод парадоксів дозволяє осмислити результати синергії мистецтва і техніки як цілісності «кентавра» творчості. Сумісність не сумісного мотивує безмежні фантазії у процесі художнього образотворення і сприяє появі унікальних цифрових форм образотворчого мистецтва і дизайну у багатовимірному віртуалі, що неможливо утворити на двовірній матеріальній площині традиційними мистецькими техніками та інструментарієм. Митці активно використовують генеративні можливості нейромереж, використовують вербальну форму у роботі з штучним інтелектом для створення художніх візуальних форм. Проаналізовано ситуації виникнення та розвитку нових відносин на діджитал арт-ринку. Наймовірні можливості створення

²² Тоффлера О. Основні риси трьох хвиль («Третя хвиля»). URL: <http://kimo.univ.kiev.ua/Phil/70.html>

унікального продукту цифрового мистецтва виявляють проблеми атрибуції, оцінювання, зберігання, захисту авторських прав та прав власників, що придбали твори діджитал арту. Результати дослідження доводять формування і потужний розвиток сегменту творчої людської діяльності як самостійної сфери, що складно переплітається з сферою традиційного образотворчого мистецтва і визначається як Третя культура людської цивілізації.

Література

1. Скржинська М. В. Лукіан Самосатський. *Енциклопедія історії України*. Київ : Ла – Мі, 2009. Т. 6: С. 293.

2. Бескоровайний К. Не штучне мистецтво, створене штучним інтелектом. URL: <https://kunsht.com.ua/neshtuchne-mistectvo-stvorene-shtuchnim-intelektom/>

3. Трофімов Я. Посередній працівник – безкоштовно. Контент від 29.03.2023 на своїй сторінці ФБ. URL: <https://www.facebook.com/Inspireadv>

4. Пайн К. Живи, працой, працой, працой, здохни! 2023. URL: https://www.google.com.ua/books/edition/Живи_працой_працой_пр/фduмЕАААQВАJ?hl=ru&gbpv=1&dq=Рей+Курцвейл&pg=PT271&printsec=frontcover

5. Пригожин Ілля Романович. URL: https://www.wikiwand.com/uk/Пригожин_Ілля_Романович#Біографія

6. Балашова О. О. Медіамистецтво: філософсько-антропологічний вимір. URL: <https://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/27169>

7. Кравченко М. Я. Аукціонний дім. *Велика українська енциклопедія*. URL: https://vue.gov.ua/Аукціонний_дім.

8. Гук Ф. Галерея пройдисвітів: Історія мистецтва й арт-дилерів / пер. з англ. Л. Базь, П. Білак. Київ : ArtHuss, 2019. 464 с.

9. Силко Р. М., Силко Є. М. Арт-ринок як соціальна система. *Modernní aspekty vědy: XI. Díl mezinárodní kolektivní monografie/ Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o. Česká republika. Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o., 2021. С. 317–337.*

10. Наздоганяємо Sotheby's: полотна українських художників вперше виставили на Prozorro. *Укрінформ*. 2020. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3113775-nazdoganaemo-sothebys-polotna-ukrainskih-hudoznikiv-vperse-vistavili-na-prozorro.html>

11. 10 найдорожчих картин Анатолія Криволапа, які були продано на аукціонах. URL: <https://artslooker.com/10-naydorozhchikh-kartin-anatoliya-krivola-yaki-bulo-prodano-na-auctionakh/>

12. Топ-10 найвідоміших сучасних українських митців. 2016. URL: <https://medium.com/@geroldhistory/>
13. Слотердайк П. Критика цинічного розуму / пер. з німецької А. Богачов. 2002.
14. Sloterdijk P. Sphären II – Globen. Makrosphärologie, 1999. (Spheres II).
15. Сімсон О. Цифрове мистецтво, блокчейнізація та NFT : юридичний розбір. URL: <https://ilti.com.ua/czifrove-misteczтво,-blokchejn%D1%96zacz%D1%96ya-ta-nft-yuridichnij-rozb%D1%96r>
16. Морі Є. Ринок цифрового мистецтва: як працює NFT і чи зможуть на ньому розбагатіти українські художники. URL: <https://suspilne.media/112941-rinok-cifrovogo-mistectva-ak-vin-pracue-i-ci-zmout-na-nomu-rozbagatiti-ukrainski-hudozniki/>
17. Панфілова О., Каленюк О. Просування сучасного мистецтва в умовах арт-ринку. 2022. *Українська академія мистецтв. Збірник наукових праць*. С. 111–116.
18. Тоффлера О. Основні риси трьох хвиль («Третя хвиля»). URL: <http://kimo.univ.kiev.ua/Phil/70.html>

Information about the author:

Cherkesova Inna Hryhorivna,

Professor, Honored Arts Figure of Ukraine,

Professor at the Department of Fine Arts

Lesya Ukrainka Volyn National University

36, Kravchuk Str., Lutsk, 43007, Ukraine