

19. Bezruchko O. (2018). Specificity of the use of memoir heritage in the scientific research of art historians and cultural specialists. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv.* № 2. S. 173–176.

20. Bezruchko O., Anikina O. (2021). Modern audiovisual art within the space of Internet network: new aspects of interaction. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Seriya: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo.* № 4 (1). S. 43–51.

21. Chmil H., Bielikova A. (2021). Producer activity in audiovisual production: Ukrainian aspects. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Seriya: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo.* №4 (1). S. 59–66.

AS TO THE QUESTION OF THE UKRAINIAN HISTORIOGRAPHY OF AUDIOVISUAL ART AND PRODUCTION

Pecheranskyi Igor – Doctor of Philosophical Sciences, Professor
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv

In the article the historiographical analysis of audiovisual art and production in Ukraine on the modern stage was conducted. It is emphasized that beside the theoretical studios and accumulation of the empirical material the need for systematization and constructive-critical rethinking of the present developments in this sphere are growing without these are impossible to outline the perspective directions of further research and move on. The main directions of audiovisual art and production in the frames of the modern Ukrainian academician discourse are determined that confirm the actuality and perceptiveness of the further consideration of this topic in the XXI century.

Key words: audiovisual art and production, historiographical analysis, screen culture, film- and TV-art, research interest.

UDC 070: 930 (477)

AS TO THE QUESTION OF THE UKRAINIAN HISTORIOGRAPHY OF AUDIOVISUAL ART AND PRODUCTION

Pecheranskyi Igor – Doctor of Philosophical Sciences, Professor
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv

The purpose of the work is the historiographical analysis of the audiovisual art and production subject in the works of Ukrainian scientists on the modern stage.

Methodology of the research. The given historiographical analysis that is applied to the outlined subject is predicted the detection and review of works where Ukrainian scientists are researching different aspects of the audiovisual art and production problematic on the modern stage. Also in the frames of the historiographical approach to the historical-genetic method was determined that allowed to get the information about subject directions of the audiovisual discourse in the particular time period (at the beginning of the XXI century), including the peculiarities of growing research interest among Ukrainian authors to this problem.

Results. It is emphasized that beside the theoretical studios and accumulation of the empirical material the need for systematization and constructive-critical rethinking of the present developments in this sphere are growing without these are impossible to outline the perspective directions of further research and move on. It was determined the main directions of the audiovisual art and production research in the frames of the modern Ukrainian academician studios that confirm the actuality and perceptiveness of the further consideration of this subject in the XXI century: becoming of film direction and film education; Ukrainian cinematographic school; specific and conditions of development regional audiovisual art and production in Ukraine; narrative-morphological, cognitive- anthropological principles and genre-technological trends of audiovisual art; producing; onto-epistemological, anthropological and paradigmatic principles of the screen or audiovisual culture; audiovisual archiving; syntactic specificity and contextually determined semantics of the concept “audiovisual art”; philosophy of film and TV-art, etc.

Novelty. In the article, for the first time, the historiographical review of modern research on the subject of audiovisual art and production in Ukraine was conducted

Practical content. Material from the article can be used during teaching the course «Worldview and artistic specificity of TV and cinematograph», «Media culture», «Genres and forms of audiovisual art», etc., so during writing qualification works on this topic.

Key words: audiovisual art and production, historiographical analysis, screen culture, film- and TV-art, research interest.

Надійшла до редакції 15.12.2022 р.

УДК 130.2:7

ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО : ДЕФІНІЦІЇ ТА ВИТОКИ

Чікарькова Марія Юрївна – доктор філософських наук, професор,
професор кафедри філософії та культурології, Чернівецький національний університет

ім. Ю. Федьковича, м. Чернівці

<https://orcid.org/0000-0001-9664-8132>

<https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi42.565>

chikarkova@ukr.net

Стаття присвячена проблемі дефініцій, що використовуються при визначенні цифрового мистецтва, а також витокам цього феномена. При значній кількості публікацій на тему діджиталізації мистецтва питання неусталеності термінологічного апарату майже не потрапляє до уваги дослідників. Звертається увагу на те, що не існує загальноприйнятого найменування для позначення мистецтва у діджитал-форматі. Назви, що трапляються у науковому обігу, доволі різні: цифрове мистецтво, комп'ютерне мистецтво, мистецтво комп'ютера, медіа мистецтво тощо. При цьому дослідники можуть вживати їх як синоніми, а можуть вважати різними явищами або частинами одне одного. Оскільки цифрові технології розвиваються стрімко, то категорійний апарат не встигає за ними. Дискусії обумовлені й багатьма іншими чинниками: проблема авторства, переважно віртуальне середовище існування подібних творів, способи та міра їх діджиталізації тощо. Це обумовлює ситуацію, коли дослідники у кожній роботі змушені обґрунтовувати використання того чи того терміну, а також пояснювати, в якому значенні його вживатимуть.

Проблема витоків цифрового мистецтва також є маловивченою, і тут також панують різні концепції. Більшість науковців дотримуються точки зору, що фундаментом для розвитку діджитал-арту виступав авангардизм; особливий внесок тут зробили футуризм і дадаїзм. Технологічна естетика футуризму, техніка реді-мейд у дадаїзмі, популярна в обох течіях техніка колажу – усі ці прийоми активно використовуються у цифровому мистецтві. З нашої точки зору, не менш плідним є внесок і поп-арту: так, акцент на суто технічних аспектах виготовлення твору призвів, наприклад, до розвитку глітч-арту в цифрову епоху.

Ключові слова: цифрове мистецтво, комп'ютерне мистецтво, медіа мистецтво, діджиталізація.

Актуальність вивчення явища цифрового мистецтва (англ. Digital art) визначається тим, що творче мислення нинішнього художника потребує опори на технологічні новації, і це виливається у створення величезного поля експерименту та формування численних напрямів цього руху.

Сучасне життя важко уявити собі без цифрових технологій і сучасну людину без перебільшення можна назвати «homodigital». У цифровий формат переходять різні сфери культури (освіта, політика, релігія тощо). Мистецтво також стало діджитальним. Це може проявлятися по-різному: наприклад, можуть оцифровуватися твори традиційного мистецтва, виникати види мистецтва, що існують лише у віртуальному середовищі, а інколи ці форми – традиційна та цифрова – можуть сполучатися й спричиняти появу гібридних форм мистецтва. Все це користується величезним попитом. Сучасні ЗМІ дедалі частіше інформують про те, що цифрове мистецтво, яке, як відомо, існує, зазвичай, у віртуальному світі, все частіше стає об'єктом уваги організаторів найзначніших аукціонів світу й твори цифрових митців продаються за десятки мільйонів доларів. На окрему згадку заслуговує, звісно, й розвиток NFT, який зараз поширюється на арт-ринку. Можна констатувати, що перед нами не тимчасова мода, а зміна формату побутування мистецтва в нашому житті. Водночас діджитальне мистецтво розвивається настільки стрімко, що його теоретичне осмислення (навіть джерела, сутність явища та термінологічний апарат) не встигає за реалізацією мистецьких проєктів. До того ж більшість існуючих в обігу української наукової думки досліджень сконцентрована виключно на проблемах використання комп'ютерних технологій у форматі філософсько-естетичного чи педагогічного бачення.

Отже *метою статті* є висвітлення джерел феномену цифрового мистецтва та уточнення дефініцій, які використовуються для його вивчення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Досліджень, присвячених цифровому мистецтву, з'явилося в останні роки чимало. Водночас недостатньо інтенсивно перекладаються українською та адаптуються вітчизняною наукою праці фундаторів цього наукового спрямування (Б. Вендса, Д. Лопеса, Ф. Поппера, К. Чана, Н. та Дж. Чепменів тощо), як, утім, і взагалі зарубіжних дослідників (Дж. Воркер, О. Грей, К. Давіно, Л. Канді, В. Лейзер, К. Пауль та ін.). При цьому необхідно відзначити, що нерідко авторами активно пропонуються власні визначення цифрового мистецтва, але розвідок – зокрема вітчизняних, – у яких розглядалася б термінологічна проблема як така, немає. Назвемо, до прикладу, статтю Л. Сухорукової «Основні визначення у галузі цифрового мистецтва» [7], в якій лише фіксуються основні терміни, що функціонують у сучасному науковому обігу, але не надається ні їхнє трактування, ні специфічні конотації, пов'язані з кожним із них. Що ж стосується авторів, які пропонують власні визначення цифрового мистецтва, то їх чимало і перерахувати у межах невеликої розвідки, немає можливості. Тому спиратимемося лише на кілька важливих джерел [2], [3], [11] та ін.

Щодо вивчення витоків цифрового мистецтва, то, зазвичай, його коріння шукають в авангардизмі [8; 111–146]. М. Раш також веде мову про мистецтво, засноване на технологіях як частину «останнього авангарду двадцятого століття» [13; 28]. Утім, авангардизм – вельми широке поняття, тому дослідники, зазвичай, звертаються до його конкретних течій – скажімо, футуризму [10] чи дадаїзму [9]. Численні закордонні автори розглядають як безпосереднього попередника цифрового мистецтва кібернетичне мистецтво [12].

Виклад основного матеріалу. Першим й найсерйознішим викликом, з яким стикається дослідник цифрового мистецтва, є *проблема дефініцій*. Причому питання номер один тут постає вже при намаганні визначити ключовий термін *цифрове мистецтво*: дигітальне мистецтво? комп'ютерне

мистецтво? електронне мистецтво? інтерактивне мистецтво? криптомистецтво? мультимедійне мистецтво? гібридне мистецтво? Цей перелік можна продовжувати й надалі.

Найбільш уживаними термінами виступають *цифрове мистецтво* і *комп'ютерне мистецтво*. Але чи можна вважати ці дефініції взаємозамінними? Для того, щоб з'ясувати це питання, потрібно визначити, що, власне, маємо на увазі.

«Цифрове мистецтво – це естетичний твір або інструмент, в якому використовуються цифрові технології як обов'язковий компонент процесу створення або презентації» [11; 162]. Звернемо увагу на те, що цифрові технології з точки зору С. Гупта, якому належить це визначення, мають бути або інструментом, за допомогою якого створюється артефакт, або інструментом, за допомогою якого він презентується. Отже, цифрове мистецтво – вид мистецтва, що створюється за допомогою цифрових технологій.

Щодо комп'ютерного мистецтва, то тут є доволі оригінальні спроби його визначення. Наприклад, І. Братусь, В. Михалевич та К. Хіцька пропонують наступний варіант окреслення його меж: «Комп'ютерне мистецтво – це сучасний напрям образотворчого мистецтва, яке використовує інформаційні технології як невід'ємну частину творчого процесу» [1; 12]. З нашої точки зору, зведення комп'ютерного мистецтва до образотворчого значно звужує його можливості й способи прояву. Утім, загалом можна побачити, що по суті термін «комп'ютерне мистецтво» автори використовують синонімом до «цифрового мистецтва».

Але повернемося до проблеми співвідношення згаданих вище термінів. Отож *комп'ютерне мистецтво* та *цифрове мистецтво* можуть виступати синонімами, але не обов'язково. Певною мірою їх синонімічне використання виправдане, оскільки практично всі сучасні комп'ютери є цифровими пристроями, а численні цифрові пристрої являють собою прості комп'ютери. Виходячи з цього міркування, можна констатувати, що цифрове мистецтво – творча діяльність, що ґрунтується на використанні комп'ютерних технологій, результатом чого є твори у цифровій формі, основним середовищем існування котрих виступають комп'ютерні платформи чи мережа. При цьому до творів цифрового мистецтва не відносять оцифровані твори традиційного мистецтва. Хоча й тут не все так однозначно. Наприклад, О. Клековкін пише про «Digital art, тобто твори у цифровій формі» [4; 69]. З цієї позиції навіть середньовічне мистецтво можна назвати діджитальним. Подібної позиції дотримується і О. Найд'юнов: «Наразі поняття «цифрове мистецтво» включає в себе як твори традиційного мистецтва, перенесені на цифрову основу, яка копіює початковий матеріальний носій (коли, наприклад, за основу береться відсканована фотографія), так і принципово нові види художніх творів, які існують виключно в комп'ютерному середовищі» [6; 98]. Утім, ця позиція не дуже поширена. Більшість дослідників не вважають, що переведення у цифровий формат робить витвір мистецтва цифровим. Таким чином, з огляду на викладене вище, *цифрове мистецтво* і *комп'ютерне мистецтво* можуть виступати синонімами.

З іншого боку, сам термін *комп'ютерне мистецтво* доволі полісемантичний: що, власне, мається на увазі – мистецтво, створене за допомогою комп'ютерних технологій, чи мистецтво, створене комп'ютером? Ця проблема вже давно перестала бути сферою фантастики. Комп'ютери використовувалися для створення творів мистецтва вже у 1960-ті роки. М. Нолл, науковий співробітник лабораторії Bell у Нью-Джерсі, створив одні з перших згенерованих комп'ютером зображень – серед них «Квадратура Гаусса» (1963 р.). Ще більш відомим став портрет Едмонда де Беллами, створений штучним інтелектом на основі алгоритму, який вчився наслідувати зображення з XIV по XX ст. Під цією картиною замість імені художника можна побачити підпис
$$\min_G \max_D \mathbb{E}_x [\log(D(x))] + \mathbb{E}_z [\log(1 - D(G(z)))]$$

І це справедливо – адже автором роботи виступає машина. Тим не менше і нині точаться дискусії, чи можна цей артефакт називати мистецтвом? З одного боку, він нічим не відрізняється від мільйонів інших картин, створених людьми, а з іншого – являє собою, по суті, компіляцію різних художніх манер (лишаємо за дужками окрему дискусію про те, чи можна називати мистецтвом другорядні твори тієї чи іншої епохи, які нерідко також виступають як епігонські).

Отже, цифрова творчість може продукуватися комп'ютером. Нині будь-яка людина може відчутися себе цифровим митцем за допомогою нейрон мереж. Тож очевидно постає питання – може логічно називати таке мистецтво мистецтвом комп'ютера!? Так, японський художник К. Хороші саме у такий спосіб і пропонує інтерпретувати комп'ютерне мистецтво як мистецтво штучного інтелекту. З його точки зору, замість терміну *комп'ютерне мистецтво* (computer art) потрібно було б використовувати *мистецтво комп'ютера* (art of computer), що у цих випадках справді виглядає більш виправдано. Таким чином, як бачимо, єдності тут немає. Ситуація стала ще складнішою, коли у вересні 2022 р. картина, зроблена за допомогою штучного інтелекту, вперше здобула призове місце у художньому конкурсі. Йдеться про роботу Дж. Аллена «Театр космічної опери» («Théâtre D'opéra Spatial»), що викликало новий виток суперечок про те, хто ж виступає тут автором – людина чи комп'ютер і як правильно називати такий вид мистецтва.

Ще один непростий аспект, пов'язаний з термінами *комп'ютерне мистецтво* або *діджитальне мистецтво*, полягає у такому: якщо навіть лише виходити з того, що воно являє собою щось створене за допомогою електронного пристрою або бінарного коду, то чи є тут логіка – підкреслювати у назві суто технічні аспекти? Хіба ми оцінюємо витвір мистецтва, насамперед, за технікою виконання? Звісно, у традиційному мистецтві фіксуємо «картина написана маслом» або «виконана пастеллю», але це не є ключовою її характеристикою. Усе ж таки набагато важливішими постають аксіологічний і естетичний виміри.

Як уже згадувалося, є чимало інших назв для позначення цифрового мистецтва. Наприклад, нерідко вживається термін *медіа мистецтво* (*медіа-арт*). Та й тут теж немає однотайності. Так, зазвичай можемо побачити, що цей термін виступає синонімом *цифрового мистецтва* (або його частиною чи навпаки). Наприклад, з точки зору Л. Сухорукової, «цифрове мистецтво – напрям у медіа мистецтві, твори якого створюються і представляються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних або медіа технологій, результатом якого є художні твори в цифровій формі» [7; 19]. Отже, цифрове мистецтво виступає частиною медіа мистецтва, і дослідниця підкреслює його цифрову форму. Утім, трапляються і доволі специфічні трактування. Наприклад, у статті К. Красносельської читаємо: «Медіа мистецтво (*media art*) використовує сучасні інформаційні технології (цифрове мистецтво, комп'ютерну графіку, віртуальне мистецтво, мережеве мистецтво, робототехніку, біотехнології тощо) як засоби художньої виразності» [5; 122]. Тому з погляду цієї дослідниці цифрове мистецтво є лише засобом виразності для медіа мистецтва (технологією?), відповідно, ці слова не лише не синоніми, але саме цифрове мистецтво тут – лише технічний інструмент. Утім, О. Голуб, ведучи мову про медіа-арт, не згадує про цифрове мистецтво як таке: медіа-арт – «вид мистецтва, для створення і демонстрації якого використовують сучасні комунікативні та інформаційні технології (комп'ютерна, відео- та робототехніка, біо- та мультимедійна технологія тощо) [3]. Цікаво при цьому, що до медіа-арту він відносить комп'ютерну графіку, нет-арт, відео-арт та інші види мистецтва, які, зазвичай, і відносять до цифрового. Таким чином, робимо висновок, що тут можна поставити знак тотожності між медіа-артом та цифровим мистецтвом. Як синоніми ці поняття (цифрове мистецтво та медіа-арт) вживає Т. Габрель: «Медіа-мистецтво, або медіа-арт (лат. *medium* – середина, посередник, і англ. *art* – мистецтво; синоніми – комп'ютерне мистецтво, кібер-арт), – вид сучасного мистецтва, для створення й демонстрації якого використовують сучасні інформаційні та комунікативні (тобто медіа-) технології» [2; 57]. Крім цього, дослідник вважає синонімами також назви *комп'ютерне мистецтво* та *кібер-арт*.

Другий проблемний аспект – це питання *витоків цифрового мистецтва*. Найчастіше тут згадується творчість авангардистів [8; 111-146]. Утім, авангардистських течій було чимало, тому зупинимося на тих, які в своїх естетичних критеріях доволі прозоро перегукуються з тим, що нині називаємо цифровим мистецтвом.

Насамперед згадаємо про *футуризм*. Культ техніки – наріжний камінь футуристичної естетики. Пригадаймо, що численні сюжети футуристичного живопису, пов'язані з автомобілями, трамваями, поїздами тощо; музика футуристів пропонувала відтворювати дисгармонійні шуми заводу або траси; футуристичний театр пропонував відмовитися від акторів, замінивши їх машинами. Сюжети цифрового мистецтва, звісно, не обов'язково пов'язані з технікою, але сам цей вид мистецтва не може існувати без техніки. С. Артут слушно відзначає, що футуризм не здобув популярності на початку ХХ ст., оскільки значно випередив свій час, але зараз надзвичайно потужно впливає на розвиток мистецтва, що генерується кодами [10].

Слідом за футуризмом формує ситуацію *дадаїзм*, беззаперечний предтеча цифрового мистецтва. Саме дадаїсти гостро поставили питання про межі мистецтва та руйнацію їх у нашому традиційному розумінні. Пригадаймо хоча б скандально відомий «Фонтан» М. Дюшана. Чому звичайний пісуар, розташований у виставковій залі, перетворюється на мистецький артефакт? Чи достатньо вважати мистецтвом лише те, що художник так назвав? Подібні питання ставлять сьогодні, коли розмірковують, наприклад, про gif-ки. Цілковито погоджуємося з О. Клековкіним, який, розмірковуючи про межі цифрового мистецтва, стверджує, що їх важко (якщо взагалі можливо) визначити, оскільки до нього застосовуються не просто подвійні чи потрійні, але «множинні стандарти» [4; 70]. Дадаїзм з його антилогіцизмом, бажанням вийти за межі звичних традиційних оцінок, активним долученням реципієнта до креативного світу художника, безпосередньо торує шлях цифровому мистецтву. Додамо до цього й поширену в дадаїстів техніку колажу, яка продовжує користуватися неабиякою популярністю й у цифровому світі сучасного мистецтва (особливо у фотографії). Так, у березні 2021 р. картина М. Вінкельмана (псевдонім Weerle) «Повсякденності: Перші 5000 днів», що являла собою колаж з окремих зображень загальною кількістю 5 000, була продана на аукціоні Christie's за майже 70 млн. \$. Серед сучасних досліджень, що торкаються питання співвідношення дадаїзму та цифрового мистецтва, не

можна не згадати розвідку, яка також бачить коріння сучасних Інтернет-мемів в естетиці та аксіології дадаїзму [9]; тут підкреслено, що спільними для них є нонконформістська естетика та спроби деконструвати мистецтво.

Нарешті, не можна оминати увагою й про *pop-art*. По суті, він розвивається вже поряд із самим цифровим мистецтвом – з тією лише різницею, що період появи електронного мистецтва (1970-80-ті рр.) був вже періодом розквіту поп-арту. Як і дадаїзм, поп-арт наполягає на тому, що звичайні речі можуть ставати арт-об'єктами (типовий приклад тут – відома «Банка з супом Кемпбел» Е. Воргола). Поп-арт проголошує важливою частиною своєї естетичної програми «оголення» технічного прийому, виявляє інформаційні перешкоди (при цьому не намагається їх усунути, але, навпаки, акцентує). Знаменитий ворголівський «Диптих Мерілін» являє собою тиражування одного і того самого зображення за допомогою різних технік, причому деякі зображення навмисно неякісні. Характерно, що одним із напрямів комп'ютерного мистецтва є *глітч-арт*, де основним засобом виразності виступають різного роду апаратні помилки (дефекти, баги).

Висновки. Таким чином, намічено основні віхи процесу постання цифрового мистецтва (насамперед, різні течії авангардизму) та формування корпусу відповідних дефініцій (цифрове мистецтво, медіа мистецтво, мистецтво комп'ютера тощо), акцентуючи найперше вітчизняний науковий досвід. Звісно, що проблему неможливо розв'язати у рамках невеликого дослідження, і відповіді на численні питання лежать у площині того, як визначаємо авторство у цифровій сфері, якою точкою вважати початок розвитку цифрового мистецтва тощо. За полями нашої розвідки залишається конкретна художня практика цифрового мистецтва, проблеми його видів, способи гібридизації з традиційним мистецтвом тощо. Тому *подальший поглиблений аналіз* функціонування цифрового мистецтва у світовому масштабі й українських теренах (а тут є численні цікаві постаті – С. Рябенко, О. Голуб, В. Харченко, О. Чепелик та ін.) та його інтерпретації в науково-критичній думці являє собою подальшу перспективу дослідження.

Список використаної літератури

1. Братусь І. В., Михалеви́ч В. В., Хі́цька К. О. Комп'ютерне мистецтво в сучасному живописі *Інноваційні пріоритети розвитку наукових знань*: М-ли наук.-практ. конф., 29-30 берез., 2019 р. Херсон : Молодий вчений, 2019. С. 12-13.
2. Габрель Т. М. Історія становлення віджеїнгу як жанру сучасного медіа-мистецтва *Art and design*. 2022. № 1 (17). С. 57–66.
3. Голуб О. Є. Медіа-арт *Енциклопедія сучасної України*. Режим доступу: https://web.archive.org/web/20210421224102/http://esu.com.ua/search_articles.php?id=65395.
4. Клековкін О. Homo Digital: формула споживання (Малий органон) *Художня культура. Актуальні проблеми*. 2019. Вип. 15. Ч. 1. С. 69-71.
5. Красносельська К. М. Творчий потенціал медіа мистецтва та його використання в сучасній художній практиці *Вісник ЛНУ ім. Т. Шевченка*. 2020. № 2 (333). Ч. 1. С. 122–127.
6. Найдьонов О. Суперечливість впливу Інтернет-технологій на процеси культуротворення *Вісник Львів. ун-ту. Серія філософсько-політологічні студії*. 2017. Вип. 12. С. 95-103.
7. Сухорукова Л. А. Основні визначення у галузі цифрового мистецтва. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://surl.li/cxfja>.
8. A Companion to Digital Art / Ed. Ch. Paul. Wiley Blackwell, 2016. 608 p.
9. Anderson-Horecny A. WTD: What the Dada? The Resurfacing of Dadaism in 21st Century Meme Entertainment. 2019. Access: <https://core.ac.uk/download/pdf/217693361.pdf>.
10. ArtutS. Futurism Art and its Significance to Computational Generative Art. 2018. Access: https://www.researchgate.net/publication/329863922_Futurism_Art_and_its_Significance_to_Computational_Generative_Art/.
11. Gupta S. The Rise of Digital Art *Granthaalayah*. 2019. Vol. 7. P. 161-164.
12. Lovejoy M. Digital Currents: Art in the Electronic Age. New York : Taylor & Francis, 2004. 342 p.
13. Rush M. New Media in Art. London : Thames&Hudson, 2005. 250 p.
14. Wilson S. Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology. MIT Press (Leonardo), Cambridge-London, 2002. 645 p.

References

1. Bratus I. V., Mykhalevych V. V., Khitska K. O. Kompiuterne mystetstvo v suchasnomu zhyvopysi *Innovatsiini priorytety rozvytku naukovykh znan*: M-ly nauk.-prakt. konf., 29-30 berez., 2019 r. Kherson : Molodyi vchenyi, 2019. S. 12-13.
2. Habrel T. M. Istoriia stanovlennia vidzheinhu yak zhanru suchasnoho media-mystetstva *Art and design*. 2022. № 1 (17). S. 57–66.
3. Holub O. Ye. Media-art *Entsyklopediia suchasnoi Ukrainy*. Rezhym dostupu: https://web.archive.org/web/20210421224102/http://esu.com.ua/search_articles.php?id=65395.
4. Klekovkin O. Homo Digital: formula spozhyvannia (Malyi orhanon) *Khudozhnia kultura. Aktualni problemy*. 2019. Vyp. 15. Ch. 1. S. 69-71.

5. Krasnoselska K. M. Tvorchyi potentsial media mystetstva ta yoho vykorystannia v suchasni khudozhnii praktytsi *Visnyk LNU im. T. Shevchenka*. 2020. № 2 (333). Ch. 1. S. 122–127.
6. Naidonov O. Superechlyvist vplyvu Internet-tekhnologii na protsesy kulturotvorennia. *Visnyk Lviv. un-tu. Seriiia filosofsko-politologichni studii*. 2017. Vyp. 12. S. 95-103.
7. Sukhorukova L. A. Osnovni vyznachennia u haluzi tsyfrovoho mystetstva. [Elektronnyi resurs]. Rezhym dostupu: <http://surl.li/cxfja>.
8. A Companion to Digital Art / Ed. Ch. Paul. Wiley Blackwell, 2016. 608 p.
9. Anderson-Horecny A. WTD: What the Dada? The Resurfacing of Dadaism in 21st Century Meme Entertainment. 2019. Access: <https://core.ac.uk/download/pdf/217693361.pdf>.
10. ArtutS. Futurism Art and its Significance to Computational Generative Art. 2018. Access: https://www.researchgate.net/publication/329863922_Futurism_Art_and_its_Significance_to_Computational_Generative_Art/.
11. Gupta S. The Rise of Digital Art *Granthaalayah*. 2019. Vol. 7. P. 161-164.
12. Lovejoy M. Digital Currents: Art in the Electronic Age. New York : Taylor & Francis, 2004. 342 p.
13. Rush M. New Media in Art. London : Thames&Hudson, 2005. 250 r.
14. Wilson S. Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology. MIT Press (Leonardo), Cambridge-London, 2002. 645 p.

UDC130.2:7

DIGITAL ART : DEFINITIONS AND ORIGIN

Chikarkova Mary – Doctor of Philosophy, professor,
Professor of the Department of philosophy and culturology
Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

The article is devoted to the problem of definitions used in defining digital art, as well as the origins of this phenomenon. With a fairly large number of publications on the topic of digitization of art, the issue of the instability of the terminological apparatus almost does not attract attention of researchers.

The author pays attention to the fact that there is currently no common name for art in digital format. The definitions that can be found in scientific circulation are quite different: digital art, computer art, art of a computer, media art, etc. At the same time, researchers can use them as synonyms, or they can consider them different phenomena or parts of each other. Since digital technologies are developing very rapidly, the categorical apparatus does not keep up with them. Discussions are caused by many other factors: the problem of authorship, mostly the virtual environment of existence of such artworks, methods and extent of their digitization, etc. Above-mentioned reasons lead to a situation where researchers in each work are forced to justify the use of this or that term, as well as to explain the meaning in which it will be used.

The problem of the origins of digital art also appears to be understudied, and too different concepts prevail here. Most scholars hold the point of view that the foundation for the development of digital art was avant-garde, and Futurism and Dadaism made a special contribution here. The technological aesthetics of futurism, the ready-made technique in Dadaism, the collage technique (popular in both currents) all these techniques are actively used in digital art. From our point of view, the contribution of pop art was no less fruitful: for example, the emphasis on the purely technical aspects of making a work led to the development of glitch art in the digital age.

The outlined problems require a more extensive study, with specific artistic examples. However, from our point of view, neither the problem of definitions nor the problem of origins will be solved in the near future in the field of digital art, because it touches on many other problems that also do not have clear answers.

Key words: digital art, computer art, media art, digitization.

Надійшла до редакції 25.11.2022 р.

УДК 334.726:004

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРНЕТ-ДИСКУРСІВ, ПОВ'ЯЗАНИХ ІЗ ТЕЛЕВІЗІЙНИМИ МЕДІА ТА ПОТОКОВОЮ ТРАНСЛЯЦІЄЮ, У ПРОЦЕСІ СТВОРЕННЯ «ДОСВІДУ NETFLIX»

Шевчук Юлія Михайлівна – кандидат наук із соціальних комунікацій,
старший викладач, Київський університет культури, м. Київ,
<https://orcid.org/0000-0002-4774-2277>
<https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi42.566>
julia2017shevchuk@gmail.com

Статтю присвячено аналізу використання Інтернет-дискурсів, пов'язаних із телевізійними медіа, потоковою трансляцією та технологіями контекстуалізації інтеракцій передплатників, що теоретично та практично уможливають «досвід Netflix». Доведено, що функціональність інтерфейсу Netflix трансформувала досвід і сприйняття кіно- та телеглядачів, а ітерація IDTV від цієї стрімінгової платформи продемонструвала потенціал цифрових медіа-технологій й можливості застосування великих даних у телевізійній індустрії, особливо щодо того, як продукovanі ними види знань впливають на існуючу культурну практику, включаючи