

МИСТЕЦТВО У ПРОСТОРІ ВСЕСВІТНЬОЇ МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ: ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ

Мищенко

Марина Олексіївна

кандидат юридичних наук,
Інститут культурології
Національної академії
мистецтв України, Київ
mishchenko_m@ukr.net

Мищенко

Марина Алексеевна

кандидат юридических наук,
Институт культурологии
Национальной академии
искусств Украины, Киев
mishchenko_m@ukr.net

Maryna Mishchenko

Ph.D. in Law, Institute for cultural
research of the National Academy
of Arts of Ukraine, Kyiv
mishchenko_m@ukr.net

***Анотація.** У статті досліджено практичні аспекти взаємодії та взаємного впливу такого феномену як Всесвітня мережа Інтернет і мистецтва в сучасному суспільстві.*

З'ясовано, що дійсна взаємодія мережі Інтернет і мистецтва може виявлятися в таких основних формах: Інтернет є доступним засобом для візуалізації на екрані сучасних мистецьких проєктів; Інтернет є потужним інформаційним джерелом, яке «підживлює» новітні мистецькі ідеї, він не лише знайомить широку аудиторію з уже відомими класичними творами, але й дає поштовх для розвитку нових видів мистецтва.

Визначено й аргументовано, що вплив мережі на мистецтво є неоднозначним. Адже попри всі його переваги, Інтернет одночасно може бути однією з причин знецінення традиційного мистецтва, яке відбувається внаслідок тиражування масової культури митців-плагіаторів, позбавлених власної індивідуальності.

***Ключові слова:** мистецтво, сучасне мистецтво, екран, Всесвітня мережа Інтернет, net-art.*

***Постановка проблеми.** Бурхливий розвиток сучасних цифрових технологій суттєво вплинув на життя усього людства. Зокрема, завдяки можливостям Всесвітньої мережі Інтернет людям стали доступні величезні масиви різноманітної інформації, накопиченої з усього світу. З кожним роком збільшується не лише ступінь використання Інтернету для освітніх, наукових та розважальних цілей, але й для реалізації амбітних бізнес-проєктів, створення нових високотехнологічних розробок тощо. Цей дієвий інструмент також активно використовують представники творчих професій і не лише для пошуку нових ідей, але й для оприявлення на розсуд широкого загалу результатів власної творчості.*

За останні роки мережа Інтернет перетворилася на явище світового масштабу. Мережа, котра ще донедавна використовувалася в професійній діяльності обмеженим колом фахівців, стала доступною для багатьох корпоративних та індивідуальних користувачів.

Загалом щодо визначення змісту поняття “Інтернет” у дослідників та практиків немає істотних суперечностей, його частіше за все визначають, як всесвітню систему об’єднаних комп’ютерних мереж (Vsesvitnia merezha Internet) або як глобальну комп’ютерну мережу, що охоплює весь світ (Voiarova,

2009, March 20). У науці та побуті його іменують, використовуючи різні поняття, — “Всесвітня мережа”, “Глобальна мережа”, “Павутиння”, “Мережа”, “Інет” та ін.

Інтернет як один із засобів соціальної комунікації формує специфічний вакуум — закритий простір, у якому відбувається взаємообмін інформацією, передача ідей, власних емоцій, досвіду його користувачів тощо.

Життя більшості сучасних людей, разом з представниками творчих професій, невідривно пов’язане з Всесвітньою мережею. Умови сьогодення такі, що доступ до інтернет-контенту можна одержати за допомогою більшості мобільних пристроїв (наприклад смартфона), для цього вже не потрібна прив’язка до стаціонарного комп’ютера. У цьому сенсі важко не погодитись із Френком Уебстером, який, досліджуючи теорії інформаційного суспільства, визначив, що сучасна культура явно більш інформативна, ніж будь-яка попередня. Автор наголошував на тому, що ми існуємо в медіанасиченому середовищі, що трактується як істотна символізація життя, те, що воно проходить у процесах обміну та одержання або у спробах обміну й відмови від одержання інформаційних повідомлень про самих себе та інших (Ujebster, 2004, p. 27). З огляду на це важливо визначити, як саме мистецтво оприявлюється в мережі, а також, який вплив остання чинить на сучасні мистецькі процеси.

У сучасних життєвих реаліях для мистецтва мережа є дієвим засобом для популяризації його надбань серед масового споживача. Усе це обумовлює актуальність проблеми взаємозв’язку Інтернету як засобу масової комунікації та мистецтва в усіх можливих його проявах. Разом із цим, у межах дослідження сучасних інтерпретацій і смислів культуротворчого простору екрану варто з’ясувати, чи може простір Всесвітньої мережі Інтернет бути дійсним тлом для відображення сучасних мистецьких процесів.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Проблематика, пов’язана з дослідженням ролі Всесвітньої мережі в сучасних мистецьких процесах переважно лишалася поза увагою представників культурологічної науки. Ці питання на базовому рівні розглядалися не стільки в наукових, як в інформаційно-популярних, зокрема, різноманітних інтернет-виданнях, авторських блогах.

Разом із цим, знані представники вітчизняних і зарубіжних філософських та соціологічних наукових шкіл доволі ґрунтовно досліджували питання, пов’язані з медіакультурою та її роллю в культурному житті суспільства. Серед них М. Вебер, А. Гофман, Г. Лебон, Г. Тард. Досліджуючи медіакультуру як соціокомунікаційний феномен, Н. Зражевська визначила, що в Західній Європі й США дослідження характеру та сутності мас-медіа проводили, зокрема, П. Лазарсфельд, Г. Лассуелл, а розвідки щодо значення масової комунікації в історії й культурі здійснювали Ж. Бодріяр, Г. Дженкінс, М. Маклюен, О. Тоффлер, Г. Шиллер та інші (Zrazhevskaya, 2014, p. 69).

Процеси, пов’язані з пошуком наукових обґрунтувань щодо корисності/шкідливості впливу новітніх технологій на мистецтво загалом, а також окремі його види зокрема протягом останнього часу активізувалися в наукових розвідках сучасних дослідників — Ж. Денисюк, В. Малікова, Н. Зражевської, В. Ривліної, К. Шевчука та інших.

Враховуючи все вище вказане, **метою статті** є дослідження питань, пов’язаних із визначенням дійсних форм, у яких мистецтво оприявлюється в межах віртуального простору Всесвітньої мережі Інтернет, а також, у який спосіб вони взаємодіють.

Виклад основного матеріалу дослідження. Доволі очевидним є той факт, що багатьма сучасними користувачами мережа Інтернет сприймається як засіб, за допомогою якого можна пізнавати навколишній світ, здобувати нові знання, обмінюватися досвідом. У цьому сенсі для потреб мистецтва Всесвітня мережа стала не лише своєрідним сховищем для зберігання значних масивів текстової та графічної інформації щодо його сутності, видів, форм вираження, але й специфічним закритим середовищем, у якому наявні всі необхідні умови для існування новітніх мультимедійних мистецьких проєктів.

З формального погляду, для багатьох користувачів мистецтво в Інтернеті сприймається не як цілісне утворення, а як сукупність різноманітної розрізної інформації, яку можна знайти методом занесення до пошукової системи відповідного запиту через клік на клавішу “Enter”. Залежно від особливостей різних пошукових систем, характеру та змісту шуканого, коректності сформованого запиту, шукач або швидко знаходить її, або “губиться” в просторі незліченної кількості інтернет-посилань.

Варто наголосити, що ті широкі можливості, які надає Всесвітня мережа, використовуються митцями в різний спосіб. Зокрема, вона може являтися допоміжним засобом, а саме, екраном, “тлом” для візуалізації результатів творчості. Адже, незважаючи на всю їхню яскравість, образи, які існують винятково в уяві їхнього автора, можуть стати часткою сучасного мистецтва лише за умови, що набудуть доступності для широкого кола поціновувачів.

Ще якихось одне-два десятиліття тому митці в переважній більшості використовували традиційні способи для ознайомлення цільової аудиторії з власною творчістю. Серед них можна назвати художні виставки, видання каталогів з репродукціями творів живопису, публікацію різноманітних видань мистецького характеру, проведення мистецьких заходів різного рівня масштабності (місцеві, регіональні, міжнародні), демонстрація документальних та художніх фільмів на широкому екрані тощо. Однак усі ці способи об’єднує спільна риса — вони передбачають матеріальну складову, певний матеріалізований “слід” у реальному просторі. Зокрема, для друкованої продукції — це наявність віддрукованих у певній кількості примірників, для аудіо- та відеоматеріалів — це тираж платівок, дисків або касет із записами, для мистецьких заходів — сам факт відкриття виставки й експонування творів на базі державної або приватної мистецької установи, проведення концерту чи вистави тощо.

На даний час сам факт матеріалізації результатів творчості в умовах реального часу і простору вже не обов’язковий. У межах Всесвітньої мережі Інтернет оприявлення результатів творчості може здійснюватися в різний спосіб. Варто більш детально розглянути, які найпоширеніші способи взаємодії з Всесвітньою мережею обирають митці для створення, а також подальшої популяризації власних творчих здобутків.

Українська важлива риса, яка характеризує сучасний Інтернет, — це його широка доступність. Для отримання до Всесвітньої мережі не обов’язково мати перед собою комп’ютер, це можна зробити навіть за допомогою мобільного пристрою з підтримкою функції доступу до передачі мобільних даних. Навіть за наявності базових знань у сфері сучасних технологій людина може створити власну публічну сторінку в межах однієї з популярних нині соціальних мереж і використати її як платформу для завантаження власних аудіо-, відеофайлів, текстових

документів. З цією метою також можна використати й персональний сайт, однак тут уже доведеться або набувати спеціальних знань для його створення власними зусиллями, або звертатися до спеціалістів у галузі IT-технологій, що, своєю чергою, вимагатиме залучення додаткових матеріальних ресурсів.

Найпростіше, що можна зробити для ознайомлення аудиторії зі своєю творчістю — обрати більш підходящий інтернет-ресурс і завантажити адаптований варіант твору. Для цього, зокрема, використовують безкоштовні файлові обмінники (для прикладу, це ресурси MEGA, files.dp.ua, filecloud, файл-обмінник мережі D-lan, zfile.in.ua та ін.), де користувачі за простою процедурою розміщують власні матеріали, а потім діляться відповідними посиланнями з усіма охочими.

Спробуємо на прикладі однієї з популярних соціальних мереж facebook розглянути практичний бік процесу взаємодії мистецтва та Всесвітньої мережі. Для початку варто наголосити, що для ефективної роботи в межах facebook користувачу варто пройти процес реєстрації. Він доволі простий і не займає багато часу — достатньо мати доступ до Інтернету та актуальну електронну поштову скриньку. Перед зареєстрованим користувачем відкриваються широкі можливості для користування всіма сервісами, які передбачені розробниками означеного сайту. Зокрема, у межах власного профілю можна створювати окремі сторінки, анонсувати проведення різноманітних мистецьких, культурних або наукових заходів, розміщувати власні фотографії, відео- або аудіофайли, посилання на сторонні інтернет-ресурси тощо. Також є можливість здобувати нові знання, віртуально спілкуватися з іншими користувачами в мережі, знаходити потрібну інформацію, слідкувати за календарем майбутніх подій, підписуючися на персональні сторінки відомих діячів науки, культури та мистецтва та багато іншого.

Незважаючи на всю ту особисту волю, свободу власного творчого виявлення, яку митець може відчувати у Всесвітній мережі, не варто також забувати про те, що, розміщуючи на її просторах власні матеріали, варто перевіряти їхню відповідність низці вимог — не порушувати політику конфіденційності щодо особистого життя інших користувачів; не пропагувати культ насильства або жорстокості; не повинні містити порнографію, плагіат, а також

будь-яким іншим чином не порушувати чинне національне законодавство.

Таким чином у мистецькому контексті людина в просторі Всесвітньої мережі Інтернет може виступати у декількох образах — “шукач”, “споживач” і “творець”. “Шукачем” є особа, яка здійснює пошук на просторах мережі, за цього шукати можна будь-що й з різною метою — інформацію, електронні версії мистецьких видань, події, людей, фото- або відеоматеріали тощо. “Споживач” у різний спосіб використовує всі ті можливості, які надає Інтернет, а також досить часто людина в мережі поетапно спочатку є шукачем, а потім уже споживачем знайденого. “Творець”, набувши необхідні знання та досвід занурюється в процес творення чогось нового, прагне збагатити сучасне національне мистецтво власними мистецькими здобутками. Означені “ролі” періодично виявляються залежно від конкретного процесу творення чи пізнання щодо кожного окремо взятого суб’єкта або ж поетапно оприявлюються в особистості творчої людини.

У межах означеного дослідження не варто лишати поза увагою той факт, що Інтернет спроможний не лише популяризувати вже відомі мистецькі твори, він надає можливості для продукування нових специфічних видів мистецтва, які існують винятково в площині віртуальної інтернет-мережі. До них, зокрема, належить нет-арт (net-art або мережеве мистецтво). Цілком закономірно, що Інтернет у даному випадку є обов’язковим та єдиним засобом вираження для медіаторця. Витвори мережевого мистецтва є унікальними і фактично заперечують головні ідеї традиційного мистецтва (Dorosh). Відмінною рисою цих творів є те, що їх неможливо побачити відірвано від комп’ютера або іншого пристрою, характерною конструктивною особливістю якого є наявність екрана — в умовах реального світу, оскільки вони існують лише в режимі “онлайн” і є результатом інтерактивності віртуального простору.

Сучасне мережеве мистецтво підкреслює важливість нашого персонального існування, оскільки без особистої участі не може виникнути твір мистецтва. Це дозволяє по-новому подивитися на значення реального контакту в мистецтві. Якщо раніше вистачало лише уважно вдивлятися в художню реалізацію й осмислювати її, то по відношенню до інтерактивних мережевих творів слід спочатку ініціювати свою участь у арт-проекті. Вибір, який

ми робимо, натискаючи клавіші, дає нам відчуття індивідуального вибору, такого важливого в сучасному постіндустріальному світі (Shevchuk, 2009, p. 414).

Яскравим прикладом мережевого мистецтва net-art є специфічні сайти, які дозволяють будь-якій, навіть не обізнаній у мистецьких процесах людині, проявити власні творчі здібності. Серед них, зокрема, сайт www.drawball.com. Його основу складає величезна куля як своєрідна узагальнена проекція нашої планети Земля. Лише під час детального розгляду стає зрозумілим, що вона наче з дрібних клаптиків, складається з різноманітних малюнків, написів. Це дає можливість кожному без обмежень за характером, якістю, мистецькою цінністю створеного зображення, долучитися до спільного процесу творення картини-кулі, доповнивши її власним твором.

Дослідники сучасного українського медіамистецтва неодноразово наголошували на тих складностях, які заважають розвиткові цього мистецтва нового покоління. Зокрема, відсутності єдиної платформи, де творці могли б спілкуватися й ділитися посиланнями на свої твори (Dorosh), національної профільної інституції, уповноваженої займатись навчанням та підтримкою молодих медіа-художників (Oleniev, 2014, p. 202), відсутності комунікативної складової між учасниками цього складного процесу. У ході наукових розвідок мені на власному досвіді вдалося пересвідчитися в цьому — тривалі пошуки в мережі як підсумок не дали значної кількості національних нет-арт проектів у “чистому” вигляді. Є окремі приклади таких проектів (зокрема, проект Ю. Кручака та Ю. Костеревої “ВАНУ”; проект Марії Шубіної “Цифровий нарцисизм”; проект Анни Александрович “The of the Khazars, or requiem for the theater”), перші з яких датовані ще початком 2000-х років.

Щодо сучасного мистецтва в екрані браузера, то слід наголосити на його просторовій обмеженості, адже воно не завжди технічно може вийти за його межі та набути матеріалізованих форм в умовах реальної дійсності. Це буквально означає, що будь-які суттєві технічні проблеми (комп’ютерний вірус, поширений у мережі; збій у роботі програмного забезпечення; банальна відсутність живлення тощо) можуть призвести до широкого спектру негативних наслідків. Серед них — як знищення віртуального арт-проекту, так і пошкодження його окремих

складових, тимчасове позбавлення доступу користувачів до нього тощо.

Разом із цим, не варто зневажати той факт, що попри всі переваги надмірна присутність Інтернету в мистецтві призводить до знецінення традиційних його видів і цим самим провокує тиражуванням масової культури митців, позбавлених власної індивідуальності. Це виявляється в такому поширеному нині явищі, як плагіат. Інколи, розміщуючи власні оригінальні матеріали в мережі, автори навіть не замислюються над тим, що можуть стати жертвою не лише поширеного інтернет-піратства, а й окремо взятих крадіїв ідей. Якщо в першому випадку, за наявності необхідної доказової бази, винних осіб можна притягнути до юридичної відповідальності за вчинене, то у національному правовому полі сам факт крадіжки чужих ідей законом не карається.

Отже, у ході дослідження було з'ясовано:

– практично взаємодія мережі Інтернет та мистецтва на сучасному етапі виявляється у таких формах: для мистецтва Інтернет може виступати в

якості доступного засобу, за допомогою якого відбувається візуалізація на екрані як сучасних арт-проектів, так і оприявлення в адаптованому форматі вже відомих широкому загалу класичних творів; Інтернет є потужним інформаційним джерелом, яке “підживлює” креативні мистецькі ідеї;

– Всесвітня мережа Інтернет не лише знайомить своїх користувачів з уже відомими прикладами творів класичного мистецтва, але й дає поштовх для розвитку нових сучасних його видів;

– людина в просторі Всесвітньої мережі Інтернет може виступати в декількох образах — “шукач”, “споживач” і “творець”. Означені ролі періодично виявляються залежно від конкретного процесу творення чи пізнання щодо кожного окремо взятого суб'єкта або поетапно оприявлюються в особистості творчої людини;

– зловживання тими широкими можливостями, які надає мережа Інтернет призводить до збіднення національного мистецтва, позбавляє його власної індивідуальності, а також сприяє поширенню тако-го негативного явища, як плагіат.

Література / References:

1. Всесвітня мережа Інтернет. Історія Інтернету URL: <https://resursy.com/vsesvitnya-merezha-internet-istoriya-internetu/> (дата звернення: 27.11.2018).
2. Боярова К. В. Інтернет як засіб комунікації людей. Матеріали V Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Альянс наук: учений-ученому» (20 березня 2009 р.) URL: https://www.confcontact.com/2009_03_18/pe6_boyarova.php/ (дата звернення: 29.11.2018).
3. Фрэнк Уэбстер. Теории информационного общества. М.: Аспект Пресс, 2004. 400 с.
4. Ніна Зражевська. Медіакультура як об'єкт соціокомунікаційних досліджень. *Теле- та радіожурналістика*, 2014. Випуск 13. С. 69–77.
5. Марина Дорош. Net.art. Мистецтво у вікні браузера URL: https://ms.detector.media/web/online_media/netart_mistetstvo_u_vikni_brauzera/ (дата звернення: 27.11.2018).
6. Шевчук К. С. Сучасне інтернет-мистецтво і проблема естетики електронних медіа. *Міст (мистецтво, історія, сучасність, теорія)*, 2009. №6. С. 411–417.
7. Олег Оленев. Цифрові технології українського медіа-мистецтва: нет-арт. *Міст (мистецтво, історія, сучасність, теорія)*, 2014. №10. С. 200–204.
1. Vsesvitnia merezha Internet. Istoriiia Internetu. (No date). Retrieved from <https://resursy.com/vsesvitnya-merezha-internet-istoriya-internetu/> (in Ukrainian)
2. Boiarova, K. V. (2009, March 20). Internet yak zasib komunikatsii liudei. *Materialy V Mizhnarodnoi naukovopraktychnoi internet-konferentsii «Alians nauk: uchenyi-uchenomu»*. Retrieved from https://www.confcontact.com/2009_03_18/pe6_boyarova.php/ (in Ukrainian)
3. Ujebster, Frjenk. (2004). *Teorii informacionnogo obshhestva*. Moscow: Aspekt Press. (in Russian)
4. Zrazhevska, Nina. (2014). *Mediakultura yak ob'iekt sotsiokomunikatsiinykh doslidzhen. Tele- ta radiozhurnalistyka*, (13), pp. 69–77. (in Ukrainian)
5. Dorosh, Maryna. (No date). *Net.art. Mystetstvo u vikni brauzera*. Retrieved from https://ms.detector.media/web/online_media/netart_mistetstvo_u_vikni_brauzera/ (in Ukrainian)
6. Shevchuk, K. S. (2009). *Suchasne internet-mystetstvo i problema estetyky elektronnykh media. Mist (mystetstvo, istoriia, suchasnist, teoriia)*, (6), pp. 411–417. (in Ukrainian)
7. Oleniev, Oleh. (2014). *Tsyfrovii tekhnolohii ukrainskoho media-mystetstva: net-art. Mist (mystetstvo, istoriia, suchasnist, teoriia)*, (10), pp. 200–204. (in Ukrainian)

Мищенко Марина Алексеевна

Искусство в пространстве всемирной сети интернет: практические аспекты

Аннотация. В статье исследованы практические аспекты взаимного влияния и взаимодействия такого мирового феномена как Всемирная сеть Интернет и искусства в современном обществе.

Определено, что реальное взаимодействие Всемирной сети и искусства осуществляется в таких основных формах: для искусства Интернет является доступным способом для визуализации на экране современных арт-проектов, а также мощным источником информации, который «питает» новые творческие идеи.

Приведена аргументация относительно того, что влияние Интернета на искусство следует считать неоднозначным. Ведь несмотря на все его преимущества, Интернет одновременно может стать одной из причин обесценивания традиционного искусства, которое происходит в результате тиражирования массовой культуры творцов-плагиаторов, лишенных собственной индивидуальности.

Ключевые слова: искусство, современное искусство, экран, Всемирная сеть Интернет, net-art.

Maryna Mishchenko

Art in the Space of the Internet World Network: Practical Aspects

Summary. The article investigates the practical aspects of the influence of the worldwide Internet network on artistic processes in modern society. Within the framework of research of modern interpretations and meanings of the screen space it is necessary to find out whether the World Wide Web space can be a valid background for displaying contemporary artistic processes.

During the study, it was found that virtually the interaction of the Internet and art on the modern stage can be manifested in the following forms:

– The Internet is a platform for visualizing on-screen modern art projects, including those that can exist exclusively in the net;

– The Internet is a powerful source of information for creative artistic ideas; it introduces already-known classical works to a wide audience but and gives a powerful impetus to new genres of art.

A person in the space of the World Wide Web can perform in several roles — the seeker, the consumer and the creator. Thus, it has been determined and argued that the influence of the Internet network on art is multifaceted and ambiguous — it can have both positive and negative colour. Despite all its advantages, the Internet at the same time can be one of the reasons for the depreciation of traditional art.

Keywords: art, screen, contemporary art, World network the Internet, net-art.