

УДК 7.02-028.63:[316.42/.43-042+004.358
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/64-2-23>

Дар'я ЧЕМБЕРЖІ,
orcid.org/0000-0002-8595-6188
кандидатка мистецтвознавства,
доцент кафедри цифрового мистецтва
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна) *dchemberz@gmail.com*

Світлана ПАШУКОВА,
orcid.org/0000-0001-6890-1145
старша викладачка кафедри цифрового мистецтва
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна) *pashukova.sg@knutd.com.ua*

Інга ЄРМАК,
orcid.org/0000-0003-0520-9703
доцент кафедри цифрового мистецтва
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна) *yermak.io@knutd.com.ua*

ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО У СОЦІАЛЬНОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ: ВПЛИВ, ВЗАЄМОДІЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

Стаття досліджує роль Digital art у соціокультурному просторі сучасного суспільства. Зростання технологій і їх вплив на розвиток художньої практики ставлять під загрозу традиційні форми мистецтва і, водночас, створюють нові можливості для художників. Стаття розглядає різні аспекти цифрового мистецтва, такі як комп'ютерне моделювання, віртуальна реальність, медіа-інсталяції та інтерактивність. Досліджується, як ці нові технології впливають на сприйняття та взаємодію глядача з мистецтвом, а також на сам процес творення інтерактивних та мультимедійних творів. Особлива увага приділяється впливу цифрового мистецтва на соціально-культурний простір. Автори аналізують, як цифрове мистецтво змінює спосіб сприйняття мистецтва та комунікацію між художниками, глядачами та культурними установами.

Завдяки технологіям інтернету та цифрових платформ, цифрове мистецтво може бути поширене широкій аудиторії без обмежень простору та часу. Це дає можливість глядачам з різних куточків світу взаємодіяти з мистецтвом та художниками, відкриваючи нові культурні перспективи та сприяючи культурному обміну. Крім того, стаття розглядає виклики та перспективи цифрового мистецтва в соціально-культурному просторі. На одному боці, цифрове мистецтво може стати інструментом для висловлення соціальних поглядів, піднесення проблем та змін у суспільстві. З іншого боку, воно може посилити цифрові нерівності та виключення, коли певні групи аудиторії не мають доступу до цифрових технологій або мають обмежений доступ до культурних ресурсів. На основі проведеного дослідження, стаття також прогнозує подальший розвиток цифрового мистецтва. Вона вказує на можливість появи нових технологій та інтерактивних форматів, які впливатимуть на спосіб творення та сприйняття мистецтва.

Ключові слова: *цифрове мистецтво, соціокультурний простір, художня практика, технології, медіа-інсталяції, віртуальна реальність, взаємодія, культурна різноманітність.*

Daria CHEMBERZHI,
orcid.org/0000-0002-8595-6188

Candidat Study of Art,
Associate Professor at the Department of Digital Art
Kyiv National University of Technology and Design
(Kyiv, Ukraine) dchemberz@gmail.com

Svitlana PASHUKOVA,
orcid.org/0000-0001-6890-1145

Senior Lecturer at the Department of Digital Art
Kyiv National University of Technology and Design
(Kyiv, Ukraine) pashukova.sg@kmutd.com.ua

Inga YERMAK,
orcid.org/0000-0003-0520-9703

Associate Professor at the Department of Digital Art
Kyiv National University of Technology and Design
(Kyiv, Ukraine) yermak.io@kmutd.com.ua

DIGITAL ART IN THE SOCIO-CULTURAL SPACE: IMPACT, INTERACTION AND PERSPECTIVES

This scientific article explores the role of digital art in the socio-cultural space of contemporary society. The advancements in technology and their impact on artistic practices pose a threat to traditional forms of art while simultaneously creating new opportunities for artists. The article examines various aspects of digital art, such as computer modeling, virtual reality, media installations, and interactivity. It investigates how these new technologies influence the perception and interaction of viewers with art, as well as the creative process of producing interactive and multimedia artworks. Special attention is given to the impact of digital art on the socio-cultural space. The authors analyze how digital art transforms the way art is perceived and how it affects communication among artists, viewers, and cultural institutions.

Thanks to Internet technologies and digital platforms, digital art can be distributed to a wide audience without the limitations of space and time. This enables viewers from different parts of the world to interact with art and artists, opening up new cultural perspectives and promoting cultural exchange. In addition, the article discusses the challenges and prospects of digital art in the socio-cultural space. On the one hand, digital art can become a tool for expressing social views, raising issues and changes in society. On the other hand, it can reinforce digital inequalities and exclusion when certain audience groups do not have access to digital technologies or have limited access to cultural resources. Based on the research, the article also predicts the further development of digital art. It points to the possibility of new technologies and interactive formats that will influence the way art is created and perceived.

Key words: digital art, socio-cultural space, artistic practice, technologies, media installations, virtual reality, interaction, cultural diversity.

Постановка проблеми. Полягає в розумінні ролі цифрового мистецтва в соціокультурному просторі сучасного суспільства. Швидкий розвиток цифрових технологій і їх вплив на художню практику ставлять під загрозу традиційні форми мистецтва і водночас створюють нові можливості для художників. Це породжує ряд важливих питань, що потребують дослідження.

По-перше, як цифрові технології впливають на сприйняття та взаємодію глядача з мистецтвом? Це включає розгляд змін у способах сприйняття та інтерактивності, а також вплив на емоційну та естетичну складові мистецтва.

По-друге, як цифрове мистецтво змінює соціально-культурний простір? Це означає аналіз впливу на комунікацію між художниками, глядачами та культурними установами, а також дослі-

дження нових можливостей для взаємодії та співпраці.

По-третє, як цифрове мистецтво впливає на культурну різноманітність та демократизацію доступу до мистецтва? Це включає дослідження питань доступності цифрових технологій, їх впливу на різні культурні групи та розгляд можливостей розширення географічного та соціального охоплення аудиторії.

Загальна проблема полягає в розумінні взаємодії між цифровими технологіями і мистецтвом, їх впливу на соціокультурний простір та викликах, які це ставить перед сучасними художниками, глядачами та культурними установами.

Аналіз досліджень. Починаючи із середини ХХ століття інсталяція та цифрове мистецтво видокремлюється як самостійна форма сучасного

мистецтва. Саме з тих пір це мистецтво активно розвивається і зміцнює свої позиції у мистецькому середовищі світу. Саме contemporary art час від часу віддають свої найкращі площі найпрестижніші художні музеї і мистецькі галереї. Імена Рейчел Уїтереад, Яйой Кусами та інших художників – майстрів які займають найвищі сходинки мистецького визнання. Українські дослідники у галузі мистецтва виявили, що цифрове мистецтво в Україні розквітло з певним запізненням порівняно зі Заходом. Проте в середині 1990-х – на початку 2000-х років відбулося значне зростання досліджень українських мистецтвознавців, культурологів та філософів щодо сучасного мистецтва. Автори, такі як Гліб Вишеславський, Галина Склярєнко, Катерина Ботанова, Олег Сидор-Гібелінда, Ярина Шумська, провели дослідження щодо витоків та розвитку і цифрових та інсталяційних практик в Україні. (Чембержі, 2021)

Сучасне суспільство перебуває в епоху стрімкого розвитку цифрових технологій, які необхідно досліджувати і розуміти їх вплив на різні сфери життя, включаючи мистецтво. Використання цифрових технологій у мистецтві стає все більш поширеним явищем, що відбивається у створенні інтерактивних та мультимедійних творів, віртуальних реальностей, комп'ютерного моделювання та медіа-інсталяцій. Це відкриває нові можливості для художників у творчому процесі та сприяє появі нових форм виразності.

Цифрове мистецтво також змінює спосіб сприйняття мистецтва та комунікацію між художниками, глядачами та культурним простором. Воно дозволяє створювати інтерактивні та учасницькі виставки, розширює можливості взаємодії з твором мистецтва і створює нові форми дослідження культурної різноманітності. Крім того, digital art сприяє демократизації доступу до мистецтва, оскільки воно може бути широко поширеним через цифрові платформи та соціальні мережі. Це дає змогу більш широкому колу людей насолоджуватися мистецтвом, незалежно від їх місця проживання або соціального статусу.

Дослідження ролі цифрового мистецтва у соціокультурному просторі є важливим для розуміння впливу технологій на сучасну художню практику, взаємодію між художниками та глядачами, а також розвитку культурного різноманіття. Розширення знань у цій області сприятиме розвитку нових підходів до мистецтва, формуванню культурно освіченої аудиторії та створенню нових можливостей для співпраці між мистецтвом і технологіями. Методи цифрового мистецтва створюють синергію художників, музикантів і комп'ютерних

дизайнерів, які працюють в сфері цифрового мистецтва, синтезуючи творчість і математику (Cherniyavskiy V., Dubrivna A., 2022).

Перш за все, цифрові технології та медіа розширюють можливості художників і відкривають нові горизонти для творчості. Інтерактивність, віртуальна реальність, розширена реальність, комп'ютерна графіка та інші цифрові засоби дозволяють художникам експериментувати з формами, кольорами, звуками та взаємодіяти з глядачами на новому рівні. Це створює унікальні можливості для вираження творчості та комунікації з аудиторією.

Мета статті – спрямована на розкриття значущості цифрового мистецтва в контексті сучасного суспільства. Зосереджуючись на результатах дослідження, стаття показує, як digital art впливає на культурну сферу, створює нові можливості для художників та сприяє розвитку творчості та інновацій.

Виклад основного матеріалу. Роль цифрового мистецтва в сучасному соціокультурному просторі є надзвичайно важливою і впливовою. Цифрові технології відкривають широкі можливості для художників у відтворенні, трансформації та створенні нових художніх проєктів. Вони дозволяють розширити межі творчості та виразності, створити інтерактивні, мультимедійні та віртуальні реалізації мистецтва.

Одна з ключових ролей цифрового мистецтва полягає в тому, що воно змінює спосіб сприйняття мистецтва. Традиційні форми мистецтва, такі як живопис чи скульптура, сприймаються в безпосередньому контакті з реальним об'єктом. Однак, цифрові технології дозволяють створювати віртуальні реалізації мистецтва, які стимулюють сприйняття та взаємодію глядачів у новий спосіб. Наприклад, віртуальна реальність дозволяє входити у віртуальні світи, де глядачі можуть взаємодіяти з художніми об'єктами та відчувати їх на новому рівні. Крім того, цифрове мистецтво також змінює спілкування та взаємодію між художниками, глядачами та культурним простором. Цифрові платформи та соціальні мережі надають художникам можливість демонструвати свої роботи широкій аудиторії, отримувати зворотний зв'язок та взаємодіяти з іншими творчими людьми. Крім того, цифрове мистецтво сприяє демократизації доступу до мистецьких творів, оскільки вони можуть бути доступні в Інтернеті та інших електронних носіях.

Окрім культурних та соціальних аспектів, цифрове мистецтво також вносить важливий вклад у розвиток технологій і дослідження у цьому

напрямку. Художники, співпрацюючи з технологічними експертами, вносять новаторські рішення в галузі віртуальної реальності, інтерактивних систем та медіа-інсталяцій. Це сприяє постійному розвитку і вдосконаленню цифрових технологій та їх впровадженню в інші сфери життя.

Цифрове мистецтво має значний вплив на сприйняття глядачів і змінює їхнє сприйняття та взаємодію з мистецькими творами. Нижче розглянуті деякі ключові аспекти цього впливу:

Інтерактивність: Цифрове мистецтво часто передбачає можливість взаємодії глядача з твором. Віртуальна реальність, інтерактивні інсталяції та комп'ютерні програми дозволяють глядачеві стати активним учасником творчого процесу. Це створює новий рівень залучення та емоційного зв'язку з мистецтвом. (Данилюк, 2020).

Розширені можливості сприйняття: Цифрове мистецтво надає художникам широкий спектр можливостей для створення візуальних та звукових ефектів, які розширюють межі сприйняття. Від реалістичних віртуальних світів до абстрактних інтерактивних проєктів, цифрове мистецтво здатне створювати нові естетичні враження і викликати почуття, які необхідно виражати словами.

Доступність і розповсюдження: Цифрові технології дозволяють масовому споживачеві легко отримувати доступ до цифрових мистецьких творів через Інтернет, мобільні додатки та інші електронні пристрої. Це розширює аудиторію і забезпечує більш широке поширення мистецтва. Глядачі можуть сприймати цифрове мистецтво в будь-який час та в будь-якому місці, що робить його більш доступним для широкої публіки.

Інноваційність і експеримент: Цифрові технології дозволяють художникам експериментувати з новими ідеями, формами і техніками. Це стимулює появу нових художніх напрямків і творчих підходів, які змінюють стандартні уявлення про мистецтво і сприяють його розвитку.

Взаємодія та спільнота: Цифрові платформи та соціальні мережі створюють можливість для глядачів обмінюватися враженнями, думками та ідеями про мистецтво. Це сприяє формуванню віртуальних спільнот, де люди можуть обговорювати мистецькі проєкти, спілкуватися з художниками та знайомитися з новими творчими роботами.

Digital art перетворює спосіб сприйняття мистецтва, розширюючи можливості глядачів та надаючи нові форми взаємодії та експериментації. Воно доповнює та збагачує традиційні форми мистецтва, вносячи нові естетичні, інтерактивні та доступні аспекти. Відкриваючи світ нових вражень і можливостей, цифрове мистецтво впливає на наше сприйняття та розуміння світу навколо нас.

“XYZT: Abstract Landscapes” є інтерактивною цифровою інсталяцією, створеною французькими художниками Адрієном Монтагудо (Adrien M) та Клер Барро (Claire B). Ця інсталяція вже була показана в різних місцях у світі, включаючи музеї, галереї та фестивалі мистецтва. Інсталяція поєднує комп'ютерну графіку, проєкції та інтерактивність, щоб створити абстрактні ландшафти, які залучають глядачів до активного взаємодії з твором мистецтва. Інсталяція складається з кількох сцен, кожна з яких пропонує унікальний досвід для глядачів. Кожна сцена використовує різні ефекти та взаємодію з глядачами. Наприклад, дотики до проєкцій можуть змінювати форму, рух або колір об'єктів у віртуальному просторі. Глядачі можуть експериментувати з різними рухами, диханням, дотиками та іншими взаємодійними діями, щоб впливати на візуальні ефекти та створювати унікальні моменти.

Цифрові ландшафти можуть нагадувати природні явища, такі як хвилі, вітри або світло, але вони перетворюються в абстрактні форми, які рухаються та змінюються за участю глядачів. Ця інтерактивність дає можливість кожному глядачеві стати активним учасником творчого процесу та сприяє індивідуальному і персоналізованому

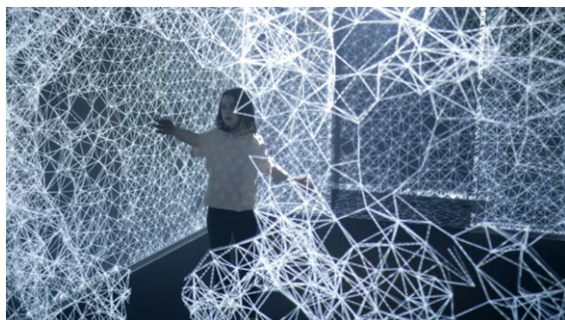


Рис. 1. Інтерактивна цифрова інсталяція “XYZT: Abstract Landscapes”, створена французькими художниками Адрієном Монтагудо та Клер Барро

досвіду. “XYZT: Abstract Landscapes” викликає відчуття дива та захоплення, а також примушує задуматися про взаємодію людини з цифровим середовищем та межі між реальністю та віртуальністю.

Таким чином, слід розуміти, що інсталяція – це насамперед форма концептуального мистецтва. Тобто жанр, у якому «ідеї» та «вплив» на глядача вважаються домінантами, важливішими за якість готового «продукту» чи «твору мистецтва». При цьому істотною рисою інсталяції є її підкреслено тимчасовий характер. Якщо твір інсталяції не сфотографувати чи не зафіксувати якимось чином, доказів його існування не буде. Так само, якщо його перемістити в інший простір – він набуде інших сенсів. Якщо традиційний витвір мистецтва уможливує оцінку майстерності художника, то інсталяція дозволяє чуттєво пережити «твори мистецтва» і, можливо, навіть переосмислити ставлення до твору та цінностей, які він транслює (Чембержі, 2021: 77).

“The Treachery of Sanctuary” (Зрадництво святилища) – це інтерактивна інсталяція, створена американським художником Крісом Майклом (Chris Milk). Інсталяція була вперше представлена в Сан-Франциско, США, і стала відомою завдяки своїй унікальній комбінації технології, тіла та мистецтва.

Ця інсталяція складається з трьох етапів, які перетворюють рухи глядача в експресивні візуальні зображення. Починаючи з першого етапу, глядач проходить через рядок рухомих зображень своєї силуетної фігури на великому екрані. Це створює ефект взаємодії тіла з цифровими формами, що підсилюється за допомогою візуальних ефектів, які відтворюються під час руху глядача. Другий етап інсталяції дозволяє глядачеві перетворитися в летючу пташку. За допомогою вбудованих камер, система визначає рухи рук глядача і проєктує їх на екрані у вигляді крил пташки.

Глядач може розправити крила та покружляти навколо, відчуваючи себе втіленням пташки. У третьому етапі глядач може стати суперником і поборотися з власною «тінню», шляхом розгінання та розсування рук, глядач може створювати візуальні ефекти, які на екрані відтворюють боротьбу між ним і його тінню. Цей етап надає можливість глядачеві відчути контроль над своїм власним цифровим відображенням та взаємодіяти з ним. «The Treachery of Sanctuary» викликає враження, що глядач входить у цифровий світ, де його тіло і рухи перетворюються на мистецтво. Ця інтерактивна інсталяція відкриває нові можливості для сприйняття мистецтва і привертає увагу до взаємодії між тілом, технологією та візуальними враженнями.

Висновки. У цій статті розглянуто роль цифрового мистецтва у соціально-культурному просторі сучасного суспільства. Дослідження показали, що цифрове мистецтво має значний вплив на сприйняття мистецтва та взаємодію з глядачем. Digital art надає нові можливості для художників, дозволяючи їм експериментувати з технологіями та використовувати їх для створення інтерактивних та мультимедійних творів. Це відкриває нові шляхи сприйняття та комунікації між художниками, глядачами та культурним середовищем.

Digital art також впливає на сам процес творення, забезпечуючи художникам доступ до нових інструментів та технологій. Це сприяє розширенню меж традиційних художніх практик і відкриває двері для нових форм самовираження та творчості. Важливим аспектом цифрового мистецтва є його вплив на соціально-культурний простір. Воно змінює спосіб сприйняття мистецтва та комунікацію між художниками, глядачами. Також воно сприяє розширенню культурної різноманітності та демократизації доступу до мистецтва шляхом використання технологій. На основі аналізу сучасних прикладів цифрових художніх

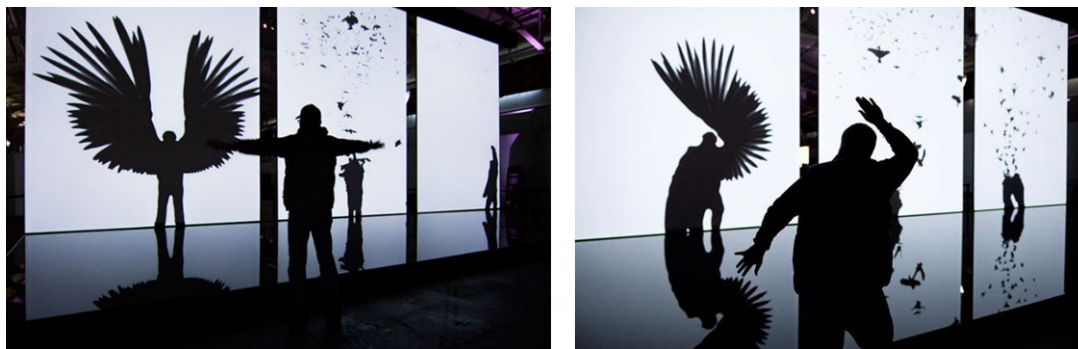


Рис. 2. Інтерактивна інсталяція “The Treachery of Sanctuary”, створена американським художником Крісом Майклом

проектів з усього світу, можна зробити висновок, що цифрове мистецтво має значний потенціал у соціально-культурному просторі. Воно стимулює творчість, сприяє інноваціям і надає нові можливості для взаємодії та співпраці між мистецтвом, глядачами та технологіями.

Отже, Digital art є важливим феноменом у сучасному соціокультурному просторі. Воно

змінює наше сприйняття мистецтва, надає нові шляхи взаємодії та співпраці і сприяє розвитку культурної різноманітності. Розуміння та впровадження цифрового мистецтва є важливим завданням для художників, кураторів та культурних діячів, які бажають використовувати його потенціал для розвитку сучасного мистецтва (Чембержі, 2021).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Білецька, Н. Цифрове мистецтво як засіб формування сучасної культури. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філософія». 2020. № 27. С. 36–43.
2. Данилюк, О. Розвиток цифрового мистецтва в Україні: проблеми та перспективи. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Серія: Педагогічні науки. 2020. Вип. 99. С. 49–55.
3. Євтушенко, О. Взаємодія глядача з мистецтвом у цифровій епохі. Культурологія: актуальні проблеми. 2020. № 2. С. 25–31.
4. Чембержі Д. А. Інсталяція як візуально-комунікативна практика творення сучасного мистецького простору : дис. ... к. мист. : 26.00.01 / Київ. ІПСМ НАМ України, 2021. 189 с
5. Boyd N. Digital Art Worlds: Platforms, Practices, and Power. The MIT Press. 2022.
6. Constantine M., & McDonald K. Women Artists in the Digital Age. Prestel Publishing. 2021.
7. Cramer F., & Woudhuysen E. (Eds.). Rethinking Digital Art History. Routledge. 2020.
8. Fleischer A., & Pichler M. (Eds.). Critical Perspectives on Digital Art Curating. Intellect Ltd. 2021.
9. Gere C. Digital Art and the Art Museum: Information Age Artifacts and Cultural Institutions. Routledge. 2021.
10. Lovink G., & Rossiter N. (Eds.). Dynamics of Digital Art and Culture: Net Art 2.0. Institute of Network Cultures. 2020.
11. Machado A. Digital Art: A New Generation. Thames & Hudson. 2021.
12. Popper F., & Schöpf C. (Eds.). Digital Art Conservation: Preservation and Display. Springer. 2022.
13. Cherniyavskiy, V., Dubrivna, A., Cherniyavskiy, K., Galchynska, O., & Bilozub, L. Digital art as new modern global trend in socio-cultural space of Ukraine. Amazonia Investiga. 2022. 11(60). P. 150–155.

REFERENCES

1. Biletska, N. (2020) Tsyfrove mystetstvo yak zasib formuvannia suchasnoi kultury. [Digital art as a means of shaping modern culture] Naukovi zapysky Natsionalnoho universytetu "Ostrozka akademiia". Serii "Filosofia". 27. 36–43. [in Ukrainian].
2. Danyliuk, O. (2020) Rozvytok tsyfrovoho mystetstva v Ukraini: problemy ta perspektyvy. [Development of digital art in Ukraine: problems and prospects] Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu imeni Ivana Franka. Serii: Pedagogichni nauky. Vyp. 99. 49–55. [in Ukrainian].
3. Yevtushenko, O. (2020) Vzaiemodiia hliadacha z mystetstvom u tsyfrovii epokhi. [The viewer's interaction with art in the digital age] Kulturolohiia: aktualni problemy. 2. 25–31. [in Ukrainian].
4. Chemberzhi D. Instaliatsiia yak vizualno-komunikatyvna praktyka tvorennia suchasnoho mystetskoho prostoru. [Installation as a visual and communicative practice of creating a contemporary art space]: dys. ... k. myst.: 26.00.01 / Kyiv. IPSM NAM Ukrainy, 2021. 189 s. [in Ukrainian].
5. Boyd N. (2022) Digital Art Worlds: Platforms, Practices, and Power. The MIT Press.
6. Constantine M., & McDonald K. (2021) Women Artists in the Digital Age. Prestel Publishing.
7. Cramer F., & Woudhuysen E. (2020) (Eds.). Rethinking Digital Art History. Routledge.
8. Fleischer A., & Pichler M. (2021) (Eds.). Critical Perspectives on Digital Art Curating. Intellect Ltd.
9. Gere C. (2021) Digital Art and the Art Museum: Information Age Artifacts and Cultural Institutions. Routledge.
10. Lovink G., & Rossiter N. (2020) (Eds.). Dynamics of Digital Art and Culture: Net Art 2.0. Institute of Network Cultures.
11. Machado A. (2021) Digital Art: A New Generation. Thames & Hudson.
12. Popper F., & Schöpf C. (2022) (Eds.). Digital Art Conservation: Preservation and Display. Springer.
13. Cherniyavskiy, V., Dubrivna, A., Cherniyavskiy, K., Galchynska, O., & Bilozub, L. (2022). Digital art as new modern global trend in socio-cultural space of Ukraine. Amazonia Investiga. 11(60). pp. 150–155.