

Олександр Клековкін

доктор мистецтвознавства, завідувач відділу теорії та історії культури Інституту проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України

e-mail: olehander@gmail.com

Olexander Klekovkin

Doctor in Art Studies, Professor, head of the Department of Theory and History of Culture, Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine

orcid.org/0000-0002-3481-2790

# Номо Digital: Формула споживання (Малий органон)

## Номо Digital: Formula of Consumption (A Shirt Organum)

**Анотація.** Спираючись на емпіричне спостереження за власною і чужою, вже частково оцифрованою свідомістю і притаманними їй формами споживання мистецтва, автор намагається окреслити коло питань, що їх ставить цифрова доба перед мистецтвознавством, а наприкінці своєї подорожі — здійснює спробу розв'язати рівняння про координати цифрової культури, її конфігурацію і формулу споживання.

**Ключові слова:** еліта, цифрова культура, конфігурація цифрової культури, межі мистецтва, стиль споживання мистецтва, експертиза творів мистецтва.

### Застереження

У пропонованій розвідці автор не здійснює того, на що міг би сподіватися читач, якому не вистачило часу уважно прочитати назву.

Автор *не* аналізує візуальне мистецтво, *не* пророкує цифрового апокаліпсису, *не* розкриває чергової конспірологічної змови і навіть *не* спокушає цифровим раєм.

І взагалі — усі ці питання, наскільки можливо, автор намагається оминати, усвідомлюючи, що сьогодні про *Digital art*, тобто твори у цифровій формі, написано вже цілу бібліотеку досліджень, в яких докладно обговорено нові технології, композиційні прийоми, форми, жанри. Здебільшого ці дослідження стосуються візуальної цифрової культури, естетики медіа, стосунків науки, техніки і мистецтва.

Однак в аналізі *Digital Era* не менш важливим видається аналіз форм, навичок та інших особливостей сприйняття мистецтва споживачем цифрової доби.

Спираючись на емпіричне спостереження за власною і чужою, вже частково оцифрованою свідомістю і притаманними їй формами споживання мистецтва, автор намагається окреслити коло питань, що їх ставить цифрова доба перед мистецтвознавством, а насамкінець — здійснює спробу розв'язати рівняння про координати цифрової культури та її конфігурацію.

Це задача про лабіринт Мінотавра, патерн мистецтва цифрової доби, дискурс, опосередкований цифрою.

За умовами цієї задачі дано кілька складових — здавалося б, зрозумілих і відомих, котрі однак вимагають уточнення.

### 1. Отже, за умовами задачі дано:

#### A = еліти і цифровий світ

Відносно нещодавно, 23 березня 2019 року, на сторінках «Нью-Йорк Таймс» з'явилася стаття Неллі Боулз «Міжлюдський контакт став предметом розкошів», у назві якої не було жодної згадки про мистецтво «глобального села», інформаційної ери та цифрової доби, однак підзаголовок — «Колись екрани були створені для еліти. Тепер уникання їх свідчить про високий статус». У статті — із посиланнями на думку виконавчого директора Інституту розкоші (!) і голову відділу маркетингу в Університеті Південної Каліфорнії, котрий спеціалізується на маркетингу статусу (!) — аргументовано думку про те, що «заможні стали боятися екранів. Вони хочуть, щоб <...> приватні школи були вільні від техніки <...>. Яскрава людська взаємодія — життя без телефону протягом дня, вихід із соціальних мереж і невідповідь на електронну пошту — стали сим-волом статусу. <...> Оскільки все більше екранів з'являється у житті бідних, екрани зникають із життя заможних. Що заможніші ви, то більше витрачаєте, щоб бути поза екраном».

До аргументів, наведених у статті, слід додати й інші факти — про те, як саме нові «демократичні» технології

втручаються у повсякденне життя й у політику: згадаймо скандали з WikiLeaks, Brexit, Bitcoin, Cambridge Analytica, премію для блогерів World Bloggers Awards, боротьбу за акаунти (голови) користувачів, артизацію і віртуалізацію виборчих перегонів останніх років у США й Україні, зокрема похід на вибори героїв популярних кінострічок (Дарт Вейдер та ін.), тобто весь той «демократичний» *background*, який було реалізовано за допомогою нового виду зброї масового ураження — цифрових технологій. Згадаймо також, що й винахідники інтернету, соціальних мереж, так само, як Біл Гейтс і Стів Джобс, ще вчора усвідомлювали, якого джина випустили з пляшки.

Що ж до питання про те, кого вважати елітою, оберемо відповідь, що видається найбільш реалістичною: це ті, хто мають можливість диктувати суспільству або якійсь його частині свої умови, отже, смаки — і те, що слід вважати «прекрасним», і те, що слід вважати «потворним», «неприпустимим» і т. ін. Однак, прагнучи уникнути самообману, спробуємо не ототожнювати те, що споживає сама еліта, з тим, що вона пропагує. Бо ж навіть у радянський час, коли пропагували пісні про щастя жити при соціалізмі, платівки із записами американських рок-груп якимось чином перетинали кордони, отже, завозили їх ті, що мали право на це, себто еліта. Зрештою, ми ж розуміємо, що між власниками каналів і кінцевим споживачами лежить прірва. Перефразовуючи Орвелла («хто керує сьогоднішнім, керує й минулим»), скажемо так: хто керує сьогоднішнім, керує і його смаком (але нагадаємо і Конфуція: «Не слід дозволяти зміни у танці, адже вони загрожують державі», тобто той, хто керує смаком, керує і сьогоднішнім). Це той самий Старший Брат, який постійно опікується нами, і про якого з кінцем СРСР, здавалося (можливо, передчасно), можна було би згадувати лише як про минуле.

Що демонструє гіпотеза про втечу заможних верств від екранів або, скажемо ширше, від новітніх цифрових технологій? Концепцію В. Торстейна про демонстративне споживання або, навпаки — втечу від токсичного світу найрозумніших і найспритніших як прояв чи то пасіонарності, чи то інстинкту самозбереження? Чи усе це — три в одному — разом? Очевидно, людині, котра віддала дво- або тримісячну зарплатню, щоб придбати заради хизування власним статусом останню модель брендового девайса, ці елітарні витребеньки незрозумілі. Хоча, з іншого боку, потреба у демонстративному споживанні в осіб із невисоким соціальним статусом зазвичай ще актуальніша, ніж в осіб із високим статусом.

Розглянувши гіпотезу втечі від телефонних викликів із точки зору боротьби за домінування, доведеться із нею погодитися. Адже й справді, будь-який інструмент, ставши хоча б відносно доступним для широких мас, як-от демократичні соціальні мережі, вже не може претендувати на роль пристосування для «демонстративного споживання». Зрештою, зазвичай телефонує (видає інформацію) той, кому щось потрібно від абонента, а не навпаки.

Саме крізь призму споживання — демонстративно-го, з одного боку, і функціонально необхідного для життя, як самозбереження, з іншого — спробуємо розглянути

мистецтво цифрової доби. Щоб виокремити у тенденціях його споживання і демонстративний, зумовлений бажанням бути у тренді, і реальний попит; або зрозуміти, що демонстративний і реальний — це одне й те саме. Отже, стилі споживання мистецтва в умовах *Digital Industry*.

## 2. За умовами задачі дано також:

### В = межі мистецтва

Безперечно, генералізувати прояв у мистецтві тенденцій цифрової доби — недоцільно. Адже, поряд із еkleктикою, симультанністю, одночасністю, відносно мирне співіснування різночасових концепцій мистецтва є однією з визначальних для сучасності ознак. Тому, говорячи про особливості мистецтва цифрової доби, спробуємо вирізнити лише ознаки, характерні саме для цифрової доби, не переносячи їх на мистецтво, яке, запозичаючи окремі прийоми «актуального» мистецтва, розташувалося на іншій — можливо, мудрішій території. Адже, повторимося, різні часи існують одночасно. І кожен обирає своє перехрестя.

Наважучись на цей аналіз, мусимо брати до уваги й інше: до мистецтва сучасного, а надто до мистецтва цифрової доби, ще більше, ніж у попередні часи, застосовуються подвійні, потрійні і, зрештою, множинні стандарти, що свідчить про *маніпулювання статусами і, в цілому, маніпулятивний контекст* існування мистецтва. Твір мистецтва, визнаний позавчора якоюсь групою арт-критиків видатним і проданий на найпрестижнішому аукціоні за шалені гроші, дуже скоро, ще вчора, було забуто. А психологія нашого «голосування» за надання тому або іншому творові статусу «видатного» мало відрізняється від усіх інших наших виборів, лайків, банів, смайликів, сварок та інших способів створення резонансу у соціальних мережах.

Якби йшлося не про мистецтво, а про поняття, котре, то розширюючи впродовж історії, то звужуючи свою семантику, не так широко, глибоко і динамічно дихає, результати аналізу були би передбачуванішими.

Однак мистецтво не має іманентних функцій. Мистецтво, народжене у лоні релігії, відрізняється від мистецтва, породженого вулицею, палацом вельможі, виставковим павільйоном. У різні часи й у різних культурах у мистецтві домінували різні перемінні: функції епіфанії, офіри, маніфестації прекрасного, чуттєвої насолоди, правдоподібності, містичного трепету, ідейної наснаги, нового бачення світу і ще багато інших. Аж поки образ мистецтва, сформований його ідейно-тематичним аналізом, не став нагадувати пиріжок із якимось моральним або політичним начинням. Відкусив шматочок, проковтнув — порозумнішав, став ідейно витриманим. Потім поласував іще шматочком, другим, — і настала остаточна ідейна зрілість.

Самостійно мистецтво майже ніколи не існувало, *мистецтво завжди існувало на перетині* — із релігією, політикою, ідеологією, соціальними рухами, бізнесом та іншими соціальними інститутами; інколи воно привласнювалося цими сферами або ж навпаки — перебуваючи у розгубле-

ності, саме залюбки йшло у прийоми до першого-ліпшого потужного замовника. І завдання перед ним висували конкретні соціальні групи — можливо, ці пошуки навіть корелюють із потребами нових еліт у демонстративному споживанні. Або навпаки. Тому поодинокі спроби створити «мистецтво заради мистецтва» — не на перехресті або, навпаки, з якоюсь новою релігією, у передчутті теософії — виявилися короткочасним епізодом, езотеричним казусом, створеним все ще романтично налаштованим митцем.

Незважаючи на означені функціональні метаморфози, доміантною тенденцією у мистецтві різних часів була орієнтація на створення штучного світу і трансляцію чуттєвим або переважно чуттєвим шляхом якогось досвіду.

Чи достатньо цього визначення для розуміння сучасного мистецтва?

Із точки зору історико-етимологічної «мистецтво» є протилежністю «життю»; одночасно воно є його неов'язковою складовою, але — особливо у ХХ столітті — дуже часто воно було і самим життям. Достатньо згадати найрадикальніші прояви акційного мистецтва — від дадаїстів до Кейджа, Абрамович і далі, — щоб переконатися у цьому. Що й примушує уважніше поставитися до початкової формули мистецтва, котру фіксує етимологія: в усіх європейських мовах лексеми «*art*», «*ars*», «*techné*», так само як початкове значення слів «мистецтво», «митець», «творець», «художник» і «художество» означало *хитрість, ремісничий досвід і спокусу*, а синонімом художника був *механік*: «Художник — зри Хитрец» [4, с. 527], «Искушение — зри Искусство» [4, с. 455], «Experientia. <...> искусство» [4, с. 189]; «Mechanic(us), художник; mechanicus, художнический» [4, с. 265]. І все це без якоїсь «високої» надбудови. Можливо, ці визначення набагато краще пояснять формулу сучасного мистецтва, ніж ідеї мистецтва-храму, мистецтва-школи і мистецтва-трибуни, породжені ХІХ століттям.

Здавалося би, це достатньо об'єктивний показник.

Однак в умовах подвійних, потрійних, а далі взагалі безмежно змінюваних стандартів майстерністю може бути визнано і спів за нотами, і спів поміж нотами, як і поперемінний спів — то за нотами, то поміж ними. І навіть, як довів Кейдж, саму паузу.

Так само, погодившись із тим, що твір мистецтва зазвичай має полісемантичний характер, а інтерпретація його — результат інтелектуальної діяльності самого споживача, мусимо відкинути й спроби визначити особливості мистецтва через особливості якогось твору.

Відтоді, як, за Кейджем, все стало музикою і, за Маціюнасом, мистецтвом, а Бойс оголосив, що кожна людина є митцем, і все це було сприйнято мистецькою спільнотою як знак часу, дискусія про те, чим є твір мистецтва, і тлумачення його як системи знаків, тексту — втратили сенс.

Щоправда, нібито точнішу формулу пропонує Закон України «Про театри і театральну справу», за яким вистава — це «публічне виконання театральної постановки». Не маючи юридичного права на тлумачення закону, зали-

шимо цю формулу на розсуд читача, без коментарів. Тим більше, що це визначення у якомусь сенсі заспокоює, бо, на відміну від наукової діяльності, де наукою вважається лише те, що індексується у наукометричних базах Scopus або Web of Science, у мистецтві до подібних дельфійських оракулів досі не зверталися. Утім, якщо йтимемо й далі цим шляхом, не за горами час, коли театальною виставою буде вважатися лише сценічний твір, представлений, скажімо, на сцені Comédie-Française.

Але, доки цього не сталося і жодне з визначень твору мистецтва нас не зможе задовольнити, зосередьмося на найдоступнішому для безпосереднього спостереження й аналізу — на формах побутування і споживання сучасного мистецтва — на навичках, котрі формує у сучасного споживача цифровий світ.

Ця формула невивпадково, адже, як ми домовилися ще на початку (див. А), наші естетичні смаки і все те, що слід вважати «прекрасним», «потворним», «неприпустимим» і т. ін., визначає той, хто має можливість диктувати: та сама еліта, котра намагається ігнорувати цифровий світ, не відповідати на електронні повідомлення і взагалі жити не перед екраном, а якомога подалі від нього.

### 3. За умовами задачі дано також:

#### С = форми споживання

Серед споживачів мистецтва сформувався і постійно зростає, судячи з успішності ІТ-бізнесу, категорія активних користувачів цифрових технологій.

Зазвичай, характеризуючи цю категорію, отримані нею навички пізнання світу протиставляють нібито органічним для людини, хоча насправді також історично набутим, звичнішим формам пізнання, спілкування тощо.

Однак насправді у цій категорії можна виокремити принаймні дві підкатегорії: критично налаштованих до будь-яких знакових систем (еліта) і тих, які — внаслідок відсутності достатнього життєвого, культурного і користувачького досвіду — довірливо ставляться до інформаційного шуму, отже, стають залежними від різноманітних маніпуляцій, здійснюваних сьогодні передусім за допомогою цифрових технологій.

Таким чином, цифрові технології формують у різних категорій користувачів відмінні навички. В одних вони стають потужним інструментом, який, в умовах інформаційного шуму і дезінформації, сприяє критичному ставленню до отримуваних сигналів і формує навички верифікації. В інших — в умовах некритичного ставлення до отримуваної інформації / дезінформації / шуму — створюють ілюзію доступності будь-якої інформації, отже, її знецінювання. Спільною ознакою для обох категорій є звичка до «гортання сторінок» і витіснення «повільного читання», дискретність (фрагментарність) сприйняття інформації, що дозволяє уникнути залежності від будь-яких мисленневих систем і формує навички мозаїчного сприйняття світу. Теоретично це мусило би забезпечити активізацію індуктивного способу пізнання світу, якби не інша особливість, експериментально не доведена,

однак емпірично спостережена: нездатність, небажання або лінь утримувати у свідомості довготривалі, багатогодові комбінації, переплетення сюжетних ліній і т. ін.

До особливостей поведінки користувача можна зарахувати також здійснення дій, які досі були неможливі або майже неможливі. Виявляється, дійсність можна знищити (*Del*), скопіювати і вставити (*Ctrl+V, Ctrl+C*), минуле можна змінити (*Ctrl+Z*), тобто подолати незворотність часу і вважати усю попередню поведінку лише ескізом.

Все це створює уявлення про світ як надзвичайно динамічну шарнірну систему, котра весь час перебуває у русі.

Так само цифровий світ формує і нові навички спілкування з мистецтвом.

Теодор Адорно, відштовхуючись, можливо, від жанру *Tafelmusik* (застільна музика), охарактеризував музику бароко як принадли «музичні шпалери».

Усвідомивши, що у цифровій реальності спілкування з мистецтвом перестало бути святом, як мусимо охарактеризувати музику, котра супроводжує сьогоднішню цифрову людину, котра буквально живе у навушниках, дивиться кіно у планшеті і т. ін.?

Яку роль відіграє у її житті музика і взагалі мистецтво? Створює атмосферу?

Немов парасоля, захищає від токсичних інформаційних опадів?

Утворює стіну, котра допомагає їй залишатися у своєму бункері?

Допінг?

Смачну жуйку?

І чи випадково Тімоті Мюррей у своїй праці, присвяченій новому медіа-арту, пише про цифрове бароко [8]?

Порівнюючи «високе» мистецтво минулого із формами його сьогоднішнього побутування, не слід, однак, наділяти ці метафори негативною конотацією. Адже таке возвеличення мистецтва минулого на протигагу мистецтву сучасному свідчить, за Ніцше, лише про «надмір історії», коли сакралізовані і, звісно, ідеалізовані герої минулого тиснуть на сучасність, створюючи у неї різноманітні психічні розлади і комплекси. Відштовхуючись від ідеї «елітарного / демократичного» поставимо краще таке запитання: чи слід вважати таке «життя у мистецтві» елітарним? Чи навпаки? Чи все залежить лише від вартості навушників? Чи, може, навпаки, слід вважати, що мистецтво приручили і, доставлене на адресу замовника, воно стало абсолютно «свійським»? Які нові навички, сформовані експансією цифрових технологій й адаптацією до них людини, можемо спостерігати у буденному житті? І як цей процес профанації поєднується із захопленням «поп-ідолами» і «зірками»?

І тут постає питання про те, чого хоче споживач: занурення у звичний хиткий світ чи, навпаки, перенесення у світ, в якому хоча би щось залишається твердим, стабільним, безперервним? Що для нього є дзеркалом і що — Задзеркаллям? Наскільки гнучко він адаптується до хаосу, свободи і соціальних алгоритмів?

Узагалі, всі меседжі, поширювані творами мистецтва, більш-менш чітко розподіляються між кількома вже дав-

но переповненими корзинами: людське існування не має сенсу; людське існування має сенс, але він нам невідомий; людське існування має сенс, який полягає у тому, щоб служити комусь або чомусь (тут на вибір можна вставити якусь ідею або бога — приміром, Мистецтво, звісно, з великої літери).

Мистецтву цифрової доби прямолінійні меседжі-настанови і меседжі-заклики протипоказані, воно віддає перевагу меседжам-провокаціям: а що ти скажеш з цього приводу?

Чи, може, це тільки так здається, і насправді пропонувані споживачеві атракціони відіграють роль інформаційного приводу для спілкування?

Або готують ґрунт для приходу цифрової Софії?

Як охарактеризувати цю особливість мистецтва?

Назвати його ужитковим і загадати, що привласнення й одомашнення його розпочалося ще від часів магнатських оркестрів, кріпацьких театрів і Гольбергівських варіацій, написаних у форматі *relaxing deep sleep music*?

Чи, може, виокремити остинатність, важкі гітарні рифи і готовність до сприйняття повторюваності із несподіваними синкопами і ледь помітними варіаціями?

І, нарешті, ще одна нова ознака, зумовлена формами побутування цифрового мистецтва — особливості авторського права. Як зауважив хтось із відомих кінорежисерів, якщо виходити з уявлення, що будь-яке зображення мусить приносити прибуток, то невдовзі ми чекатимемо прибутку від власного зображення у дзеркалі.

#### 4. За умовами задачі дано також:

**D = творців**

Розмивання до нескінченості меж мистецтва впливає і на уявлення про творця, статус якого ніколи не був певним. Згадаймо концепцію автора у Бахтіна, який вважав, що письменник, а у широкому сенсі — професійний автор, митець став спадкоємцем жерців, пророків, проповідників, суддів, вождів, патріархальних батьків і створеної ними системи оповідальних жанрів; однак, втрапивши відповідну ситуацію (різноманітні свята, культу, бенкети), він змушений імітувати (розігрувати) позахудожні жанри: побутову розповідь, листування, щоденникові записи і т. ін. І щоразу на сторінках своїх творів він обирає собі роль — приватної особи, пророка, вождя, жерця, вчителя, судді, прокурора (обвинувачувача), адвоката (захисника), громадянина; причому, вигадати ці ролі неможливо, їх можна лише імітувати [1, с. 524].

Здобувши мистецьку освіту, крім усього іншого, митець отримує і батьківський сценарій — допустимий у даному суспільстві репертуар виконуваних ним щодо споживача ролей. Якщо відносно нещодавно, у XIX столітті, митець міг претендувати (і часто саме так сприймався) на роль месії, пророка («я — пам'ятник собі...»), то у ближчому до нас часі його репертуар було обмежено ролюю гвинтика в ідеологічній машині партії; саме останнє — амбітна претензія на неприпустиме у соціалістичному суспільстві роль, а не приписане пізнішими дослід-

никами дисидентство — дуже часто ставало причиною гонінь і репресій.

Рольові амбіції митця у цифровому світі відмінні від амбіцій його попередників.

Дуже часто він не має спеціалізованої освіти, отже, й репертуару трансльованих школою ролей.

І йому самому, і його споживачеві видається інколи, що достатньо відзняти якийсь сюжет на цифрову камеру, створити музичний мікс за допомогою пульту діджея, написати пост у соціальній мережі, отримати за короткий проміжок часу кілька мільйонів лайків (оплесків), щоб стати митцем.

І це не ілюзія, це абсолютно реалістичне віддзеркалення життя, що підтверджує все більша роль, виконувана у сучасному перформансі інженером.

Приміром, ключову роль в одній з найпопулярніших сьогодні театральних компаній La Fura Dels Baus відіграють не виконавці, а інженери.

Так само важко уявити собі реалізацію мистецьких задумів Роберта Вілсона без потужної інженерії.

Дедалі більшу роль у створенні музичних записів відіграє звукорежисер (згадаймо «п'ятого бітла» — Джорджа Мартіна і техніку вінілового звукозапису MFSL, яку так цінують справжні філофоністи).

Так само й у театрі. Футуристи, «Баугауз» і навіть соціально обмежений у своїх пошуках український театр мислив сценічне мистецтво і режисуру як інженерію: «Мистецтво є апарат, машинка, а за нею є якийсь машиніст, *інженер*» [5, с. 126]; «справжнє перетворення — це <...> формула *інженерського* порядку <...>. Перетворення, будучи формулою, будучи певним винаходом <...> може стати на рівні за своєю методологічною суттю, з усякою машинерією» [5, с. 127]; «Режисер є особливий *інженер* від спеціальної галузі» [6, с. 90].

У цьому контексті питання про те, наскільки правдиво чи ні мистецтво відображає життя, втрачає сенс. На перше місце висувається приналежність мистецького продукту як технологічного атракціону: «*Стадіон, так стадіон*».

А з огляду на те, що народжене модерною історією поняття «*авторство*» повертається у минуле, вже й «смерть автора» не сприймається як драма, вона видається історично передбачуваною.

Іншою ознакою часу, принаймні у театрі, є аспект гендерний. Упродовж століття лави мистецтвознавців і режисерів істотно фемінізувалися. Якщо сто років тому серед прізвищ відомих мистецтвознавців ми не знаходимо жодної жінки, а серед режисерів — лише поодинокі постаті, то у другій половині ХХ, а надто на початку ХХІ століття терези посунулися у бік фемінізації, про що найяскравіше свідчить поява феміністичних театрів і активістські соціальні рухи й окремі угруповання жіноцтва.

Хто допоможе розібратися із усім цим колом проблем?

## 5. За умовами задачі дано також:

**Е = експертизу**

Стан вітчизняного мистецтвознавства доби експансії цифрових технологій характеризується: в його масовій популяризаторській функції — стрімким відмиранням періодичних видань з питань мистецтва, зникненням відповідних рубрик у засобах масової інформації і переходом у віртуальний простір; у його дослідницькій функції — збільшенням кількості дисертацій, об'єктом дослідження яких виступає мистецтво, однак захищених за іншими спеціальностями («теорія та історія культури», «українська культура», «історія України»), й одночасним зменшенням статистики дисертацій за спеціальністю «театральне мистецтво»; в його навчальній функції — зменшенням кількості претендентів на отримання мистецтвознавчої, а в широкому сенсі — гуманітарної освіти. І прямо, і опосередковано це свідчить про зміну і зіткнення парадигм, що призводить до емпіризму, розмивання предметного поля науки, отже, виявляє проблему невідповідності структури наукової дисципліни та її методів — потребам сучасного суспільства.

Будь-яка наукова галузь передбачає усвідомлення принаймні одного незаперечного базового принципу — принципу, котрий слід прийняти за аксіому. Цим принципом є саме визначення наукової діяльності: це нагромадження, систематизація і структурування нового знання (достеменних фактів) в межах визначеного науковою галуззю предмета.

Це означає, що мистецтвознавство нібито є або принаймні мусить бути системою об'єктивних фактів про мистецтво (незалежно від поглядів різних дослідників, ці факти або забобони сприймаються як достеменні, і якщо дві концепції суперечать одна одній, одна з них або ж навіть обидві не є істинними); мистецтвознавство це також є або принаймні мусить бути системою методів отримання, накопичення, збереження, передачі і можливостей застосування здобутого знання на практиці.

Однак будь-яка наукова істина, а надто у галузі гуманітаристики, є історичною і конвенціональною; це означає, що раніше чи пізніше її буде спростовано новим знанням, яке невдовзі також виявиться забобомом.

Із цього випливає висновок: не варто намагатися досліджувати те, що, з якихось причин (відсутність достатнього корпусу джерел, інструментарію тощо), не може дати об'єктивного знання — нового наукового факту.

І академічне мистецтвознавство, очевидно, усвідомлює це, коли визначає території, на яких вірогідність отримання об'єктивного знання буде найвищою (у встановленні простих фактів — послідовності дат, прізвищ, назв тощо), і території, на яких цей шанс буде найменшим (об'єктивне визначення змісту і мотивів створення мистецького твору, встановлення його мистецької вартості та його впливу на інше, прогнозування розвитку мистецтва тощо).

Тому, не надто ризикуючи, — що далі, то більше, намагається бути обережним у своїх оцінках і прогнозах.

Адже стратегії, обрані експертами, відрізняються залежно від обраних ними (у більшості випадків — несвідомо) предтеч.

Одні з них — лікують, інші — пророкують, ще якісь — немов поети-лірики, користуючись інформаційним приводом, виливають свої емоції на папері, ще хтось — намагається «пробудити своєю лірою добрі почуття» або, немов жрець езотеричного культу, «служити мистецтву» ...

#### 6. Завдання полягає у тому, щоб знайти: X = конфігурацію

Усі ці гравці — еліта, виробник (інженер), споживач і експерт — утворюють рівняння з багатьма невідомими, у тому числі й — у центрі рівняння — не надто чітко визначене явище, призначене на роль «твору мистецтва» цифрової доби.

Питання: яку саме геометричну фігуру, патерн, утворюють еліта, виробник, споживач і експерт?

Шляхом простого додавання ( $A+B+C+D+E$ ), віднімання або множення отримати результат неможливо.

Перші спроби розв'язання цього рівняння на території сценічного мистецтва було здійснено із використанням геометричних фігур.

Так, Всеволод Мейерхольд ще сто років тому запропонував схему у вигляді трикутника (драматург, актор, режисер), за межі якого виніс глядача, на якого спрямовано вектор впливу від режисера. Для історії театру схема революційна, однак недосконала, адже не враховує ні експерта, ні індустрії, котрі формують і моду, і смаки глядача, а надто за доби цифрової культури.

Дещо складніші схеми, здійснюючи «розтин гармонії» за допомогою алгебри і тригонометрії, запропонував Абрам Моль. Його академічні фігури, створені на початку ери цифрової культури, у 1950–1960-х роках, ще не могли передбачати те, що вже пророкував прадід кіберпанку Філіп Дік — еру цифрової культури.

Інший час утворює й інші фігури.

**Фігура перша — лагідна й оптимістична.**

Волейбол на пляжі — гравці утворюють коло або багатокутник, а між ними літає м'яч, можливо, навіть уявний — твір мистецтва; завдання гравців — утримувати м'яч у польоті. Приблизно те саме, що й формула Гі Дебора («Вистава — це не сукупність образів, але суспільні відношення між людьми, опосередковані образами» [3, с. 23]), в якій, однак, також надто хитким є поняття «образ».

Найслабкіший гравець у цій конфігурації — споживач, увагу якого надто легко відволікти, і він будь-якої миті, без особливих втрат до давно вже підмоченої репутації, може вийти з гри, якщо вона йому набридне, якщо ставки і ризики стануть надто високими, а інша гра стане спокусливішою.

Ця картинка, майже ідилічна, — на жаль, не витримує критики, адже не враховує нерівноцінності ставок, а інколи навіть і значених карт.

**Тому — фігура друга, прагматична.**

Це той самий волейбол, тільки з сіткою, тобто два однакових кола, роз'єднаних червоною лінією, адже у грі беруть участь дві команди — ті, що продають, і ті, що купують.

Але й у цій фігурі не все гаразд, адже гра залежить і від ставок, і від поля, на якому розгортається. Експерт може грати в одній команді з глядачем або — захищаючи корзину замовника і виконавця — проти нього. В ідеальній ситуації, як незалежний суддя змагань, він мусив би бути поза грою, однак ідеальні ситуації існують лише на папері.

Перебравши трикутники, кола і прямокутники, навряд чи зможемо зупинитися на чомусь. Адже надто великі відмінності: між твором на замовлення і твором «до запитання»; між вартістю створення і тиражування продукту власним коштом і продукту коштом держави або спонсора; між можливістю привласнення (інвестування) унікального продукту (твір образотворчого мистецтва) і твору тиражованого або призначеного для разового споживання (виконавське мистецтво, платівка тощо); між вибором, який споживач здійснює самостійно, без втручання експерта (переважно масова культура, прикладом якої — голосування під час *Євробачення*) і вибором, здійснюваним за рекомендацією експерта (придбання твору образотворчого мистецтва або принаймні замисленого споглядання *Merda d'artista*).

Відрізняються, як бачимо, передусім ставки гравців.

Незмінним залишається лише гральний стіл і фішки на ньому.

І, звісно, власник, казино.

Це дуже своєрідне казино, адже стосунки більшості гравців у грі характеризуються конфліктом інтересів.

На перший погляд, здається навіть, що єдиним незалежним гравцем у цій грі є споживач, який прийшов у казино за виграшем — чи то у вигляді серотоніну, тобто раю негайно, чи то у вигляді довгострокових інвестицій, тобто відкладеного на деякий час «гормону щастя».

Проте так здається лише не перший погляд.

Тому що саме за нього, а не за м'яч (твір мистецтва), як у волейболі та інших командних іграх, точиться боротьба, він — *джек-пот*.

І звідси — повернення до питання про те, хто із гравців сидить на одній гілці, рубати якої не слід, а хто — на різних, хоча й на одному дереві.

#### 7. Прикінцеві положення: Друга голова

Для невігласа, яким вважає себе автор, запропоновані умови нагадують задачу із багатьма невідомими.

Однак наш мозок має багато ділянок, і кожна з них поперемінно підпорядковується різним імпульсам.

Тому звернімося до іншої ділянки — можливо, набагато реалістичнішої, ніж та, віртуальними лабіринтами якої ми щойно блукали.

Ця ділянка змушує нас забути про вигаданий світ і повернутися на землю.

На ту саму землю, де, виявляється, все — всім — завжди — було і буде відомо.

Приміром, що таке мистецтво.

Відповідь на це запитання дає регулятор, якому держава делегує свої повноваження: визначати правила гри, впроваджувати санкції і заохочувати, призначати на ролі видатних і т. ін.

На це можна заперечити: мовляв, держава обирає представників від суспільства.

Так, обирає, удаючи, ніби забула про їхню партійну належність, вік, стать та інші залежності, тобто причини необ'єктивності або кількісно зумовлений більшовизм.

Чому у проблемах, розв'язання яких і справді має значення для країни, як-от президентські або парламентські вибори, сучасне суспільство покладається на абсолютну більшість, незалежно від компетенції, а у питаннях мистецтва — зневажає її і перекладає відповідальність на істориків, теоретиків мистецтва і критиків, делегованих державою?

Чи не свідчить це про те, що, довіряючи мистецтвознавцям призначення якихось творів і майстрів, як у минулому, так і у сучасності, на ролі «видатних», суспільство мало або зовсім не дбає про результат, адже споживає лише те, що йому до вподоби. Виходить, делегуючи експертам функції визначення меж *достемного мистецтва*, суспільства не надто довіряє результатам експертизи? До прикладу — мільйонні (!) перегляди у мережі кліпів *Magiv*, яку небезпідставно заклjučвала прогресивна частина суспільства — безперечно, патріотично налаштована й естетично найкомпетентніша.

Це питання про те, якому результаті у пошуковій системі Google слід довіряти більше — 194 мільйонам результатів за запитом «Beatles», 196 мільйонам за запитом «Shakespeare», 120 мільйонам за запитом «Mozart», 100 мільйонам за запитом «digital music» або 47 мільйонам за запитом «Rammstein»? Чий вплив на формування сучасної свідомості відчутніший? Кого слухає, читає і дивиться (можливо, дуже сором'язливо, під ковдрою) сьогоднішній споживач — «безсмертного» Шекспіра чи «пересічного», як сказав би сноб, автора детективів? Де реальність і де інерція культового поклоніння, зумовленого поділом мистецтва на *масове й елітарне* (про *еліту й елітарне* — див. розділ А)? Що таке 2,7 % голосів, набраних Дартом Вейдером на виборах в одній з областей — реальність, фейк, цифровий жарт?

Все починається і закінчується на одному, свідомо радикалізованому автором питанні. І звернене воно не до смаку, сформованого університетом, а до критично орієнтованої ділянки мозку: хто і що адекватніше віддзеркалює, пояснює й адаптує нас до існування у сучасному світі — *Shakespeare* чи *industrial rock* у виконанні *Rammstein*? Це питання не риторичне, адже правильну відповідь освіченої людини, «з точки зору культури» і пророкувань дельфійського оракула, автор і сам знає. Він не знає відповіді правдивої.

Не пропонуючи виходу з чудернацького плетива, констатуємо лише, що наше одночасне існування у двох світах (насправді, з огляду на наші національні, вікові, гендерні, етичні відмінності, цих світів набагато більше) формує дворушництво.

Чи розуміють це ті, що впроваджують або принаймні сприяють підтриманню такого стилю мислення?

Безперечно розуміють.

Однак інакше — не вміють.

І тому, мобілізуючи радість і задовольняючись паркетним проявом однодумства, продовжують постановку такого собі оксюмору — цифрового комунізму, коли на параді несемо портрети вождів, а по закінченні, навіть не дочекавшись першої чарки, розповідаємо про них сороміцькі анекдоти.

Обличчя того, хто виконує у цьому лабіринті роль Мінотавра, сховано. І відкриється воно тоді, коли мистецтвознавство, незалежно від форми його функціонування (академічної чи популярної), обговорюючи проблеми цифрового мистецтва, поставить питання про те, як воно допомагає або перешкоджає змінам на краще у нашому короткочасному перебуванні на цій планеті. І про те, як нам вийти неушкодженими зі створених життєвими лабіринтів. І про те, чи не стало глибокодумне мовчання у відповідь на соціальний запит споживача, немов маска Мінотавра, невід'ємним символом статусу й останнім притулком еліти?

#### Додаток «До Малого Органону»

Поняття *об'єкт і предмет дослідження*, якщо замислитися, довго розмірковувати і довести себе до медитаційного стану, стосуються не лише стандартів дисертаційного дослідження, а й розуміння наших стосунків із цифровим мистецтвом і з самим життям.

Щоб пояснити це, автор мусить здійснити майже ліричний відступ.

Розмірковуючи над цією темою, шукаючи власний аспект і предмет дослідження, автор несподівано зіткнувся із таким безапеляційним твердженням: «*Об'єкт дослідження* — це кошик, а гриби у ньому — *предмет*».

Неприємне для автора, однак підкріплене посиланням на авторитет одного зі світових інтелектуалів, це твердження викликало в автора прихований спротив, який зніс авторові голову і змусив спробувати з'ясувати причину, з якої гриби, тобто псевдопредмет дослідження (приміром, якийсь «феномен»), у десятках авторефератів і досі розкладають то у «світовий мистецький простір», то «в контекст української культури», то у «культуротворчі» або «культурологічні» процеси, що незворотно перетворює дослідження на пафосну публіцистику, адже про світовий і вітчизняний мистецький (культурний) простір говорити можна тільки бадьоро і натхненно, а хто не згоден із цим — той ворог або невіглас. Так само, до речі, і про цифрове мистецтво: якщо хочеш демонструвати вимогливість, критикуй його — жорстко і принципово; якщо хочеш вважатися вічно юним інтелектуалом, захоплюйся і для його пропаганди вживай неологізми, запроваджені модними іноземними публіцистами.

Однак повернімося до об'єкта і предмета.

На щастя, в інших джерелах автор знайшов формулу, котра його влаштувала і заспокоїла: «*Предметом*

дослідження є найбільш значущі властивості, сторони об'єкта, які підлягають вивченню» [7, с. 95].

У цій формулі автора влаштувало все, однак «значущі властивості» він вирішив підсилити і назвати їх невід'ємними.

І з огляду на ці формули поставити таке питання про те, що нас, споживачів і дослідників, цікавить: мистецтво як об'єкт чи його окремі — можливо, невід'ємні — властивості (предмет)?

Чи нас цікавить предмет, тобто властивості (естетичні переживання, котрі народжуються у нього у процесі сприйняття), чи сам факт відвідування опери і причетності до «високої культури»?

Що таке мистецтво цифрової доби: нова форма, в яку запхано старі змісти? форма, котра і є змістом? Чи, може, кошик, який ми наповнюємо власними фантазіями?

Це мистецтво, відмінне від усього старого, чи лише підтвердження футуристичних пророцтв Марінетті, котрий ніби очікував на той час, коли затісною для нас стане стара матриця, і ми будемо здатні увійти в іншу? Або взагалі випадемо з неї?

Що первинне і що вторинне: наші вчорашні увявлення про те, яким мусить бути мистецтво чи цифрова цивілізація, в якій ми опинилися і котра вимагає пошуку нової формули мистецтва?

Немає сумніву, що у пересічного споживача, мистецтвознавця, власника галереї і чиновника від культури ці увявлення відрізняються.

На думку автора, найголовнішим питанням у межах цієї термінології є визначення об'єкта нашої уваги — чи Мистецтва (з великої літери), чи тих естетичних по-

чуттів, задовольнити які ми можемо у найрізноманітніший спосіб. У тому числі з допомогою цифрового мистецтва. Або без нього. Якщо будемо пам'ятати репліку Брехта в Додатках до «Малого органону», краще за якого автор не спроможеться сказати: «Усі види мистецтва служать найбільшому з мистецтв — мистецтву жити на землі» [2, с. 212]. І не існує причин для того, щоб вважати, що це не стосується мистецтва цифрового, котре стало невід'ємною частиною нашого життя. Звісно, якщо воно служить мистецтву жити на землі. Або будь-де в іншому місці, про яке ми все одно нічого не знаємо.

Що ж до «дегуманізації» мистецтва, загрозу якої вбачають у втручанні цифрових технологій у «достепенне» мистецтво, насправді жодних апокаліпсисів не передбачається — це лише радикальна спроба позбутися ідеологічно ярма, накинутого на мистецтво від початку ХІХ століття.

Згадаймо власне безтямне дитинство і першу захоханість у мистецтво, коли нам ще не пояснили, яким воно (мистецтво) повинно бути: ідейним, правдивим, глибоким і т. ін. Можливо, тодішнє, напівзабуте наше прохання до батьків усоте прочитати історію про якогось казкового героя необхідне була для того, щоб сьогодні дати шанс краще зрозуміти і Манцоні, і Бенксі, й усі інші спокуси цифрового світу.

Поставивши більше запитань, ніж давши на них відповідей, автор, тим не менш, схиляється до думки, що на такі самі стратегії спирається і мистецтво цифрової доби: своїми провокаціями воно підштовхує до примноження точок зору і запитань, а не прямих відповідей і закликів, якими так наполегливо, ще від ХІХ століття, а може, й раніше, спокучало нас мистецтвознавство.

## Література

1. Бахтин М. Заметки // Бахтин М. Литературно-критические статьи. Москва: Художественная литература, 1986. С. 509–531.
2. Брехт Б. Добавления к «Малому органону» // Брехт Б. Театр: Пьесы. Статьи. Высказывания: В 5 т. Москва: Искусство, 1965. Т. 5/2 / Ком. Е. Г. Эткінда. С. 210–217.
3. Дебор Г. Общество спектакля. Москва: Логос, 2000. 184 с.
4. «Лексикон латинський» Є. Славинецького. «Лексикон словено-латинський» Є. Славинецького та А. Корецького-Сатановського. Київ: Наукова думка, 1973. 541 с.
5. Лесь Курбас. Про перетворення як один з образних засобів розкриття глибокої суті життя. Лекція 05. 04. 1925 // Лесь Курбас. «Березиль»: Із творчої спадщини. Київ: Дніпро, 1988. С. 124–130.
6. Лесь Курбас. Суспільне призначення мистецького твору і етапи розвитку сучасних театрів. Молодий театр. Лекція 25. 02. 1926 // Лесь Курбас. «Березиль»: Із творчої спадщини. Київ: Дніпро, 1988. С. 87–91.
7. Шейко В., Кушнарченко Н. Організація та методика науково-дослідницької діяльності: Підручник. 5-те вид., стер. Київ: Знання, 2006. 307 с.
8. Murray T. Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds // Electronic Mediations. Minneapolis: University of Minnesota press, 2008. Vol. 26. 311 p.

## References

1. Bahtin M. Zаметki // Bahtin M. Literaturno-kriticheskie stati. Moskva: Hudozhestvennaya literatura, 1986. S. 509–531.
2. Brecht B. Dobavleniya k «Malomu organonu» // Brecht B. Teatr: Pesyi. Stati. Vyiskazyvaniya: V 5 t. Moskva: Iskuststvo, 1965. T. 5/2 / Kom. E. G. Etkinda. S. 210–217.
3. Debora G. Obschestvo spektaklya. Moskva: Logos, 2000. 184 s.
4. «Leksikon latinskiy» E. Slavinetskogo. «Leksikon sloveno-latinskiy» E. Slavinetskogo ta A. Koretskogo-Satanovskogo. Kyiv: «Naukova dumka», 1973. 541 s.
5. Les` Kurbas. Pro peretvorenniya yak ody`n z obrazny`x zasobiv rozkry`ttya gly`bokoyi suti zhy`ttya. Lekciya 05. 04. 1925 // Les` Kurbas. «Berezil`»: Iz tvorchoyi spadshhy`ny`. Ky`yiv: Dnipro, 1988. S. 124–130.
6. Les` Kurbas. Suspil`ne pry`znachennya my`stec`kogo tvoru i etapy` rozvy`tku suchasny`x teatriv. Molody`j teatr. Lekciya 25. 02. 1926 // Les` Kurbas. «Berezil`»: Iz tvorchoyi spadshhy`ny`. Ky`yiv: Dnipro, 1988. S. 87–91.
7. Shejko V., Kushnarenko N. Organizaciya ta metody`ka nauko-vo-doslidny`cz`koyi diyal`nosti: Pidruchny`k. 5-te vy`d., ster. Ky`yiv: Znannya, 2006. 307 s.
8. Murray T. Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds // Electronic Mediations. Minneapolis: University of Minnesota press, 2008. Vol. 26. 311 p.



**Klekovkin O.**

**Homo Digital: Formula of Consumption (A Shirt Organum)**

**Abstract.** An attempt to outline the issues that the digital age poses to art studies has been made; upon completing his research journey, the author tries to solve the digital culture coordinates equation, its configuration and consumption formula, based on the author and someone else's empirical observation of already partially digitized consciousness and inherent art consumption forms.

*Keywords:* elite, digital culture, digital culture configuration, art boundaries, art consumption style, artworks expert examination.

**Клековкин А. Ю.**

**НОМО DIGITAL: Формула потребления (Малый Органон)**

**Аннотация.** Опираясь на эмпирические наблюдения за собственным и чужим, уже частично оцифрованным сознанием и присутствующими ему формами потребления искусства, автор пытается очертить круг вопросов, которые ставятся цифровым веком перед искусствоведением, а по завершении этого путешествия — предпринимает попытку решить уравнение про координаты цифровой культуры, ее конфигурацию и формулу потребления.

*Ключевые слова:* элита, цифровая культура, конфигурация цифровой культуры, границы искусства, стиль потребления искусства, экспертиза произведений искусства.

*Стаття надійшла до редакції 14.05.2019*