

Заклад вищої освіти «Український католицький університет»

Гуманітарний факультет

Кафедра культурології

Кваліфікаційна робота

**на тему «НЕДОМИСТЕЦТВО» ЧИ «НАДМИСТЕЦТВО»: ЯК КУЛЬТУРА
НА СТИКУ ФІНАНСІВ, ТЕХНОЛОГІЙ І ЗОБРАЖЕНЬ ТВОРИТЬ НОВІ
ФОРМИ У МИСТЕЦТВІ»**

Виконав: студент 4 курсу, групи ГКУ19/Б

Галузі знань 03 Гуманітарні науки

Спеціальності 034 Культурологія

Освітньої програми «Культурологія»

Освітній ступінь Бакалавр

Іванечко Т. А.

Керівник: Грабб О. Б.

Рецензент: _____

Львів – 2023 року

Анотація: У роботі досліджуються питання впливу сучасних технологій на культуру та розвиток нових форм у мистецтві на стику фінансів, технологій і зображень. Встановлено, що нові форми, допомогли кожному познайомитися з мистецтвом у тому чи іншому форматі, а завдяки новим технологіям багато людей отримали можливість спробувати себе у ролі колекціонера чи арт підприємця, що надало певних особливостей сучасному мистецтву. Зазначено, що окрім спільноти колекціонерів, спостерігається формування нового сегменту споживачів цифрового мистецтва – крипто-аудиторія. Відзначено, що NFT посприяло демократизації процесів від створення творів мистецтва до участі в торгах на артринку. Технологія блокчейн з NFT дозволила художникам, без посередників, досягати покупців і виходити на глобальний ринок, що допомагає творцям більше заробляти, проте втрачається інфраструктура традиційного артринку.

У дослідженні, для оцінки суджень про нові форми у мистецтві, при тестуванні гіпотези використано один з інструментів штучного інтелекту — ChatGPT. Гіпотеза полягає у тому, що відповіді ChatGPT можуть відображати справжню думку експертів, адже, штучний інтелект збирає експертні знання та створює набір даних на основі моделювання й алгоритмічних систем. Було задано п'ять питань: яка думка про виникнення нових форм у мистецтві, зокрема тих, які виникають у формі NFT; чи зміниться сприйняття мистецтва людьми, якщо більшість мистецтва перейде у цифрову форму; які 3 аргументи за те, що NFT — це мистецтво; чи є NFT мистецтвом; чи є ChatGPT новою формою мистецтва.

Зазначено, що прийнятий в Україні Закон «Про віртуальні активи» створює підґрунтя для формування ринку цифрового мистецтва, легітимізувавши у юридичній площині маркетплейси, учасників та угоди щодо NFT. Формування позитивного сприйняття нових форм мистецтва потребує міждисциплінарний підхід.

Ключові слова: нові форми мистецтва, цифрове мистецтво, сучасні технології, блокчейн, NFT, NFT-ринок, артринок.

"UNDER-ART" OR "OVER-ART": HOW CULTURE AT THE INTERSECTION OF FINANCE, TECHNOLOGY AND IMAGES CREATES NEW FORMS IN ART

Abstract: The paper explores the impact of modern technologies on culture and the development of new forms of art at the intersection of finance, technology and images. It is established that new forms have helped everyone to get acquainted with art in one format or another, and thanks to new technologies, many people have been able to try themselves as collectors or art entrepreneurs, which has given certain features to contemporary art. It is noted that in addition to the community of collectors, a new segment of digital art consumers is emerging - the crypto audience. It is noted that NFT has contributed to the democratization of processes from the creation of works of art to participation in the art market. Blockchain technology with NFT has allowed artists to reach buyers without intermediaries and enter the global market, which helps creators earn more money, but the infrastructure of the traditional art market is lost.

In the study, one of the artificial intelligence tools, ChatGPT, was used to evaluate judgments about new forms in art. The hypothesis is that ChatGPT answers can reflect the true opinion of experts, because artificial intelligence collects expert knowledge and creates a data set based on modeling and algorithmic systems. Five questions were asked: what is the opinion on the emergence of new forms in art, in particular those that emerge in the form of NFT; will people's perception of art change if most of the art goes digital; what are the 3 arguments for NFT being art; is NFT art; is ChatGPT a new art form.

It is noted that the Law "On Virtual Assets" adopted in Ukraine creates the basis for the formation of the digital art market by legitimizing marketplaces, participants and agreements on NFT in the legal plane. Forming a positive perception of new art forms requires an interdisciplinary approach.

Keywords: new art forms, digital art, modern technologies, blockchain, NFT, NFT market, art market.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ I. Теоретичні основи створення та розвитку нових форм у мистецтві...7	
1.1. Вплив сучасних технологій на культуру.....	7
1.2. Суть та поняття нових форм у мистецтві.....	13
1.3. Особливості розвитку нових форм у мистецтві на стику фінансів, технологій і зображень.....	19
РОЗДІЛ II. Дослідження думки щодо прийняття нових форм у мистецтві.....	23
2.1. Характеристика позиціонування нових форм у мистецтві.....	23
2.2. Аналіз сучасних технологій та їх застосування у мистецтві.....	26
2.3. Оцінка суджень про нові форми у мистецтві.....	28
РОЗДІЛ III. Напрями розвитку нових форм мистецтва в Україні.....	38
3.1. Правове забезпечення ринку нових форм мистецтва.....	38
3.2. Формування позитивного образу нових форм мистецтва.....	40
ВИСНОВКИ.....	43
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ І ЛІТЕРАТУРИ.....	45

ВСТУП

Сьогодні у світі спостерігається стрімкий ріст застосування сучасних цифрових технологій, як у повсякденному житті, так і у науці, освіті, культурі, бізнесі тощо. Цікаво, що пандемія COVID-19 суттєво пришвидшила використання інноваційних технологій у різноманітних сферах, зокрема у 2020 році торгівля NFT становила понад 250 млн дол. США, а це майже на 300% більше, ніж у 2019 році.

Для України новим поштовхом у реалізації державної політики в сфері цифровізації, на жаль, стала повномасштабна війна. Віримо, що трагічні події зумовлять стрімку цифрову трансформацію у нашій державі й утвердять українське суспільство на шляху до інтеграції з кращими практиками у сфері політики, економіки, культури.

Використання у культурі нових технологій призвело до цифрової трансформації багатьох напрямків, зокрема, у мистецтві з'явилися цифрові твори й творці, які, за допомогою технології блокчейн, створили ринок NFT-творів. Поява нових форм у мистецтві традиційно викликала дискусії та суперечки щодо причетності цих форм до культури. Окремо постало питання щодо зміни інфраструктури артринку, адже нові технології виключають багатьох посередників з ланцюжка передачі мистецьких творів до рук колекціонерів чи пересічних покупців. Очевидним нагальним питанням є економіко-правові відносини у сфері цифрового мистецтва. Така ситуація вплинула на вибір теми дослідження та зумовлює його актуальність.

Оскільки тема нова і ґрунтовних праць по ній ще немає, то в дослідженні використовувалися останні статті зарубіжних та вітчизняних вчених у сфері культури, економіки та права.

Мета дослідження полягає у вивченні та аналізі культури на стику фінансів, технологій і зображень в контексті цифровізації.

Для досягнення мети були поставлені завдання дослідити: вплив сучасних технологій на культуру; суть та поняття нових форм у мистецтві; особливості розвитку нових форм у мистецтві на стику фінансів, технологій і зображень;

позиціонування нових форм у мистецтві; застосування сучасних технологій у мистецтві; судження про нові форми у мистецтві; правове забезпечення ринку нових форм мистецтва в Україні.

Основними методами для проведення дослідження, насамперед, було обрано методи системного аналізу та синтезу, зведення та групування для вивчення теоретичних аспектів створення та розвитку нових форм у мистецтві. Також для дослідження розвитку технологій у культурі, в хронологічній послідовності, обрано історичний метод. Для дослідження думки щодо прийняття нових форм у мистецтві було обрано метод глибинного інтерв'ю, який відноситься до польових якісних досліджень.

РОЗДІЛ І

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ТА РОЗВИТКУ НОВИХ ФОРМ У МИСТЕЦТВІ

1. Вплив сучасних технологій на культуру

Слово «культура» походить з латинської мови та буквально перекладається, як обробіток, догляд, поліпшення¹. Згодом воно стало синонімом до поняття «цивілізація» і почало означати обізнаність, освіченість, вихованість. На сьогодні існує кілька сотень визначень поняття культура. Серед них є такі, що ототожнюють культуру з механізмом передачі культурної спадщини, а є ті, що акцентують увагу на навчанні та наслідуванні при засвоєнні культури. У таблиці 1.1 наведено лише невеликий перелік визначень трактування культури різними науковцями.

Таблиця 1.1

Трактування поняття «культура»

№	Автор	Цитата
1	П. Сорокін	«У найширшому сенсі слово «культура» означає сукупність усього, що створене або модифіковане свідомою чи несвідомою діяльністю двох і більше індивідів, які взаємодіють або впливають на поведінку один одного ² ».
2	В. Оствальд	«Те, що відрізняє людину від тварин, ми називаємо культурою ² ».
3	Г. Рогайм	«Під культурою ми будемо мати на увазі сукупність усіх сублімацій, усіх підстановок або результируючих реакцій, зрештою, все в суспільстві, що пригнічує імпульси або створює можливість їх спотвореної реалізації ² ».
4	С. Оссовський	«Культура є певною сукупністю психічних установ, що передаються в рамках даної спільноти через суспільний контакт і залежних від системи міжлюдських стосунків ² ».
5	Т. Парсонс	«Культура — це передані та створені сутності й моделі цінностей, ідей і інших символічно значимих систем, які є чинниками, що формують людську поведінку, а також продукти такої поведінки ² ».

¹ Основи культурології: опорний конспект лекцій : навч. посіб. / Овчаренко А. О., Самойленко Л. Я., Ткаченко В. П.; за ред. А.О. Овчаренко. – Черкаси : ЧНУ ім. Б. Хмельницького, 2014. – 404 с.

6	Р. Лінтон	«Культура — це сукупність засвоєних форм поведінки і її результатів, елементи яких є загальними і передаваними між членами даного суспільства ² ».
7	Е. Тейлор	«Культура, або цивілізація, є складним цілим, що містить у собі знання, вірування, мистецтво, моральність, право, звичаї, вміння та навички, набуті людьми як членами суспільства ² ».
8	Р. Бенедикт	«Культура – це складне ціле, що включає навички, набуті людиною як членом суспільства ² ».
9	Б. Маліновський	«Культура є інтегральною цілістю, що складається з інструментів і товарів споживання, творчих принципів різних соціальних груп, людських ідей і навичок, вірувань і звичаїв ² ».
10	С. Чарновський	«Культура є колективним благом і колективним доробком, продуктом творчих і перетворювальних зусиль незліченних поколінь ² ».

Джерело ²

Проаналізувавши вищенаведені цитати, зазначимо, що сучасне розуміння цього терміну охоплює як створені людиною речі, технології, так і форми соціального життя та історичні події. В універсальному словнику-енциклопедії культура визначається, як «сукупність матеріального і духовного надбання людства, нагромадженого, закріпленого і збагаченого упродовж історії, яке передається від покоління до покоління³». Оскільки, культура є сукупністю матеріальних та духовних цінностей, створених людьми впродовж багатовікової історії існування на землі, то до неї відносять науку, освіту, мораль, світогляд, уклад життя, мистецтво. Натомість мистецтво поділяється на літературу, образотворче, декоративно-ужиткове, сценічне мистецтво, музику, архітектуру.

Мистецький критик, Адам Гопнік, у своїй монографії «Справжній фокус: містерія майстерності» зазначає що «історія мистецтва завжди включала в себе розвиток шляхом виходу за рамки можливого, пошук «когнітивних протезів», або ж в сучасному розумінні пошук штучного інтелекту⁴». Під терміном когнітивний протез критик мав на увазі штучне продовження наших природніх можливостей, відчуття, бачення, мислення. До таких протезів він відносив,

² Дописувачі Вікіпедії. Культура [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0>

³ Універсальний словник-енциклопедія. 4-ге видання, виправлене і доповнене — Львів: ТЕКА, 2006. – 1432 с.

⁴ Adam Gopnik. The Real Work. On the Mystery of Mastery. Liveright, 2023. 256 p.

наприклад такі технічні винаходи, як окуляри, геометрія, фізика, хімія, комп'ютери і т. д. Мистецтво використовує широку панель технологічних винаходів у своїй життєдіяльності. На жаль, аналіз всіх технологічних винаходів людства та їх вплив на мистецтво та культуру виходить за рамки цієї роботи, тому ми розглянемо лише історію взаємодії мистецтва та технології із початку винаходження фотоапарату, оскільки цей винахід кардинально змінив мистецтво.

У різний час та у різних країнах винахідники прикладали зусилля для виникнення та розвитку фотосправи. Перший досвід в історії фотографії провів середньовічний алхімік Фабриціус та описав його у своїй книзі про метали виданій у 1556 році⁵. Він повідомив, що за допомогою лінзи отримав зображення на поверхні осаду і що воно ставало чорним або сірим в залежності від тривалості освітлення сонячним промінням.

В 1694 році хімік Вільгельм Хомберг описав фотохімічні реакції, коли речовини під дією світла змінюють забарвлення та звернув увагу на чутливість нітрату срібла до світла.

Далі у 1727 році фізик Йоган Шульц у сонячні дні проводив дослід з розчином азотнокислого срібла й крейдою. Коли посудину виставляли на сонячне світло, то поверхня суміші миттєво чорніла, а коли струшували, то розчин знову ставав білим. За допомогою паперу дослідник отримував на поверхні рідини візерунки.

Через десятиліття Томас Веджвуд почав класти на папір, зволожений розчином азотнокислого срібла, листки рослин. У результаті виходив білий силует на чорному тлі, оскільки, покрита листками частина паперу залишалася світлою, а інша частина темніла. Проте ці зображення можна було розглядати тільки при світлі свічки, адже при світлі сонячних променів вони псувалися. Згодом Веджвуд навчився отримувати контурні зображення на папері, склі та

⁵ Біленчук П.Д., Кофанов А.В., Кобилянський О.Л., Терешкевич А.І. Аналогова і електронна фотографія: історіографія, характеристика, порівняльний аналіз, сфери застосування в юриспруденції. – Навчальний посібник / За ред. П.Д. Біленчука. – Київ: Українська Академія підприємництва, 2009. – 40 с.

шкірі, але знімки й далі не переносили сонячного світла, тому що не були зафіксовані.

Завдяки поєднанню кількох відкриттів став можливий винахід фотографії. Зокрема, для розвитку фотосправи, послужила і камера-обскур, що в перекладі з латинської означає «темна кімната». Цей вид пристрою, що дозволяв отримувати оптичне зображення об'єктів, був відомий ще в стародавні часи. Камера-обскур є світлонепроникним ящиком з отвором в одній зі стінок та матовим склом чи тонким білим папером на протилежній стіні. Коли промені світла проходять крізь малий отвір, то створюють перевернуте зображення предметів. Відомо, що у 1550 році Кардан зробив камеру з більшим отвором у якому перебувала лінза та в результаті отримав яскравіше й чіткіше зображення. Це було важливе вдосконалення обскур-камери, оскільки лінза добре збирала промені й значно поліпшувала спостережуваний ефект.

У 1813 році винахідник Жозеф Нісефор Ньєпс розпочав пошуки способ фіксації зображення. Через три роки він отримав перші знімки на хлоросрібному папері, які швидко вицвітали на світлі. Розчарувавшись у можливостях срібних солей, він досяг першого успіху за допомогою сирійського асфальту (бітуму), який наносив на олов'яні платівки або літографський камінь. Частина знімків виконувалась на скляній підкладці. Ньєпс винайшов ранній фотографічний процес – геліографію. Назва геліографія перекладається, як «сонячний лист», що підкреслює нерозривний зв'язок технології із сонячним світлом. Зображення можуть бути отримані контактним способом, так і за допомогою камери-обскур. В 1820-их роках, за допомогою камери-обскуру, а саме, темного ящика з маленьким отвором і лінзою на одній стороні й світлочутливою пластинкою на іншій, він отримав не дуже чітке зображення свого подвір'я.

Після смерті Ньєпса, продовжуючи його справу, в 1839 році декоратор, художник Луї Дагер вперше отримав зображення при фотографуванні. Знімки виходили пристойної якості, проте зробити копіювання було неможливо. Цей метод назвали дагеротопія. Дагеротопія ґрунтувалася на світлочутливості

йодистого срібла і була першою у світі працездатною технологією фотографії, що використовувалася протягом двох десятиліть і згодом була витіснена дешевшими та зручнішими процесами. Фотознімки, що отримувалися за допомогою цієї технології, нагадували відображення у дзеркалі. Їх зображення складалося з амальгами, що утворюється при взаємодії срібла та ртуті, тому дагеротипія часто називалася дзеркалом з пам'яттю. Методом Луї Дагера у 1864 році, було зроблено, досить якісно для того часу, портрет президента США Авраама Лінкольна.

У цей же період англійський фізик Вільям Генрі Фокс Талбот розробив альтернативний спосіб, який і став основою сучасного процесу фотографування. Спосіб отримав назву калотипія і був заснований на використанні паперу, просоченого йодистим сріблом. Хоча фотографії методом Талбота на той час мали гіршу якість, проте з одного негатива можна було зробити багато відбитків. Згодом, калотипія поступилась місцем мокрому колодіонному процесу, що поєднав переваги негативно-позитивного методу Талбота і високої світлочутливості. Тоді ж з'явився альбуміновий друк, що давав високоякісні паперові відбитки зі скляних колодіонних негативів. У кінцевому результаті паперові фотографії стали значно дешевші та зручніші. Також розвиток фотографічного процесу визначив принцип дії фотографії, який заснований на фіксуванні зображень, отриманих за допомогою світла та за допомогою хімічних і фізичних процесів. Загалом фотографічний процес пройшов кілька етапів.

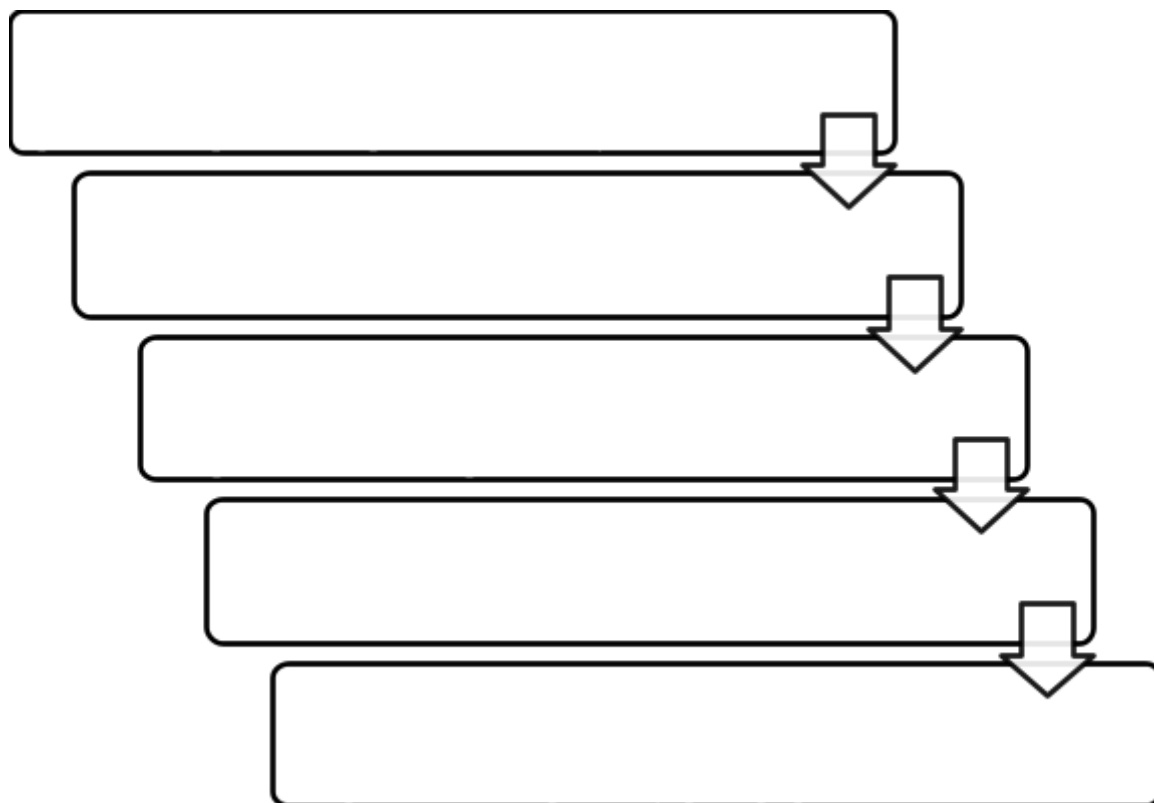


Рис. 1.1. Етапи розвитку фотографічного процесу.

Джерело: складено самостійно.

Окремо зауважимо, що кожен з етапів фотографічного процесу в тій чи іншій мірі змінював роботу художників. Наприклад, дареготипний фотопортрет майже повністю витіснив портретну мініатюру і змусив багатьох художників цього напрямку перекваліфікуватися у фотографи.

Також слід зазначити, що як і у випадку з іншими технічними новинками, сучасники періоду становлення фотографії неоднозначно сприймали цей винахід. Одна частина вважала, що точна передача реальності позбавить людство відчуття прекрасного та похоронить живопис, друга частина в один момент захопилася модним напрямком.

В 1975 році інженер компанії «Eastman Kodak» створив експериментальний фотоапарат, у якому для запису зображення використовувався фотоелектричний принцип. Вже у 1981 році компанія «Sony» випускає відеофотоапарат, де також напівпровідникова фотоматриця перетворює світло в електричні сигнали, які трансформуються в цифрові дані,

що зберігаються енергонезалежним пристроєм. Фотоапарати без плівки отримали назву цифрові.

Сьогодні зображення, отримані цифровим фотоапаратом, можуть бути завантажені у комп'ютер, передані мережею Інтернет, переглянуті на екрані монітора, надруковані на паперовому носії за допомогою принтера, завантажені тощо⁶. Поруч з традиційним образотворчим мистецтвом виникли нові форми для реалізації творчих ідей.

У 1956 році в науці виникла галузь досліджень штучного інтелекту (ШІ), яка набула стрімкого розвитку впродовж останнього десятиліття, що обумовлено розвитком технологій зберігання та обробки інформації. У Вікіпедії штучний інтелект визначається, як «здатність інженерної системи обробляти, застосовувати та вдосконалювати здобуті знання та вміння⁷». Інструменти ШІ почали використовувати у різних сферах життя, від економіки до культури. Зокрема, в мистецтві, спостерігається бум популярності художніх інструментів зі штучним інтелектом⁸. Відомі системи для створення творів мистецтва Stable Diffusion і Midjourney. На популярних артплатформах Art Station та Devian Art, продають роботи створенні ШІ. Як свого часу у випадку з фотографією, в середовищі художників, нова технологія ШІ отримала і прихильників, і противників.

1.2. Суть та поняття нових форм у мистецтві

У 20-30-ті роки ХХ ст. Казимир Малевич, який народився та виріс в Україні, проявив себе не лише як художник авангардного напрямку, але й як теоретик художньої культури⁹. Він збагатив історію мистецтва новим терміном «безпредметність» та виявив закономірності розвитку художньої форми.

⁶ Найдъонов О. Суперечливість впливу інтернет-технологій на процеси культуротворення // Вісник Львівського університету. Серія філос.-політолог. студії. Випуск 12. 2017. С. 95-103.

⁷ Дописувачі Вікіпедії. Штучний інтелект [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D1%82%D1%83%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82.

⁸ Андрій Семенов. Штучний інтелект як небезпека для творців. 2 грудня 2022. — Режим доступу: <https://nachasi.com/tech/2022/12/02/shtuchnyj-intelekt-yak-nebezpeka-dlya-tvortsiv/>.

⁹ Вежбовська Л.Р. Експериментально-дослідна робота Казимира Малевича в галузі художньої культури // Культура і мистецтво у сучасному світі. Вип. 20. 2019. С. 228-237.

Загалом авангард Малевича вплинув не лише на образотворче мистецтво, але й на літературу й кінематограф.

У 20-му столітті з'явилося багато видів авангардного мистецтва, в тому числі анімація, колаж, концептуалізм, інсталяція, перформанс, відеоарт.

Анімація – це рух мальованих зображень. Саме слово утворилося від латинського і перекладається, як «одухотворення»¹⁰. У багатьох країнах світу поряд з словом анімація використовують слово мультиплікація, яке теж походить з латинської і перекладається, як «множення»¹¹. Існує три основних види анімації: графічна (мальована) анімація; об'ємна (матеріальна) анімація; комп'ютерна анімація. Перші згадки про анімацію датовані ще I ст. до н.е. В X ст. у Китаї проводили тіньові вистави. У XV ст. появились книги, де малюнки відтворювали різні фази руху. Вчені-винахідники Жозеф Плато, Симон фон Штампфер для відтворення на екрані зображень використовували стрічку з малюнками, систему дзеркал і джерело світла. Згодом, вдосконаливши винахід Плато, фенакістископ Вільям Джордж Горнер створив зоотроп. Зоотроп є пристроєм для створення ілюзії руху від швидкої послідовної зміни статичних зображень, конструкція якого заснована на персистенції — здатності сітківки ока зберігати зображення. У 1877 році, на основі зоотропа та фенакістископа, Еміль Рено створив оптичний прилад, який створював ілюзію руху малюнка. Праксиноскоп представляв собою пристрій з відкритого циліндра, в центрі якого перебувала дзеркальна призма, а кількість сторін відповідала кількості зображень мініатюр. Бурхливий розвиток анімації прийшовся на початок XX ст. У 1906 р. Перший анімаційний мультфільм створив Вінзор Маккей. Нову техніку зйомки, так званий стоп-кадр, винайшов Джордж Мельєс. Першим, хто використав звук в анімації був Уолт Дісней. Як наслідок, витoki медіа-мистецтва можна простежити за винаходами анімації кінця XIX ст., такими як зоотроп, праксиноскоп, а також зоораксископ Едварда Майбріджа.

¹⁰ Корнєєва Л. Л. Анімація (мультиплікація) // Велика українська енциклопедія. — Режим доступу: <https://vue.gov.ua/>.

¹¹ Баран Е. Мультиплікація як медіа у формуванні особистості в епоху інформаційного суспільств // *Evropsky politicky a pravni diskurz*. 2017. Vol. 4. Is. 3. С. 213–221.

Колаж – це «технічний прийом в образотворчому мистецтві, який ґрунтується на введенні у твір різних за фактурою та кольором предметів: шматків газет, афіш, шпалер тощо ¹²». Техніка колажу стала використовуватися з тих пір, як в Китаї був винайдений папір, але суспільне визнання він отримав лише з часом, у Франції, завдяки художникам Жоржу Браку, Пабло Пікассо і Анрі Матіссу. Жорж Брак в основу колажу використовував газетні вирізки покриваючи їх фарбою, таким чином він хотів досягти ефекту живопису. Анрі Матісс вручну фарбував аркуші паперу, довільно розривав їх на шматки, а потім створював з цього композицію у своїй стилістиці. З часом колаж став поштовхом до розвитку поп-арту. В 1843 році Д.Хілл і Р. Адамсон створили композицію з 500 фотографій, таким чином, з'явився перший у світі фотоколаж і фотомонтаж. З появою цифрової фотографії фотоколажі створюють за допомогою програмного забезпечення.

Концептуалізм – це напрям «мистецтва, у якому творчий задум вважається важливішим, ніж фізична форма його вираження ¹³». В основу покладено поняття «concept», тобто ідея, підхід. Проекцією ідеї може бути предмет, замальовка чи опис. Вважається, що художник Марсель Дюшан, який використовував повсякденні речі для створення артоб'єктів заклав концептуальну основу цього напрямку. Концептуалізм покликаний руйнувати базові шаблони мислення й розмивати межі між мистецтвом та буденністю. У 1917 році Дюшан запропонував Товариству незалежних художників Нью-Йорка експонат «Фонтан», який насправді був пісуаром із підписом майстра. Концептуалізм позиціонував себе, як напрямок мистецтва покликаний переглянути базові засади творчої діяльності, а саме, відмовитися від матеріальності і усунення акцентів з форм виразності на принципи і мотиви. Саме художники-концептуалісти поступово звільняли глядача від стереотипів. Переорієнтація з матерії на концепти, використання замість художніх матеріалів

¹² Сапко М.О. Розвиток колажних прийомів у європейському мистецтві ХХ століття. «Новий реалізм» - поворот до об'єктних художніх форм // Наукові записки. Теорія та історія культури. Том 75. 2008. С. 71-76.

¹³ Дописувачі Вікіпедії. Концептуалізм [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%86%D0%B5%D0%BF%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B7%D0%BC>.

уже існуючі речовини та предмети, збільшило потенційну кількість предметів мистецтва, що заклало основу для подальшого розвитку традиції образотворчого мистецтва.

Інсталяція – це «художня техніка, яка використовує тривимірні об'єкти, призначені для зміни сприйняття простору людиною¹⁴». Просторова композиція створюється художником з різних елементів, а саме, побутових предметів, промислових виробів і матеріалів, природних об'єктів, фрагментів текстової та візуальної інформації тощо. Саме слово інсталяція перекладається з англійської, як «встановлювати». В інсталяції втілена ідея урізноманітнення засобів сприйняття та впливу мистецтва, адже глядач сприймає твір не лише відсторонено зором, а й має можливість опинитися усередині і обійти з усіх боків. Основним в інсталяції вважають її тимчасовість й недовговічність. У 1990 роках набула розповсюдження відеоінсталяція, що зробило процес видовищнішим. З появою цифрових технологій інсталяції створюють не тільки з тривимірних об'єктів, а й у віртуальному просторі. Тому, виділяють три основних види інсталяцій: звичайні, віртуальні та відеоінсталяції. Також визначають сюжетно-розповідний, об'єктно-предметний, зорово-візіонерський вид інсталяцій. Найвідомішим твором американського художника Джозефа Кошута стала інсталяція «Один і три стільці» у 1965 році. Інсталяція складалася з стільця, фотографії цього стільця та копії словникової статті «стілець». Таким чином, було показано різницю між трьома аспектами сприйняття мистецьких творів.

Перформанс – це «одна з форм акціоністського мистецтва, де твором вважають дії автора, за якими глядачі спостерігають у режимі реального часу¹⁵». Саме слово перформанс походить з англійської мови та перекладається, як «вистава». Роз Лі Голдберг, яка написала історію мистецтва перформансу «Performance Art: From Futurism to the Present», стверджує, що перформанс

¹⁴ Дописувачі Вікіпедії. Інсталяція [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8F%D1%86%D1%96%D1%8F_\(%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8F%D1%86%D1%96%D1%8F_(%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE)).

¹⁵ Дописувачі Вікіпедії. Перформанс [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%81>.

існує, як мистецький засіб ще від доби Відродження. Перформанс складається з чотирьох основних елементів: присутність художника, простір, час, тіло. Події, які переважно розгортаються в художніх галереях і музеях, можуть проходити на вулиці, у будь-якому місці та в будь-який період часу. Метою є викликати реакцію, іноді з підтримкою імпровізації та почуття естетики. Оскільки мистецтво перформансу останні десятиліття потужно розвивається, то межі його визначення постійно розширюються. Перформанс піднімає питання про сутність і функцію мистецтва та функціонування інституцій, таких як, наприклад, артринок, галерея, музей.

Відеоарт – це напрямок «медіа-мистецтва, в якому для вираження художньої концепції використовуються можливості відеотехніки, комп'ютерного та телевізійного зображення¹⁶». З одного боку, цей напрям мистецтва з'явився, коли кожному стала доступна відеотехніка, а саме в 60-70-ті роки минулого століття, з іншого боку, здійснені у 20-30-х рр. ХХ століття, кінематографічні експерименти художниками-авангардистами Фернаном Леже, Маном Рее, Сальвадором Далі створили підґрунтя для розвитку відеоарту. У свою чергу, медіа-мистецтво є видом сучасного мистецтва, для створення і демонстрації якого використовують інформаційні та комунікаційні технології. До них відносять цифрові, віртуальні, біо- та мультимедійні технології; комп'ютерну анімацію, відеоігри, робототехніку, 3D-друк, інтернет. Цифрове мистецтво (Digital art) засновано на використанні комп'ютера та інформаційних технологій, як основи для художнього твору. Саме поняття включає в себе як твори традиційного мистецтва, перенесені на цифрову основу, так і принципово нові види художніх творів, які існують лише в цифровому середовищі. Наприклад, у цифровому живописі малюнок створюється від початку до кінця на комп'ютері. Відомим цифровим художником є Майк Вінкельманн під псевдонімом «Beeple»¹⁷. Термін «цифрове мистецтво» з'явився з появою комп'ютерної програми для малювання AARON, на початку 1980-х років.

¹⁶ Вишеславський Г.А., Голуб О.Є. Медіа-арт // Енциклопедія Сучасної України. К.:Ін-т енциклопед. дослідж. НАН України. Т. 20. 2018. С. 26-27.

¹⁷ Kastrenakes Jacob. Beeple sold an NFT for \$69 million. 11 березня 2021. — Режим доступу: <https://www.theverge.com/2021/3/11/22325054/beeple-christies-nft-sale-cost-everydays-69-million>.

Останнім часом з цифровим мистецтвом асоціюється блокчейн, а точніше NFT. Ця технологія отримала багато критики і має багато недоліків, пов'язаних із плагіатом та шахрайством¹⁸. Поруч з цим, блокчейн є своєрідною книгою обліку всіх операцій. NFT дозволяє купувати та продавати право власності на унікальні цифрові предмети та за допомогою блокчейну відстежувати, хто ними володіє. NFT означає «незамінний токен», і технічно він може містити будь-що цифрове, включаючи малюнки, анімовані GIF-файли, пісні або елементи у відеоіграх. NFT може бути єдиним у своєму роді, як реальна картина, або однією копією багатьох, як колекційні картки, але блокчейн має відстежувати, хто є власником файлу. На думку цифрового художника Вінкельманна, це наступний розділ історії мистецтва, оскільки знайшовся спосіб колекціонувати цифрове мистецтво. Ринок CryptoArt з платформами MakersPlace, Nifty Gateway, SuperRare став новим способом розповсюдження цифрових робіт для колекціонерів.

Варто зазначити, що у другій половині XX століття, почала формуватися масова культура, адже прискорився розвиток інформаційних технологій та поширився вплив засобів масової комунікації. Саме у XX столітті мистецтво втратило елітарність, адже нові форми, які приніс авангард, допомогли кожному познайомитися з мистецтвом в тому чи іншому форматі. В XXI столітті багато глядачів завдяки новим технологіям та зростаючій фінансовій стабільності отримали можливість спробувати себе у ролі колекціонера чи навіть арт підприємця, що надало певних особливостей сучасному мистецтву.

1.3. Особливості розвитку нових форм у мистецтві на стику фінансів, технологій і зображень

Як вказувалося вище, концептуалісти запропонували мистецтво, у якому людина споглядає концепти, не затримуючи увагу на формах їх висловлювання. На їхню думку, творчість могла б звільнитися від усього вульгарного, найпотворнішим проявом якого вони вважали торгівлю шедеврами. У певному

¹⁸ Does NFT Art Have A Place In The Museum In 2022? // Jing Culture and Commerce. 6 січня 2022. — Режим доступу: <https://jingculturecrypto.com/pamm-nfts-the-next-500-years-takeaways/>.

сенсі концептуалізму їм вдалося досягти мети, проте згодом виникло розуміння, що звичайні предмети, стаючи провідниками вищих ідей, привертають увагу підприємців, і все починається спочатку. Аналогічна ситуація і з технологією блокчейн, яка позиціонувалася, як прозора база даних, а NFT — як унікальні файли, які живуть у блокчейні і підтверджують право власності на витвір цифрового мистецтва. Разом з тим, прозорість мережі блокчейн обмежує властивість конфіденційності цієї системи, можна прослідкувати усі транзакції за певним адресом, проте не можна отримати дані про особистість, оскільки вона представлена у вигляді криптографічного ключа. Цим почали зловживати ті, хто бажає приховати свої фінанси. Зазвичай покупці NFT отримують обмежені права на демонстрацію цифрових творів мистецтва, які вони представляють, але часто вони просто купують актив, який зможуть перепродати пізніше¹⁹. Для прикладу, Пабло Родрігес-Фрайле, який лише почав колекціонувати цифрове мистецтво, придбав 10-секундний кліп цифрового художника Майка Вінкельманна за 47 тис. дол. і через чотири місяці перепродав за 69 млн дол. При цьому, раніше Вінкельманн продавав свої цифрові роботи за 100 дол. Тепер, за даними аукціонного дому Christie's, він входить до трійки найцінніших живих художників.

Аукціонні будинки, як-от Sotheby's, Christie's та різноманітні музеї й галереї розпочали співпрацю та партнерство з цифровими художниками, продаючи NFT, пов'язані з цифровими творами мистецтва (через платформи NFT), і демонструючи ці твори мистецтва (пов'язані з відповідними NFT) як у віртуальних галереях, так і в реальних через монітори та телевізори.

Колекціонер Пабло Родрігес-Фрейле став співзасновником Музею криптографічного мистецтва, щоб частково демонструвати свою зростаючу колекцію. Він вважає, що зростання вартості творів Майка Вінкельманна є способом довести громадськості, що має значення технологія, яка є каталізатором для цілого покоління, а не ажітаж спричинений грамотним позиціонуванням.

¹⁹ Мовчун Є. NFT-токени, блокчейн і Digital Art. 17 травня 2022. — Режим доступу: <https://legal-support.top/nft/>.

Учасниками ринку виступають NFT-маркетплейси, творці цифрового контенту та покупці. NFT є записом у блокчейні з посиланням на контент, тобто, купується не сам цифровий твір, а частина коду, яка посилається на файл з кодом. Варто зазначити, що до покупця NFT майнові авторські права на твір цифрового мистецтва не переходять при купівлі.

У цифровому мистецтві слід розрізняти згенерований твір згідно завдань творця від оцифрованого варіанту твору створеного традиційними прийомами та методиками.

Кожен NFT є невзаємозамінним токеном, тобто немає двох однакових одиниць²⁰. На противагу взаємозамінним токенам, які зберігають цінність, невзаємозамінні токени зберігають інформацію. Взаємозамінні токени можуть бути замінені ідентичним активом, а невзаємозамінні токени унікальні.

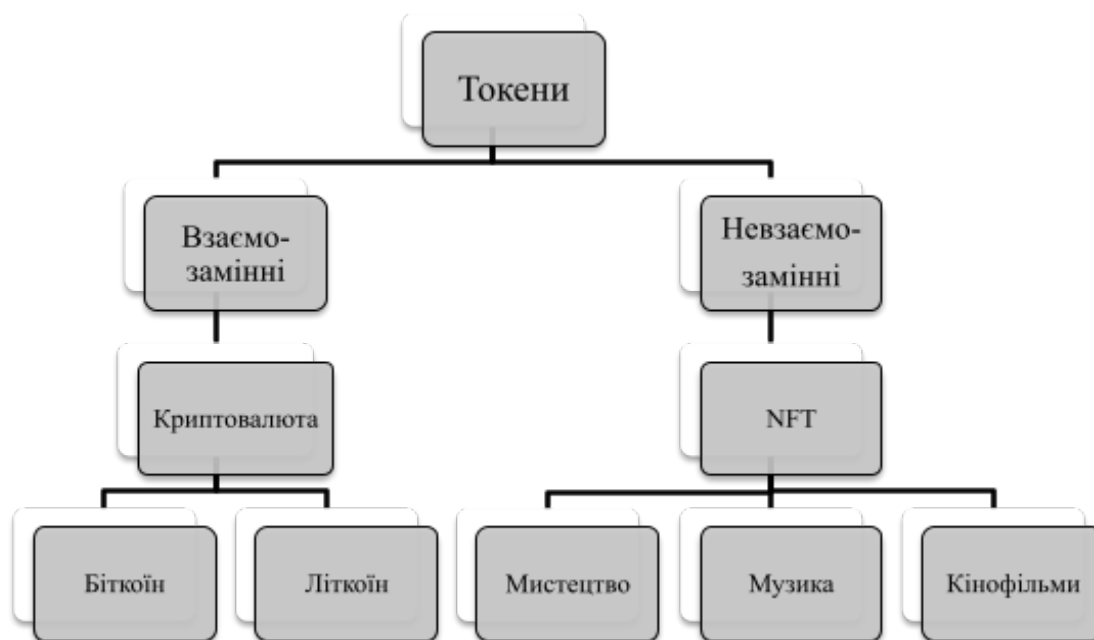


Рис.1.2. Приклад застосування токенів.

Джерело: складено самостійно.

Як бачимо з рисунку 1.2 NFT є токеном, проте не кожен токен є NFT. Також розрізняють художні NFT, предмети колекціонування NFT тощо.

²⁰ Манн Р.В., Данилевський В.В., Баранов Г.О. Тенденції розвитку NFT-ринку і криптомистецтва як складові розбудови економіки країни // Економіка і організація управління. № 2 (46). 2022. С. 190-201.

Слід зазначити, що в епоху коли все стає цифровим, поява художніх NFT є очікуваною, більше того, окрім спільноти колекціонерів, спостерігається формування нового сегменту споживачів цифрового мистецтва – крипто-аудиторія. До крипто-аудиторії відносять покоління міленіалів та зумерів, саме вони займають найбільшу частку на ринку цифрового мистецтва. Зокрема, у 2021 році продаж цифрових робіт склав 11% від загального продажу артринку, при цьому, 5% представників покоління зумерів та 4% представників покоління міленіалів потратили більше 1 млн дол. на цифрове мистецтво²¹. Після успішного досвіду аукціонного дому Christie's з продажем цифрових робіт Майка Вінкельманна, аукціонний дім Sotheby's, за допомогою Metaverse, у квітні 2021 року здійснив перший продаж, який сягнув 16,8 млн дол. Тоді ж аукціонний дім зафіксував, що 78% учасників торгів NFT вперше на Sotheby's і більша половина з них віком менше 40 років. За даними щорічного дослідження The Art Basel and UBS Art Market Report, саме 2021 рік, у порівнянні з іншими роками, став проривним для ринку NFT пов'язаних з мистецтвом досягнувши 2,9 млрд дол., у 2022 році ринок впав до 1,5 млрд дол.

Таким чином, NFT допомогло демократизувати ряд процесів від створення творів мистецтва до участі в торгах на артринку. Технологія блокчейн з NFT дозволила художникам напряму досягати покупця і виходити на глобальний ринок, без посередництва аукціонних домів та галерей. Це допомагає художникам більше заробляти, проте втрачається інфраструктура традиційного артринку. Також художники можуть запрограмувати гонорар так, щоб отримувати свій відсоток щоразу коли їх твір буде перепродаватися, у традиційній структурі артринку це було неможливо досягнути.

NFT є цифровим (віртуальним) активом, щоб створити власну колекцію, потрібно завести цифровий гаманець для зберігання криптовалюти й самого NFT. Оскільки це новий інструмент для інвестицій, то наразі вартість формується відштовхуючись від попиту на той чи інший NFT. Загальну

²¹ Art Basel 2021 Art Market Report. 2022. — Режим доступу: <https://theartmarket.artbasel.com>.

ефективність інвестицій у NFT складно поррахувати через коротку історію технології.

Поруч з цим існує думка, що цінність NFT базується на штучно створеному дефіциті та завдяки маркетинговому позиціонуванні, тому стрімко зростаюча вартість NFT-активів може обвалитися у будь-який момент завдавши збитки інвесторам. У зв'язку з вищевикладеним, у другому розділі дослідження розглянемо позиціонування нових форм у мистецтві та застосування сучасних технологій у культурі.

РОЗДІЛ II.

ДОСЛІДЖЕННЯ ДУМКИ ЩОДО ПРИЙНЯТТЯ НОВИХ ФОРМ У МИСТЕЦТВІ

2.1. Характеристика позиціонування нових форм у мистецтві

Позиціонування – це процес створення ринкового іміджу на основі виявлених мотивацій споживачів з метою формування у свідомості цільової аудиторії унікального сприйняття продукту²². Позиціонування визначається при формуванні маркетингової стратегії. У свою чергу, маркетингова стратегія – це план маркетингових заходів, за допомогою яких компанія досягає своїх цілей. Маркетинг, як наука почав розвиватися на початку ХХ століття в США, а до того підприємці інтуїтивно будували стратегії своєї комерційної діяльності. З часом, маркетингова стратегія почала складати 80% загальної стратегії компанії, а маркетинговий інструментарій став активно використовуватися у найрізноманітніших сферах та індустріях, зокрема, у мистецтві.

²² Маркетинг [Електронний ресурс] : навч. посіб. / Н. Іванечко, Т. Борисова, Ю. Процишин [та ін.] ; за ред. Н. Р. Іванечко. - Тернопіль : ЗУНУ, 2021. - 180 с. — Режим доступу: <http://dspace.wunu.edu.ua/handle/316497/42757>.

На відміну, від XIX-XX ст., де новатори (Нікола Тесла, Вінсент ван Гог та інші) часто помирали в бідності й без визнання їх досягнень, у XXI столітті вдало сформована маркетингова стратегія дозволяє отримати довіру, гроші, славу навіть у випадку неуспішного проекту.

Для прикладу, історія медичного стартапу «Theranos», де топ менеджерка Елізабет Голмс пообіцяла зробити революцію в медицині, а саме, з каплі крові робити 200 медичних тестів. Компанія позиціонувала себе, як новатора у медичних аналізах. Не маючи реальних результатів, а лише добре продумане позиціонування, стартап зібрав понад 900 млн дол інвестицій від найбагатших людей і компаній світу. Примітно, що перше ж ґрунтовне розслідування американською пресою, щодо діяльності компанії Theranos, виявило фальсифікацію результатів досягнень медичного стартапу. Ця історія не є винятком, зокрема, Чарлі Джейвіс, засновницю фінтех-стартапу «Frank», що мав допомогти мільйонам американців потрапити до закладу вищої освіти, було звинувачено у шахрайстві компанією «JPMorgan Chase». Після того, як найбільший банківський холдинг Сполучених Штатів придбав компанію «Frank», то виявив, що заявлені дані про користувачів не відповідають дійсності. Проте, успішне позиціонування компанії не давало приводу для сумнівів у достовірності даних перед купівлею.

Аналогічно, з майданчиком для торгівлі замінами токенами FTX, який зазнав краху у 2022 році та спонукав ЗМІ поставити під сумнів діяльність криптобірж. Разом з тим, виникають питання і до медіа, які підтримували позиціонування засновника криптобіржі FTX Сема Бенкмана-Фріда, як вундеркінда криптосвіту, поширювали фінансову інформацію про криптогіганта не перевіряючи її достовірність. Зокрема, провідний для ділових людей, журнал Forbes у різні роки включав Сема Бенкмана-Фріда, Чарлі Джейвіс у щорічний список «30 до 30» і тим самим підтверджував легітимність їх позиціонування. Публікуючи на обкладинці журналу Елізабет Голмс, Сема Бенкмана-Фріда видання ділилося з ними своєю репутацією та створювало у бізнес-середовищі кредит довіри до їхніх стартапів. Новий виконавчий директор, збанкрутілої

криптові біржі, Джон Рей повідомив, що в трьох компаніях групи FTX (Alameda, Dotcom, Ventures) ніколи не проводився аудит; не існувало повного списку працівників з чітко прописаними сферами відповідальності; у корпоративній документації відсутній перелік банківських рахунків компаній; невідомий обсяг коштів на момент банкрутства і т.д. Однак, криптобіржа проводила ряд маркетингових заходів, які позиціонували її, як компанію з високою соціальною відповідальністю. Зокрема, на Багамських островах, де знаходилася штаб-квартира, компанією було виділено понад 10 млн дол. на громадські ініціативи; 240 млн дол. Багамському університету для центру кліматичних досліджень; 100 тис дол. клініці для тварин і т.д. Очевидно, що як автократи використовують надбання демократії для власних інтересів, так і багато «підприємців-новаторів» використовують маркетингові інструменти й нові технології для зловживань.

Різноманітні ексцеси з замінами токенами (криптовалютою) опосередковано впливають на сприйняття суспільством незамінних токенів (NFT), а саме, підвищують рівень недовіри серед інвесторів та пересічних громадян.

Кілька років тому, мав місце випадок, коли група з трьох студентів Obvious створила гравюру (NFT) на основі результату роботи іншого художника-програміста та успішно продали за допомогою правильно побудованої піар-стратегії. Експерти ринку досі вважають, що Obvious не чесно заробили на чужій технології.

Проте добросовісні компанії використовують усі можливості сучасного технологічного розвитку. Зокрема, компанія Nike, яка позиціонує себе, як інноваційний виробник на ринку спортивного одягу та взуття, ще у 2021 році купила стартап RTFKT, який спеціалізується на створенні віртуального одягу та взуття для аватарів людей у метавсесвіті з метою цифрової трансформації бренду. Насамперед, компанія Nike запатентувала взуття, яке зареєстроване, як токен NFT на блокчейні Ethereum. У заявці на патент вказано, що компанією заплановано створення унікальних ідентифікаторів й токенів ERC 721 під

назвою CryptoKicks. Варто зазначити, що токенізовані кросівки повторюють стиль лінійки реальних кросівок для баскетболістів Nike Dunk. У квітні 2022 року перші цифрові кросівки від Nike і Rtfkt стали доступними для людей, які володіли таємничою цифровою коробкою NFT, яка, в свою чергу, була роздана власникам Clone²³. Отож, традиційні маркетингові прийоми використовуються і для просування віртуальних речей. Вже у 2023 році компанія анонсувала презентацію першої цифрової колекції взуття у вигляді невзаємозамінних токенів (NFT) на Web3-платформі .SWOOSH. Перед тим, як розпочнеться продаж NFT-взуття на маркетплейсі компанії, для прихильників бренду створено цифрові плакати (постери), що в поточному часі надаватимуть доступ до ранніх розпродаж діджитал-кросівок, а в майбутньому стануть предметом колекціонування.

Разом з тим, на початку 2023 року, Web3-підрозділ аукціонного дому Sotheby's оголосив про запуск нового маркетплейсу для торгівлі невзаємозамінними токенами (NFT). Ця платформа створена для операцій з NFT на вторинному ринку і запущена з роботами 13 відомих цифрових художників. Звідси, стає зрозумілим, що традиційні форми торгівлі мистецтвом все більше набувають на практиці сучасних технологій та створюють передумови цифрової трансформації культури, водночас застосовуючи й давно відомі інструменти та прийоми для ведення бізнес-діяльності.

2.2. Аналіз сучасних технологій та їх застосування у мистецтві

Сучасні (новітні) технології складаються з технологічних течій, що зумовлюють зміну економічних та соціальних моделей у світі. До основних технологій, які мають сьогодні значний вплив, відносять:

✓ Блокчейн. Технологія, що ґрунтується на сукупності логічно взаємопов'язаних баз даних та зберігає впорядкований ланцюжок записів. Мета блокчейну 1.0 зробити його відкритою книгою обліку для усіх транзакцій у

²³ Меган Макдауелл. Nike і Rtfkt беруть участь у цифровій моді з першими кросівками «Cryptokick» // VOGUE business. 23 квітня 2022. — Режим доступу: <https://www.voguebusiness.com/technology/nike-and-rtfkt-take-on-digital-fashion-with-first-cryptokick-sneaker>

мережі. Мета блокчейну 2.0 допомогти інтегруватись у світову економіку, монетизувати власну інформацію, захистити конфіденційність учасників, забезпечити творцям компенсацію за їхню інтелектуальну власність.

✓ Доповнена (розширена) й віртуальна реальність. Технологія доповненої реальності (AR) передбачає покращення реального світу за допомогою цифрового чинника. Мета віддалено допомагати користувачам, які представлені у реальному світі. Технологія віртуальної реальності (VR) повністю замінює фізичний світ модельованим. Мета створювати, як звичні так і малоймовірні сценарії для отримання досвіду в різних сферах життєдіяльності.

✓ Інтернет речей (IoT). Технологія взаємодії пристроїв один з одним і з зовнішнім середовищем за допомогою вбудованих технічних і програмних рішень. Мета автоматизувати рутинні процеси, автоматично і в режимі реального часу відслідковувати роботу різних систем.

✓ Штучний інтелект (AI). У Вікіпедії визначено як: «технологію, що охоплює широкий спектр методів, включаючи машинне навчання, обробку природної мови, робототехніку, експертні системи тощо. Мета досліджень штучного інтелекту полягає в тому, щоб створити машини, які можуть міркувати, розуміти та навчатися, як люди, і використовувати ці можливості для покращення життя людства та вирішення складних проблем²⁴».

У першому розділі ми детально розглянули технологію блокчейн, яка задіяна у створенні NFT. Однозначно вона змінила артринок забезпечивши доступ до мистецтва всім бажаним, а у митців розширилося поле діяльності, з'явилася можливість бути представленим на глобальному ринку, не залежати від галерей та аукціонних домів, мати більше шансів отримати дохід та захист авторських прав в мережі Інтернет.

Технологія доповненої й віртуальної реальності сьогодні у мистецтві використовується не лише для демонстрації наявних художніх творів через 360-градусне відео чи VR-тур для колекціонерів, але й для створення

²⁴ Дописувачі Вікіпедії. Штучний інтелект.

VR-інсталяцій, VR-творів, VR-перформанс, AR-робіт, AR-скульптур. Загалом AR-мистецтво доповнило паблік-арт й стріт-арт. Дехто доповнену й віртуальну реальність розглядає, як еволюцію мистецтва, проте, на нашу думку, дана цифрова технологія розширила можливості творців забезпечивши їх новими палітрами та інструментами.

IoT-технологія наразі має лише кілька сфер застосування, серед них: розумний будинок, розумний автомобіль, розумне місто та інтернет речей у сфері охорони здоров'я. У мистецтві дану технологію ще не застосовують, але розвиток програмного забезпечення приведе до створення нових продуктів та сфер застосування.

Технологія штучного інтелекту в мистецтві використовується для створення картин, які малюють роботи, що повторюють дії художника та коли генеруються зображення на підставі прописаного запиту. Завдяки креативним алгоритмам роботизована рука з пензлем та штучним інтелектом створює картини, які пересічний глядач не може відрізнити від роботи реального художника. Слід зазначити, що штучний інтелект лише копіює готові прийоми, а саме, рухи класичних художників у різних художніх стилях. А коли цифровий художник генерує зображення на підставі запиту, то багато часу приділяє на створення точного опису майбутньої картини, згодом обробляє зображення з використанням програм Photoshop та Gigapixel AI. Тобто, технологія штучного інтелекту накопичує знання й досвід людей професіоналів та експертів у тій чи іншій сфері, збирає думки та судження і на основі аналізу великого обсягу інформації генерує ідеї й робить висновки.

Проведений аналіз найвагоміших технологій сучасності показав, що цифровізація зачепила усі сфери життєдіяльності людини і мистецтво не стало виключенням. Застосування сучасних технологій у мистецтві змінює образ художніх витворів, дозволяє творцям руйнувати фізичні бар'єри, а глядачам отримати інтерактивні, реалістичні враження.

2.3. Оцінка суджень про нові форми у мистецтві

Щоб оцінити судження про нові форми у мистецтві ми вирішили звернутися до експертів з різних мистецьких сфер, керівників культурних інституцій, митців, тощо. Проте, з 25 експертів, запрошених до опитування, жоден не відгукнувся. Тоді ми зробили припущення, що експерти артринку та й загалом пересічні громадяни втомилися від інтерв'ю та заповнювання анкет, які проводяться різними організаціями та приватними особами дуже часто. Саме тоді виникла ідея оцінити думку щодо нових форм мистецтва на основі відповідей ШІ, який збирає експертні знання та створює набір даних на основі моделювання й алгоритмічних систем.

Отож у даному дослідженні для тестування гіпотези ми використали один з інструментів штучного інтелекту — ChatGPT. Оскільки для тренування ChatGPT було використано 570 Гб текстової інформації, взятої з мережі Інтернет (книжки, статті, наукові журнали та ін.), то кваліфікація ШІ може бути порівняна з кваліфікацією експертів. Також, оскільки кількість текстів, написаних справжніми людьми і згодом опрацьованих ШІ, вимірюється в сотнях тисяч одиниць, то можемо стверджувати, що з точки зору варіативності та розміру вибірки, таке дослідження є навіть більш ширшим. Отож, було сформовано п'ять запитань для оцінки суджень про нові форми у мистецтві, дослівні відповіді розміщено у таблицях 2.1 – 2.5.

Звертаємо увагу на те, що ChatGPT на момент написання даної роботи знаходиться у режимі тестування. Тому ми не можемо стверджувати, що його відповіді відображають правдиві думки опитуваних ним експертів. У даному випадку ми тестуємо гіпотезу, що відповіді ChatGPT можуть відображати справжню думку експертів.

Таблиця 2.1

Питання 1	Відповідь
Яка ваша думка про виникнення нових форм у мистецтві (зокрема тих, які	Як штучний інтелект, у мене немає особистої думки чи емоційного відгуку. Однак, я можу надати загальний огляд щодо виникнення нових форм у мистецтві, зокрема NFT.

виникають у формі NFT)?

Виникнення NFT (Non-Fungible Token) відкриває нові можливості для митців та колекціонерів. NFT - це унікальні цифрові активи, які використовують технологію блокчейн для підтвердження їх власності та автентичності. Ця технологія дозволяє митцям продавати та ліцензувати свої твори безпосередньо, використовуючи цифрову платформу.

Однією з основних переваг NFT є можливість визначити унікальність твору та підтвердити його автентичність. Це створює нові можливості для митців отримати визнання та винагороду за свої творчість. Крім того, цифрові твори, які раніше можна було легко копіювати та поширювати без дозволу, тепер можуть мати цінність як унікальні цифрові активи.

Однак, NFT також стикається з критикою і спротивом. Деякі аргументують, що це лише модний тренд із занадто завищеною вартістю, а інші висувають екологічні аспекти пов'язані з високим енергоспоживанням блокчейн-технології.

В цілому, виникнення NFT та інших нових форм у мистецтві відкриває шлях для творчого експерименту та інновацій. Вони дозволяють митцям розширити свої можливості та зв'язок з аудиторією, а також поставити питання про цінність та власність в цифровій епоху. Зацікавленість та популярність NFT та інших нових форм мистецтва свідчать про зміну у сприйнятті та споживанні мистецтва у цифровому світі. Вони можуть надати більш широкий доступ до творчих робіт та створити нові можливості для митців, особливо в цифровому просторі.

Однак, варто зазначити, що ці нові форми мистецтва не замінюють традиційні форми, а доповнюють їх. Вони пропонують альтернативний шлях для вираження індивідуальності та творчості. Важливо зберігати різноманітність та відкритість у світі мистецтва, де різні форми та експресія мають місце.

Загалом, виникнення нових форм у мистецтві, зокрема NFT, відображає постійну еволюцію та зміну культурного ландшафту. Це викликає дискусії, спровоковані змінами у технологіях та суспільстві. Вирішення етичних, екологічних та економічних аспектів, пов'язаних з новими формами мистецтва, є важливим завданням для забезпечення стійкого розвитку та розуміння їх впливу на культуру та суспільство.

	Остаточо, думка про виникнення нових форм у мистецтві, включаючи NFT, є суб'єктивною і різноманітною. Для деяких вони представляють інновацію та можливість, тоді як для інших можуть викликати питання та застереження. Важливо продовжувати досліджувати, обговорювати і оцінювати ці нові форми, щоб зрозуміти їх роль і значення в сучасному мистецтві та суспільстві.
--	--

Як бачимо, аналізуючи існуючі доробки експертів, збережені в мережі Інтернет, ШІ надав загальний огляд нових форм у мистецтві, зокрема NFT. На основі оброблених даних, ШІ визначив переваги та недоліки NFT. Серед недоліків ШІ виокремив високу вартість, пов'язану з трендовістю, та неекологічність через високе енергоспоживання блокчейн-технологій. До переваг NFT ШІ відніс можливість митців продавати свої твори без посередників, легке визначення унікальності та автентичності твору.

У підсумку, NFT — технологія, що відображає зміну суспільства у сприйнятті «прекрасного» і має існувати паралельно з традиційними формами мистецтва для збільшення різноманіття та допомагати митцям безперешкодно поширювати свої творіння, а споживачам з легкістю їх споживати.

Таблиця 2.2

Питання 2	Відповідь
<p>На вашу думку, чи зміниться сприйняття мистецтва людьми, якщо більшість мистецтва перейде у цифрову форму?</p>	<p>Я вважаю, що перехід більшості мистецтва до цифрової форми може суттєво змінити сприйняття мистецтва людьми. Ось кілька можливих змін, які можуть відбутися:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Доступність: Цифрове мистецтво може зробити мистецтво більш доступним для широкої аудиторії. Цифрові платформи можуть дозволити митцям показувати свої твори без обмежень фізичного простору та географічних меж. Люди зможуть переглядати та насолоджуватися мистецтвом в будь-який час та з будь-якого місця. 2. Взаємодія та участь: Цифрові формати можуть створювати нові можливості для взаємодії з мистецтвом. Вони можуть надати глядачам можливість взаємодіяти з творами, створювати власні інтерпретації та спілкуватися з митцями. Це може змінити пасивне сприйняття мистецтва і перетворити його на більш активний процес.

	<p>3. Експерименти та інновації: Цифрова форма мистецтва дозволяє митцям експериментувати з новими технологіями та творчими підходами. Вона відкриває нові можливості для використання візуальних ефектів, взаємодії з глядачами та інтеграції інших медіаформатів. Це може призвести до появи нових видів мистецтва, які важко було б досягти у традиційному середовищі.</p> <p>4. Втрати традиційного досвіду: Однак, перехід до цифрового мистецтва може супроводжуватися втратою традиційного досвіду, пов'язаного з досягненням мистецтва.</p> <p>5. Контекст та взаємодія з простором: Фізична присутність мистецтва в конкретному просторі надає йому особливого контексту та взаємодії з оточуючим середовищем. Цифрове мистецтво може втратити цю атмосферу та специфічність місця. Глядачі можуть відчувати більшу віддаленість від твору, адже він не присутній фізично поруч з ними.</p> <p>6. Аутентичність та цінність: Цифрове мистецтво може породжувати питання щодо його аутентичності та цінності. Оскільки цифрові репліки можуть бути вільно поширюваними, може виникнути проблема відсутності унікальності та оригінальності твору. Також, існує ризик, що мистецтво може бути втрачене або пошкоджене через технічні проблеми або зміни в цифрових платформах.</p> <p>В цілому, перехід більшості мистецтва до цифрової форми змінить сприйняття мистецтва. Він надасть нові можливості доступності, взаємодії та експериментації, але також може призвести до втрати традиційного досвіду та викликати питання щодо аутентичності та цінності. Результати залежатимуть від того, які зміни прийматиме глядацька аудиторія та які нові форми мистецтва з'являтимуться у цифровому середовищі.</p>
--	--

У своїй відповіді на друге питання штучний інтелект дав однозначну відповідь, що з поширенням цифрового мистецтва ставлення до мистецтва загалом зміниться. Зміни, описані ШІ, можуть бути як позитивними, так і

негативними. До позитивних змін ШІ зараховує збільшення доступності мистецтва (цифрові мистецькі платформи дозволяють доторкнутися до мистецтва незалежно від географічного розташування), поширення взаємодії та участі (цифрові формати дають змогу взаємодіяти з творами та спілкуватися з авторами), впровадження експериментів та інновацій (які в свою чергу можуть сприяти виникненню нових, раніше невідомих мистецьких форм). До негативних змін ШІ зараховує загрозу втрату традиційного досвіду та взаємодії з мистецтвом — все ж, сформована століттями традиція сприйняття мистецьких творів у рамках арт галерей та музеїв залишила відбиток на процесі сприйняття творів. Цифровий формат може спричинити відуття віддаленості чи неприсутності, що впливає на загальний ефект від творіння.

Таблиця 2.3

Питання 3	Відповідь
<p>Які 3 аргументи за те, що NFT — це мистецтво, ви могли б виділити?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="810 1025 1501 1355">1. Унікальність і автентичність: NFT (Non-Fungible Token) надає можливість митцям створювати унікальні цифрові твори мистецтва, які можуть бути прослідковані та власність на них фіксується за допомогою блокчейн технології. Це дозволяє створювати автентичні цифрові твори, які не можуть бути скопійовані або змінені без дозволу митця, надаючи їм вищу цінність із точки зору колекціонерів та інвесторів. <li data-bbox="810 1395 1501 1682">2. Демократизація доступу: NFT розширює можливості доступу до мистецтва, дозволяючи митцям з усього світу продавати свої твори без посередників та мінімальними витратами. Це дає можливість молодим талантам пробитися на мистецьку сцену, а глядачам — власність унікальних творів із цифровою гарантією їх автентичності. <li data-bbox="810 1722 1501 1977">3. Інноваційний характер: NFT відкриває нові шляхи творчості та експериментації для митців, пропонуючи широкі можливості у використанні інтерактивності, віртуальної реальності, анімації та інших цифрових технологій. Це відкриває двері для нових форм виразності, які неможливо було досягти у традиційних мистецьких медіа.

	Враховуючи ці аргументи, можна стверджувати, що NFT є новою формою мистецтва, яка поєднує цифрові технології, унікальність та доступність, дозволяючи митцям створювати, продавати та колекціонувати автентичні цифрові твори.
--	--

На нашу думку, ШІ не вдалося навести аргументи щодо того, чи є NFT мистецтвом, оскільки не було визначено ознак, притаманних мистецтву, та ознак, притаманних NFT, й не відбулося подальшого порівняння цих ознак задля визначення спільних рис. Ми навмисне на програмували (prompt) ChatGPT, щоб отримати необхідні відповіді, оскільки такий метод був би втручанням в процес опитування та нав'язуванням нашої власної думки, що ми вважаємо неприпустимим. Відповідь на питання про приналежність NFT до мистецтва детальніше розкрита у наступній відповіді ШІ.

Таблиця 2.4

Питання 4	Відповідь
Чи є NFT мистецтвом?	<p>Питання, чи є NFT (Non-Fungible Token) мистецтвом, є предметом активних дискусій і розбіжностей думок серед митців, критиків та глядачів. Одні дивляться на NFT як на нову форму мистецтва, що поєднує цифрові технології з творчістю і виразністю, тоді як інші схильні вважати, що NFT не можна повністю віднести до класичного розуміння мистецтва.</p> <p>Аргументи, які підтримують твердження, що NFT є мистецтвом, включають наступне:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Творча експресія: NFT дає митцям можливість виразити свою творчість і ідеї через цифрові форми, використовуючи інтерактивність, анімацію, віртуальну реальність та інші цифрові технології. 2. Унікальність і автентичність: Кожен NFT є унікальним та немінним, зареєстрованим на блокчейні, що забезпечує гарантію його автентичності. Це може надати цифровим творам мистецьку цінність і привабливість для колекціонерів.

	<p>3. Визнання та прийняття: Деякі визначні художники і галереї почали активно працювати з NFT, що сприяє його визнанню як мистецтва і стимулює подальший розвиток цього напрямку.</p> <p>Однак, існують і аргументи проти класифікації NFT як мистецтва. Дехто стверджує, що цифрові твори не мають матеріальної форми, яка є необхідною для традиційного розуміння мистецтва. Крім того, існує ризик спекулятивного характеру NFT-ринку, де цінність твору може бути залежна від фінансових спекуляцій та модних тенденцій, а не самої мистецької цінності твору.</p> <p>Варто зазначити, що поняття мистецтва є широким і еволюціонує разом із суспільством. Історично мистецтво змінювалося, усвідомлення його форм і виразних засобів зазнало змін. Таким чином, NFT може розглядатись як нова форма мистецтва, яка адаптується до сучасних технологій та культурних контекстів.</p> <p>Висновуючи, питання про те, чи є NFT мистецтвом, не має однозначної відповіді і залежить від індивідуальних переконань і смаків кожної людини. Важливо враховувати, що мистецтво завжди відображало зміни в суспільстві, а NFT представляє нові можливості для творчого вираження та взаємодії з цифровим середовищем.</p>
--	---

На четверте запитання, чи є NFT мистецтвом, ШІ сформував вичерпну відповідь. Оскільки NFT є відносно новою формою, в арт-експертів та суспільства ще не сформована чітка позиція щодо цього питання. Тому ШІ було наведено декілька ознак, за якими NFT можна вважати мистецтвом. По-перше, NFT притаманна творча експресія — творці мають змогу виразити свої ідеї та бачення через цифрові форми. По-друге, як і більш традиційним формам, NFT притаманна унікальність та автентичність. Завдяки технології блокчейну набагато легше довести авторство й уникнути підробок в порівнянні з традиційними форматами. По-третє, NFT за такий короткий час вже здобуло визнання серед деяких художників та експертів сфери, що легітимізує його як мистецтво.

На противагу до вищеописаних аргументів, існують й інші позиції, які заперечують приналежність NFT до мистецтва. Основні аргументи противників — це відсутність матеріальної форми твору (однієї з ознак мистецької роботи), спекулятивність вартості мистецьких робіт (через загальний ажіотаж важко визначити, чи справді NFT є дороговартісними через їхню мистецьку цінність, чи виключно через трендовість).

Підсумовуючи зазначимо, що наразі немає єдиної чіткої позиції щодо класифікації NFT як мистецтва. Проте, як показує історичний досвід, майже завжди нові форми мистецтва (такі як фотографія, інсталяція та ін.) сприймалися спочатку з певною долею скептицизму, а вже потім ставали легітимною частиною мистецтва. Оскільки NFT відображає і пристосовується до змін суспільства в напрямку цифровізації, маємо припущення, що згодом, з поширенням цифрових технологій та впровадженням їх в інші сфери життя, NFT буде сприйматися більшістю, як форма мистецтва.

Таблиця 2.5

Питання 5	Відповідь
<p>Чи є ChatGPT новою формою мистецтва?</p>	<p>ChatGPT, як мовний модель, може бути розглянутий як інструмент для творчого вираження та комунікації, але не обов'язково як самостійна форма мистецтва. Важливо розуміти, що мистецтво включає різноманітні форми виразності, такі як музика, живопис, література, танець, театр і багато інших.</p> <p>ChatGPT, як інтелектуальна система, може генерувати текст, відповідати на запитання та навіть створювати творчі тексти, але його призначення не обмежується мистецьким вираженням. Чат-боти, на основі моделей, можуть використовуватися для широкого спектру завдань, таких як комунікація, консультування, навчання і багато інших.</p> <p>Отже, хоча ChatGPT може використовуватися для створення текстів, які мають мистецьку цінність, його роль в мистецтві є залежною від того, як його використовують і в якому контексті.</p>

На п'яте питання про приналежність ChatGPT до мистецтва III відповів неоднозначно. Хоча ChatGPT і може формувати тексти, в тому числі художні, сам чат не є формою мистецтва. ChatGPT може створювати художні тексти, які гіпотетично можуть мати художню (мистецьку) цінність тільки у випадку правильного формулювання задач та високої ступені залучення людини.

Хоча, на нашу думку, якщо розглядати сам ChatGPT як мистецьке творіння (а не тексти, написані за допомогою нього), то можемо припустити, що сама технологія володіє унікальністю і може бути визначена, як об'єкт технологічного мистецтва. Проте, це припущення потребує подальшого дослідження.

РОЗДІЛ III.

НАПРЯМИ РОЗВИТКУ НОВИХ ФОРМ МИСТЕЦТВА В УКРАЇНІ

3.1. Правове забезпечення ринку нових форм мистецтва

В Україні, перед початком повномасштабного вторгнення, 17 січня 2022 року Верховною Радою було прийнято Закон «Про віртуальні активи», який має регулювати «правовідносини, що виникають у зв'язку з оборотом віртуальних активів в Україні, визначає права та обов'язки учасників ринку віртуальних активів, засади державної політики у сфері обороту віртуальних активів²⁵». Закон «Про віртуальні активи» набере чинності після прийняття змін до Податкового кодексу, які мають визначити оподаткування операцій з віртуальними активами. Законом взаємозамінні та невзаємозамінні токени, тобто, криптовалюта й NFT, віднесено до нематеріальних об'єктів цивільних прав, а саме, до оборотних активів, які можуть мати конкретних власників та бути об'єктами угод. Також у Законі «Про віртуальні активи» дано визначення наступним термінам: віртуальний актив; гаманець віртуального активу;

²⁵ Про віртуальні активи: Закон України від 17.02.2022. — Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2074-20#Text>.

забезпечений віртуальний актив; істотна участь; ключ віртуального активу; незабезпечений віртуальний актив; оборот віртуальних активів; постачальники послуг, пов'язаних з оборотом віртуальних активів; публічна пропозиція віртуальних активів; ринок віртуальних активів; система забезпечення обороту віртуальних активів; учасники ринку віртуальних активів. Отож, закон створює підґрунтя для формування ринку віртуальних активів легітимізувавши у юридичній площині маркетплейси, учасників та угоди щодо криптовалюти й NFT.

Під час війни, Михайло Федоров, очільник Міністерства цифрової трансформації, створив офіційні крипто-гаманці для отримання пожертв для України у криптовалюті й цифрових активах. Найбільша анонімна жертва NFT Cryptopunk #5364 на крипто-гаманець Мінцифри України на момент продажу сягала 90 ETH або 101 тис дол.²⁶ Однак, для багатьох українців ця сфера залишається високоризиковою, пересічний громадянин не розуміє місця криптовалюти та цифрових активів у економіці країни, не завжди художники, інвестори й колекціонери мистецьких творів розбираються до кінця в технології NFT. Це спричиняє шахрайські дії щодо них та нівелює здобутки сучасних цифрових технологій.

З іншого боку, в українському науковому середовищі правників є ряд напрацювань щодо поняття та сутності NFT з правової точки зору. Зокрема, у статті Л. Майданик аналізується технічна й юридична сторона NFT, та робиться висновок, що «NFT можна віднести до віртуальних активів, за умови посвідчення майнових прав і потенційної зобов'язальної природи; NFT може бути забезпечений майновим правом вимоги, наприклад щодо передачі речі у власність, у тому числі оригіналу твору образотворчого мистецтва, зображення якого використовується щодо такого NFT; NFT не є окремим об'єктом авторського права, оскільки з технічної точки зору це лише метадата пов'язана з цифровим файлом; використання об'єкта авторського права щодо NFT може бути здійснене правомірно лише з дозволу правоволодільця; у разі продажу

²⁶ Анастасія Клян, Ігор Селівакін. NFT в Україні: технологія та правове регулювання. 20 січня 2023. — Режим доступу: <https://eba.com.ua/nft-v-ukrayini-tehnologiya-ta-pravove-regulyuvannya/>.

NFT щодо твору через інтернет платформу — посередника, в умовах якого передбачено обов'язок продавця передати у власність оригінал такого твору образотворчого мистецтва покупцю, виникає право слідування та кореспондуючий обов'язок продавця щодо сплати відрахувань автору чи його спадкоємцю через акредитовану організацію колективного управління²⁷».

В кінцевому підсумку зазначимо, що Україна розпочала напрацювання законодавчої бази у сфері віртуальних активів та прагне створити сучасне правове забезпечення ринку, щоб зацікавити іноземних інвесторів. Проте, на сьогоднішній день багато аспектів залишається поза правовим регулюванням, що заважає формувати позитивне сприйняття NFT саме в українців, як у середовищі колекціонерів та інвесторів, так і поміж пересічних поціновувачів мистецтва.

3.2. Формування позитивного образу нових форм мистецтва

У світовій практиці відомо багато прикладів комерційно успішного мистецтва. У порівнянні з кінематографічним чи театральним мистецтвом, де застосовується широкий спектр маркетингового інструментарію, від опитування споживачів та спостереження за їх купівельною поведінкою до створення затребуваного обраною цільовою аудиторією фільму чи вистави, артмистецтво здебільшого використовує маркетинг в контексті надання додаткової вартості твору. Звісно, такі властивості, як унікальність твору, неможливість його відтворення притаманні лише ринку образотворчого мистецтва, що накладає певні рамки у використанні маркетингових технологій.

Наприклад, нідерландський художник Ян Вермеєр, впродовж практично 20-літньої творчої діяльності, намалював 37 картин і потрапив у колекції музеїв Нідерландів, Франції, Австрії, Німеччини, Великобританії, Ірландії, Японії, США після двох століть забуття. На противагу, його співвітчизник Вінсент ван Гог, за 10 років творчої діяльності, створив 2100 художніх робіт і буквально через 11 років по його смерті, написані ним картини стали сенсацією у світі

²⁷ Л. Майданик. NFT: приватноправовий погляд через зв'язок з авторським правом // Теорія і практика інтелектуальної власності. №1. 2022. С. 16-27.

мистецтва, а сам автор був визнаний, як майстер постімпресіонізму. Можна припустити, що робота артдилера у філії художньо-торгової фірми «Gouril & Cie», де Вінсент ван Гог навчився оцінювати картини, допомогла йому зрозуміти потреби споживачів ринку образотворчого мистецтва. Також існує думка, що Ван Гог став популярним завдяки міфологізації його життя. Проте, варто зазначити, що ось уже більше 100 років вартість художніх робіт Вінсента ван Гога стабільно зростає. Тому виникає очевидне питання, яким чином набувається цінність того чи іншого твору мистецтва.

На артринку ціна та цінність роботи залежить не лише від особистості автора, але й від статусу власника, представлення у виставках національних музеїв, присутності в приватних колекціях. Свого часу, генеральний директор аукціонного дому Sotheby's Пітер Уілсон, з метою переконати, що твори імпресіоністів й надалі зростатимуть у ціні, запропонував стосовно творів мистецтва застосовувати подібне на індекс цін акцій Лондонської фондової біржі²⁸. Таким чином, було розроблено індекси цін на 12 мистецьких секторів, що стало вагомим та корисним інструментом для визначення цінності робіт на артринку.

NFT-маркетплейси поділяють на три категорії: загальнодоступні (OpenSea, Rarible), з комерційним кураторством (Folia, Blank), що працюють лише за запрошеннями (SuperRare, KnownOrigin)²⁹. Однак, досі немає інструменту для визначення цінності NFT-творів, що дає можливість утворенню спекулятивної ціни та надуванню бульбашки. Звісно, що це не сприяє формуванню позитивного образу цифрового мистецтва, а для українських митців додалося ще випробування війною. Поруч з цим у вітчизняних художників з'явилися нові можливості для створення NFT-колекцій, але щоб досягти успіху недостатньо токенізувати й виставити на маркетплейсі роботу,

²⁸ Акімов Д. І. Маркетингові дослідження та просування художніх творів у маркетингу образотворчого мистецтва // *Культура і сучасність: альманах*. 2021. № 1. С. 139-144.

²⁹ Панфілова О., Каленюк О. Просування сучасного українського мистецтва в умовах артринку // *National Academy of Fine Arts and Architecture Collection of Scholarly Works «Ukrainian Academy of Art»*. Випуск 32. 2022. С. 111-116.

слід вміти комунікувати з колекціонерами, презентувати себе, позиціонувати для цільової аудиторії та просувати на артринку.

Дослідники українського артринку зазначають: «В нашій країні є достатньо заможних людей, які могли б купувати українське мистецтво на таких аукціонах, як Sotheby's і Christie's, формувати колекції світового рівня, задаючи колекціонерський попит і політику (...) Однак ці люди або мало обізнані з мистецтвом, або їх неякісно консультують щодо їхніх колекцій (...) В умовах цифровізації економіки та перерозподілу багатств Україна має значний ресурс для такого ринкового розвитку ³⁰».

На закінчення, сьогодні в Україні сегмент мистецьких робіт NFT-ринку лише формується і позиціонування та просування NFT-творів носить інтуїтивний характер. Однозначно, на поведінку споживачів цифрового мистецтва впливають такі ж фактори, як і на споживачів традиційного мистецтва, а саме, культурні, соціальні, психологічні та особисті. Проте, колекціонери, які приходять з світу фінансів й технологій, хочуть окупити свої інвестиції. Окремо, зазначимо, що формування позитивного образу на ринку цифрового мистецтва потребує міждисциплінарний підхід, адже на ньому задіяно багато технологій, зокрема, традиційного маркетингу та інтернет-маркетингу, блокчейну та штучного інтелекту, доповненої та віртуальної реальності, сфери фінансових послуг.

³⁰ Грабб Олена. Включення українського мистецтва в західний артринок // Керівництво для артринку. 2021. С. 45-56.

ВИСНОВКИ

У дослідженні розглянуто теоретичні основи створення та розвитку нових форм у мистецтві, проведено дослідження думки щодо прийняття нових форм у мистецтві та запропоновано напрями розвитку нових форм мистецтва в Україні.

У першому розділі, насамперед, розглянуто сучасне розуміння терміну «культура», яке охоплює створені людиною речі, технології, форми соціального життя та історичні події. Далі показано вплив новітніх технологій на культуру, зокрема, історію взаємодії мистецтва та технологій із початку винаходження фотоапарату і до моменту створення штучного інтелекту. Відзначено суть та поняття нових форм у мистецтві, серед них, анімація, колаж, концептуалізм, інсталяція, перформанс, відеоарт. Встановлено особливості розвитку нових форм у мистецтві на стику фінансів, технологій і зображень, а саме, поява блокчейну й NFT, відмінності між взаємозамінними та невзаємозамінними токенами, розрізнення згенерованого та оцифрованого твору. З'ясовано, що технологія NFT підтверджує право власності на витвір цифрового мистецтва, а новими учасниками ринку цифрового мистецтва стала крипто-аудиторія, яка складається з міленіалів та зумерів.

У другому розділі здійснено характеристику позиціонування нових форм у мистецтві та виявлено, що традиційні форми торгівлі мистецтвом все більше

набувають на практиці сучасних технологій та створюють передумови цифрової трансформації культури. Проаналізовано сучасні технології та яким чином вони застосовуються у культурі, а саме: блокчейн, штучний інтелект, доповнена та віртуальна реальність, інтернет речей. Встановлено, що наразі технологія інтернет речей не використовується у культурній сфері. У ході дослідження думки щодо прийняття нових форм у мистецтві було змінено метод глибинного інтерв'ю через відсутність зворотнього зв'язку від запрошених експертів. Отож, оцінку суджень про нові форми у мистецтві здійснено за допомогою одного з інструментів штучного інтелекту ChatGPT, йому було задано п'ять запитань. З отриманих відповідей можна зробити підсумок, що наразі немає єдиної чіткої позиції щодо класифікації NFT, як мистецтва.

У третьому розділі розглянуто правове забезпечення ринку нових форм мистецтва в Україні та виявлено, що розпочато напрацювання законодавчої бази у сфері віртуальних активів, зокрема, прийнято Закон «Про віртуальні активи». Проте багато аспектів цифрового мистецтва залишається поза правовим регулюванням. У дослідженні звернено увагу, що немає інструментів для визначення цінності NFT-творів. Також відзначено, що формування позитивного образу на ринку цифрового мистецтва потребує міждисциплінарного підходу.

Однозначно тема цієї роботи є непересічною та широкою і потребує подальшого дослідження.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ І ЛІТЕРАТУРИ

1. Основи культурології: опорний конспект лекцій : навч. посіб. / Овчаренко А. О., Самойленко Л. Я., Ткаченко В. П.; за ред. А.О. Овчаренко. – Черкаси: ЧНУ ім. Б. Хмельницького, 2014. – 404 с.
2. Дописувачі Вікіпедії. Культура [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0>
3. Універсальний словник-енциклопедія. 4-те видання, виправлене і доповнене — Львів: ТЕКА, 2006. – 1432 с.
4. Adam Gopnik. The Real Work. On the Mystery of Mastery. Liveright, 2023. 256 p.
5. Біленчук П.Д., Кофанов А.В., Кобилянський О.Л., Терешкевич А.І. Аналогова і електронна фотографія: історіографія, характеристика, порівняльний аналіз, сфери застосування в юриспруденції. – Навчальний посібник / За ред. П.Д. Біленчука. – Київ: Українська Академія підприємництва, 2009. – 40 с.
6. Найдьонов О. Суперечливість впливу інтернет-технологій на процеси культуротворення // Вісник Львівського університету. Серія філос.-політолог. студії. Випуск 12. 2017. С. 95-103.

7. Дописувачі Вікіпедії. Штучний інтелект [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D1%82%D1%83%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82.
8. Андрій Семенов. Штучний інтелект як небезпека для творців. 2 грудня 2022. — Режим доступу: <https://nachasi.com/tech/2022/12/02/shtuchnyj-intelekt-yak-nebezpeka-dlya-tvortsiv/>.
9. Вежбовська Л.Р. Експериментально-дослідна робота Казимира Малевича в галузі художньої культури // Культура і мистецтво у сучасному світі. Вип. 20. 2019. С. 228-237.
10. Корнєєва Л. Л. Анімація (мультиплікація). Велика українська енциклопедія. — Режим доступу: <https://vue.gov.ua/>.
11. Баран Е. Мультиплікація як медіа у формуванні особистості в епоху інформаційного суспільств // Evropsky politicky a pravni diskurz. 2017. Vol. 4. Is. 3. С. 213–221.
12. Сапко М.О. Розвиток колажних прийомів у європейському мистецтві ХХ століття. «Новий реалізм» - поворот до об'єктних художніх форм // Наукові записки. Теорія та історія культури. Том 75. 2008. С. 71-76.
13. Дописувачі Вікіпедії. Концептуалізм [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%86%D0%B5%D0%BF%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B7%D0%BC>.
14. Дописувачі Вікіпедії. Інсталяція [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8F%D1%86%D1%96%D1%8F_\(%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8F%D1%86%D1%96%D1%8F_(%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE)).
15. Дописувачі Вікіпедії. Перфоманс [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу:

<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%81>.

16. Вишеславський Г.А., Голуб О.Є. Медіа-арт // Енциклопедія Сучасної України. К.: Ін-т енциклопед. дослідж. НАН України. Т. 20. 2018. С. 26-27.

17. Kastrenakes Jacob. Beeple sold an NFT for \$69 million. 11 березня 2021. — Режим доступу: <https://www.theverge.com/2021/3/11/22325054/beeple-christies-nft-sale-cost-everydays-69-million>.

18. Does NFT Art Have A Place In The Museum In 2022? // Jing Culture and Commerce. 6 січня 2022. — Режим доступу: <https://jingculturecrypto.com/pamm-nfts-the-next-500-years-takeaways/>.

19. Мовчун Є. NFT-токени, блокчейн і Digital Art. 17 травня 2022. — Режим доступу: <https://legal-support.top/nft/>.

20. Манн Р.В., Данилевський В.В., Баранов Г.О. Тенденції розвитку NFT-ринку і криптомистецтва як складові розбудови економіки країни // Економіка і організація управління. № 2 (46). 2022. С. 190-201.

21. Art Basel 2021 Art Market Report. 2022. — Режим доступу: <https://theartmarket.artbasel.com>.

22. Маркетинг [Електронний ресурс] : навч. посіб. / Н. Іванечко, Т. Борисова, Ю. Процишин [та ін.] ; за ред. Н. Р. Іванечко. - Тернопіль : ЗУНУ, 2021. - 180 с. — Режим доступу: <http://dspace.wunu.edu.ua/handle/316497/42757>.

23. Меган Макдауелл. Nike і Rtfkt беруть участь у цифровій моді з першими кросівками «Cryptokick» // VOGUE business. 23 квітня 2022. — Режим доступу: <https://www.voguebusiness.com/technology/nike-and-rtfkt-take-on-digital-fashion-with-first-cryptokick-sneaker>.

24. Дописувачі Вікіпедії. Штучний інтелект [Електронний ресурс] / Wikipedia. — 2023. — Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D1%82%D1%83%D1%87%D0%BD%D0>

%B8%D0%B9_%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82.

25. Про віртуальні активи: Закон України від 17.02.2022. — Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2074-20#Text>.

26. Анастасія Клян, Ігор Селівакін. NFT в Україні: технологія та правове регулювання. 20 січня 2023. — Режим доступу: <https://eba.com.ua/nft-v-ukrayini-tehnologiya-ta-pravove-regulyuvannya/>.

27. Майданик Л. NFT: приватноправовий погляд через зв'язок з авторським правом // Теорія і практика інтелектуальної власності. №1. 2022. С. 16-27.

28. Акімов Д. І. Маркетингові дослідження та просування художніх творів у маркетингу образотворчого мистецтва // Культура і сучасність: альманах. № 1. 2021. С. 139-144.

29. Панфілова О., Каленюк О. Просування сучасного українського мистецтва в умовах артринку // National Academy of Fine Arts and Architecture Collection of Scholarly Works «Ukrainian Academy of Art». Випуск 32. 2022. С. 111-116.

30. Грабб Олена. Включення українського мистецтва в західний артринк // Керівництво для артринку. 2021. С. 45-56.