

ART

УДК 7.026:347.78

NFT І АСПЕКТИ РОЗВИТКУ УКРАЇНСЬКОГО ДИЗАЙНУ

Антоненко Ігор Володимирович,

старший викладач

Київський національний університет технологій та дизайну

м. Київ, Україна

Анотація. У статті розглядається значення NFT для цифрового дизайну та культури загалом, а також ризики включення сфери дизайну та архітектури в експерименти з NFT. У дослідженні показується, що завдяки поширенню нової технології розширюється поле творчої діяльності та збільшується дохід працівників цієї сфери, а у шанувальників мистецтва відкриваються нові можливості для насолоди універсальними творами. В результаті проведеного дослідження робиться висновок про остаточне відокремлення цифрового мистецтва від традиційного (the underlying art) через виникнення ринку NFT як торгового майданчика для творів віртуального світу.

Ключові слова: cryptoart, віртуальні активи, метавсесвіт, 3D-моделювання, блокчейн, мем-культура, NFT-ринок.

Першість цифрового мистецтва у другому десятилітті XXI ст. порушило питання про місце традиційного мистецтва в майбутньому цифровому суспільстві, оскільки почали інтенсивно змінюватися поняття та сенси, які вкладалися в нього. А в теоретичному та методологічному розділах мистецтвознавства виникла потреба в описі низки оновлених дефініцій цифрового мистецтва, систематизації його видів та їх міжнародної уніфікації. Легітимізація цифрового мистецтва актуалізувалася після того, як «Power 100»,

що формує рейтинг найвпливовіших персон у сфері мистецтва, присудило NFT (невзаємозамінний токен, нове явище в цифровому світі) перше місце [1]. NFT-тренд швидко підхопили провідні установи художнього світу. Група вчених спробувала зрозуміти, що саме привертає увагу криптовалютних інвесторів та засобів масової інформації до феномену NFT. Використовуючи векторні авторегресійні моделі, вони продемонстрували, що у разі зростання доходів від біткоїнів збільшується популярність NFT вже наступного тижня. Автори дійшли висновку, що ажітаж навколо NFT можна пояснити значним зростанням цін на основні криптовалюти [2].

Щодо вчених, що досліджують феномен NFT у зв'язку з мистецтвом, то серед них не було однотайності. Наприклад, Nicola Jones вважав феномен нісенітницею, оскільки NFT має великий вуглецевий слід через величезну обчислювальну потужність для його підтримки [3]. Brian Mittendorf та Sean Stein Smith навпаки посилалися на музеї, які взяли участь у просуванні нового явища [4]. The Financial Times заявили, що Facebook та Instagram додадуть функцію, яка дозволить користувачам створювати NFT, а компанія Марка Цукерберга почала працювати над створенням власного NFT-маркетплейсу [5]. Ґрунтовному вивченню ринку NFT та його взаємозв'язку із сучасним мистецтвом була присвячена стаття, в якій автори приходили до висновку, що структура мережі спільного володіння NFT сильно централізована, і що необхідні нові дослідження у широкому спектрі дисциплін, включаючи економіку, право, культурну еволюцію, історію мистецтв, обчислювальні соціальні науки та інформатику [6]. З українських вчених тему NFT в аспекті мистецтва розглядав Мачулін Л. І. [7] У грудні 2017 р. під егідою ЮНЕСКО та за участю сховищ предметів мистецтва було підписано документ "Reproduction of Art and Cultural Heritage" (ReACH), який започаткував створення цифрових копій для збереження. Через три роки на ринку NFT було здійснено 6,1 млн. угод на продаж-купівлю 4,7 млн. NFT у 160 видах криптовалют, в основному Ethereum та WAX (Nadini та ін., 2021) [6]. У цифровому мистецтві (Digital Art) розрізняються поняття – оцифрований витвір мистецтва і створений виключно

за допомогою цифрових технологій. Піонерами Digital Art називають математиків та інженерів, які, досліджуючи електронні можливості, створили перші «картини», а сам метод отримав назву «генеративне мистецтво» [8]. Працюють NFT на блокчейні, вперше їх створили у 2017 р. у системі Ethereum. По суті, NFT – цифрове майно (картини у форматі JPG, аудіодоріжки, відео, фотографії та ін.) з набором певних прав на це майно. Його не можна розділити на частини або замінити аналогічним токеном, NFT має необхідні властивості унікального предмета у фізичному світі. Згідно з теорією П. Бурдьє, соціальний світ ділиться на особливі «соціальні поля», одним із яких є поле мистецтва [9]. Нині самі художники (дизайнери) проголошують результат своєї роботи мистецтвом, а глядач стає частиною інституційного функціонування цього процесу. У ХХІ ст. покоління Z висунуло запит на ескапістський, іммерсивний цифровий світ (метасвіт), з новою фізикою, мораллю та етикою, орієнтований на споживача. Мета всесвіту – альтернативна цифрова реальність, у якій люди спілкуються, працюють, грають та здійснюють угоди. Інтерпретації на основі блокчейну – це автономні віртуальні економіки та ігрові простори, що моделюють взаємодії у реальному світі. У 2021 р. канадська цифрова художниця Кріст Кім продала перший NFT-будинок Mars House як концептуальний твір за 288 ефірів (\$512 000). Технологія NFT швидко впровадилася у співтовариство дизайнерів та архітекторів, і незабаром аргентинський дизайнер Андрес Райзінгер та художник із Кейптауна Алексіс Христодулу продали свої колекції віртуальних меблів на онлайн-аукціонах. У Instagram стали з'являтися візуалізації сюрреалістичних інтер'єрів та пейзажів [10]. Українська студія дизайну та архітектури Махна створила проект Touch у вигляді анімованих малюнків, який розмістила на криптомайданчику [11].

Про неминучість занурення людства в метавсвіт зараз можна стверджувати з певною впевненістю, оскільки метасвіт уже зараз реалістичний, цифрові процеси є мікрокосмом процесу реальності, не як моделювання, але виступають як дійсний приклад динамічної взаємодії віртуального і реального, що становить реальні зміни в реальному часі. Віртуальність, музика,

математика, мова, образи, гроші – всі ці поняття є складними обмеженими системами, які існують на межі між вигадкою і реальністю. Однак ми свідомо взаємодіємо з дигітальним як з інтерактивною складовою реальності, а не як з якоюсь збідненою моделлю або недосконалою копією [12]. Робимо це досить давно, використовуючи доповнену реальність, анімовані аватари для обміну повідомленнями та окуляри віртуальної/доповненої реальності не тільки в музеях або на виставках, але й у себе вдома для отримання пізнавального контенту чи розваг. Або дивимося інтерактивне кіно, сюжет якого розгортається відповідно до наших уподобань. Віртуальність впливає на реальність, а реальне впливає на віртуальність, і їх не можна розділити. За словами Делеза, абсолютно реальних об'єктів не існує, будь-яка дійсність оточена хмарою віртуальних образів, що обертаються, рухаються та поширюються за розгалуженими взаємопов'язаними схемами [13].

Найближче до інтегрування віртуальності у повсякденний робочий процес стоять фахівці, які займаються 3D-моделюванням – дизайнери та архітектори, оскільки управління, контроль та перегляд проектів відбувається у трьох вимірах. Піонери параметричного дизайну бюро ZHA (Zaha Hadid Architects) спроектували серію тривимірних віртуальних просторів для виставки NFTism у рамках фестивалю Art Basel Miami Beach. У кіберпросторі ZHA об'єднали свої напрацювання в алгоритмічному проектуванні з логікою МБО (масових багатокористувацьких онлайн-ігор). Замовником виступав Kenny Schachter – артдилер, колекціонер, художник та популяризатор NFT-мистецтва. Результатом колаборації ZHA, Metaverse, Journee і Schachter став віртуальний дизайн, орієнтований на «користувацький досвід, соціальну взаємодію та драматичну сценографію». Фокусними об'єктами експозиції NFTism стали цифрові копії Z-Boat, Z-Car One, стіл Belu та табурет Orchis, створені Kenny Schachter спільно з ZHA. Патрік Шумахер ще у 2008 р. у «Маніфесті параметризму» написав: «Обчислювально-просунуті методи, такі як скриптинг та параметричне моделювання, стають повсякденною реальністю. І сьогодні, не володіючи цими техніками, неможливо перебувати в авангарді

архітектури» [14]. Зв'язок між концепцією метавсесвіту та мем-культурою споживання дуже тісний. Гейміфікація, токенізація та іммерсивний досвід - сьогодні це прогресивні інструменти маркетингу. Taobao, Amazon, Meituan стали гігантськими цифровими платформами із мільярдними обігами (що за функціоналом мало чим відрізняються від сучасних ТРЦ), які дають можливість придбати не тільки товари та послуги, але й елементи інтертейменту. Метавсесвіт це гібрид онлайн-соціального досвіду, розширеного у трьох вимірах. Майстернею Dmytro Aranchii Architects була представлена як конкурсна пропозиція кінематична інтерактивна інсталяція «ubIQuitos», розроблена для бізнес-центру IQ у Києві. Конструкція складалася з 512 світлових кульок, які могли змінювати свій колір, і являла собою тривимірне дзеркало для пішоходів та автомобілів, яке використовувало механічні трансформації та колірні зміни, щоб повторювати рухи користувачів.

Ціль метавсесвіту може сприйматися як сингулярність – як простір, де не діють закони фізики. Декілька років тому пропонувалося встановити на одній із площ Києва медіакуб з екранами на всіх гранях, на які перехожі могли б виводити медіафайли з особистих смартфонів. Сьогодні медіафасади - звичайна практика. Поступово починають стиратися кордони між віртуальним, фізичним, громадським та публічним просторами. Поняття «інтерактивність» по відношенню до дизайну не вміщує всі сенси, простори еволюціонували від інтерактивних до лімінальних, до суміші віртуального та фізичного досвіду, коли цифровий дизайн буквально проривається крізь медіаекрани [15].

Висновки. Наявність у феномена NFT таких атрибутів, як справжність об'єкта, конкурентоспроможність, ринкова вартість, запит та пропозиція свідчать про формування сегменту ринку мистецтва. Незалежний ринок NFT можна розглядати як окреме відгалуження від традиційного мистецтва, що потребує наукового осмислення у різних контекстах та розробки для його повноцінного становлення.

У парадигмі метатворчості взаємодія у цифровому полі передбачає перехід від пасивного споживання до креативної діяльності. Інтерпретації

метавсесвіту на основі блокчейну – це автономні віртуальні ігрові простори та економіки, що моделюють взаємодії в реальному світі. Інтерес до віртуальних активів в Україні поступово зростає. Запит на віддалену активність спровокував освоєння та розкриття можливостей блокчейну, глобальної цифрової бази даних, яка дозріла до статусу унікального публічного реєстру. Найбільшого резонансу набуло його застосування у фінансовій сфері, проте технологія блокчейн швидко впровадилася також у мистецтво та дизайн України. Створювані віртуальні простори можуть бути реалістичними чи фантастичними, залежно від концептуальних та стилістичних рішень. Найближче до інтегрування віртуальності у повсякденний робочий процес стоять фахівці, які займаються 3D-моделюванням – дизайнери та архітектори.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. *Power 100*. Artreview. – URL: <https://artreview.com/power-100/> (дата звернення: 05.12.2023)
2. Pinto-Gutierrez, Chr., Gaitan, S., Jaramillo, D., Velasquez, S. (2022, Січень). *The NFT Hype: What Draws Attention to Non-Fungible Tokens?* Researchgate. – URL: https://www.researchgate.net/publication/358028071_The_NFT_Hype_What_Draws_Attention_to_Non-Fungible_Tokens (дата звернення: 18.12.2023)
3. Jones, N. (2021, Червня 18). *How scientists are embracing NFTs*. Nature. – URL: <https://doi.org/10.1038/d41586-021-01642-3> (дата звернення: 08.03.2023)
4. Mittendorf, Br., Smith, S. St. (2021, Листопада 19). *4 reasons why museums aren't cashing in on NFTs yet*. The Conversation. – URL: <https://theconversation.com/4-reasons-why-museums-arent-cashing-in-on-nfts-yet-171993> (дата звернення: 18.12.2023)
5. *Facebook owner Meta dives into NFT digital collectibles craze*. Financial Times. – URL: <https://www.ft.com/content/2745d50b-36e4-4c0a-abe0-e93f035b0628> (дата звернення: 18.12.2023)
6. Nadini, M., Alessandretti, L., DiGiacinto, Fl., Martino, M., Aiello, L. M. & Baronchelli, A. (2021, Серпня 31). *Mapping the NFT revolution: market trends*,

trade networks, and visual features. Osf. – URL: https://osf.io/wsnzr/?view_only=319a53cf1bf542bbbe538aba37916537 (дата звернення: 05.12.2023)

7. Machulin, L. (2022). The impact of non-fungible tokens (NFT) on the art world. *Culture of Ukraine*. 67-77. 10.31516/2410-5325.075.09.

8. Nake, Fr. (2018, Червень). *The Pioneer of Generative Art: Georg Nees. Leonardo* (Volume 51, Issue 03). Direct. – URL: <https://direct.mit.edu/leon/article-abstract/51/03/277/46498/The-Pioneer-of-Generative-Art-Georg-Nees?redirectedFrom=fulltext> (дата звернення: 19.12.2023)

9. Бурдье П. Соціологія соціального простору / П. Бурдье; [пер. з фр.; ред. Н.А. Шматко]. – СПб.: Алетейя; Ін-т експерим. соціології, 2005. – 288 с.

10. Goldberg B. NFTs and what they mean for architecture. – 2021. – URL: <https://www.architecturalrecord.com/articles/15047-nfts-and-what-they-mean-for-architecture> (дата звернення: 02.01.2023)

11. Underground House Plan B is a hideout concept for the next global crisis. – 2021. – URL: <https://www.dezeen.com/2020/07/02/underground-house-plan-b-bunker-architecture-ukraine/> (дата звернення: 04.01.2023)

12. Nash, A. (2012). Affect and the medium of digital data. *The Fibreculture Journal*, 21. <https://twentyone.fibreculturejournal.org/fcj-148-affect-and-the-medium-of-digital-data/>

13. Deleuze, G. (2007). The actual and the virtual (E.R. Albert, Trans.). In G. Deleuze & C. Parnet, *Dialogues II* (H. Tomlinson & B. Habberjam, Trans.) (pp. 148–152). Columbia University Press. (Original work published 1977)

14. *Schumacher, Patrik*. The autopoiesis of Architecture: A New Framework for Architecture. – London : A John Wiley and Sons, Ltd. Publication. – Vol 1, 2013; Vol. 2, 2014

15. The global futures and trend intelligence unit. – 2022. – URL: <https://www.wundermanthompson.com/expertise/intelligence> (дата звернення: 12.11.2023)