

Богдан Тимофієнко Bohdan Tymofiienko
аспірант, postgraduate student,
Інститут проблем сучасного мистецтва Modern Art Research Institute
Національної академії мистецтв України of the National Academy of Arts of Ukraine
e-mail: bogdan.tym@gmail.com | orcid.org/0000-0003-1146-1948

Технологічне мистецтво

історія поняття та його трактування

Technological Art

History of the Concept and Its Interpretation

Анотація. Досліджено особливості функцій музики в кіноворах з точки зору впливів останньої на розвиток культурного та суспільного простору сучасного світу. Висвітлено основні завдання кіномузики другої половини ХХ століття, напрями і тенденції, за якими розвивалася її еволюція. Обґрунтовано, що зазначені процеси особливо помітно виявили себе саме у цей період й стимулювали увагу не лише практиків, а й теоретиків — дослідників екранних мистецтв, до виявлення функцій кіномузики, її стильових та жанрових особливостей, принципів застосування у кіноворах. Останні тенденції вивчено на основі окремих прикладів — зразків творчості українських композиторів, діяльність яких була пов'язана із розвитком кінематографу в Україні другої половини ХХ століття, що, на наш погляд, досліджено ще недостатньо. Як результат дослідження встановлено, що домінуючою функцією як закадрової, так і внутрішньокадрової музики в кінематографі України другої половини ХХ сторіччя є взаємодоповнення відеоряду й звуку, а також посилення емоційної складової візуального зображення. Серед важливих принципів використання музики при цьому назвемо послідовність у розкритті головної ідеї екранного твору, продуманість етапів загострення конфлікту та гармонізації загальної сюжетної лінії. Обґрунтовано базові принципи композиторської творчості, здійснювані з метою відповідної реалізації функції музики в кінематографі України другої половини ХХ століття. Узагальнення набули основні функції музики в українському кінематографі другої половини ХХ століття, виявлені у діяльності композиторів цього періоду, що дозволило простежити практичну реалізацію моделей взаємодії музики і зображення в кіноворах.

Ключові слова: кіномузика, кіномузика українських композиторів, взаємодія музики і зображення, функції кіномузики, структурні складові фільму, драматургія кіновору.

Постановка проблеми. Актуальність дослідження технологічного мистецтва обумовлюється його міждисциплінарним характером, а також його багатомісрністю, що спровоковано мінливістю естетичних та соціальних орієнтирів, які відображаються в ньому. Стрімкий розвиток технологій призводять до змін соціокультурної картини світу, модифікуючи разом з тим наше сприйняття навколишнього середовища. Вивчення історії та трактування технологічного мистецтва дозволяє зрозуміти, як ці зміни впливають на художні практики і творчість загалом. Технологічне мистецтво — на перетині мистецтва, науки та технологій — відображає актуальні культурні, соціальні та економічні реалії, а його вивчення потребує комплексного підходу. Таким чином, дослідження історії поняття та трактування технологічного мистецтва є надзвичайно важливим, оскільки воно дозволяє глибше зрозуміти сучасні тенденції у мистецтві, виявити нові форми художньої виразності

та оцінити вплив технологічного прогресу на культурний ландшафт.

Мета статті: сформувати цілісний погляд на явище технологічного мистецтва, розглянувши його історичну динаміку та трактування в роботах теоретиків мистецтва.

Методологія дослідження базується на комплексному підході, який включає кілька ключових методів: *історико-культурологічний метод* дозволяє проаналізувати явище технологічного мистецтва у контексті історичних і культурних змін, що передбачає створення хронологічної картини розвитку цього явища; використання історичних джерел дозволить відстежити еволюцію технологічного мистецтва, визначити його ключові етапи та зрозуміти вплив культурних і соціальних факторів на його розвиток; *теоретичний аналіз* передбачає вивчення основних теорій та концепцій щодо технологічного мистецтва. Поєднання цих методів забезпечує комплексний підхід до вивчення технологічного мистецтва, його

історії, еволюції та різних підходів до його трактування. Зазначене дозволить виявити основні тенденції та суперечності в його інтерпретаціях та сформулювати власне уявлення про сучасний етап розвитку та функціонування технологічного мистецтва.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Ключова роль у дослідженні технологічного мистецтва належить Франку Попперу, який у роботі «Від технологічного до віртуального мистецтва» констатує зміну естетики, що відображає складність сучасної цифрової епохи, як наслідок взаємодії технологій з мистецькою сферою. Так, дослідження Ф. Поппера базується на трьох позиціях:

- позиціонування віртуального мистецтва як нової, вдосконаленої версії технологічного мистецтва;
- порівняння естетики митців віртуального мистецтва з більш традиційними митцями;
- констатація наявності позамистецьких цілей віртуального мистецтва, а саме соціальних або наукових завдань, пов'язаних з актуальними потребами людства [9].

Поль Віріліо розглядає технологічне мистецтво через критичну призму, наголошуючи на трансформаційному та часто руйнівному впливі технологій на мистецтво й суспільство. Зокрема, він аналізує вплив швидкості та технологій на людину, констатує зменшення тілесних переживань та когнітивне збіднення, що є наслідками віртуалізації реальності. Він стверджує, що технологічний прогрес, особливо в медіа та комунікації, призвів до нової форми мистецтва, яку він називає «технологічно піднесеним», де традиційна естетика та сама суть мистецтва глибоко змінені [2]. Концепція «дромології», науки про швидкість, є центральною в критиці Поля Віріліо, де він стверджує, що прискорення часу та простору в цифрову епоху спричиняє дезорієнтацію та втрату сенсу в мистецтві [7]. Роберт Е. Кон аналізує погляд Віріліо на «моторизацію Мистецтва», де прискорення та технології змінюють форму художнього вираження, наслідки чого часто антиутопічні і відображають ширші суспільні страхи щодо технологічного прогресу [6].

На думку Едварда А. Шанкена, технологічне мистецтво «створює нові форми та структури сенсів, які розширюють мови мистецтва, дизайну, інженерії та науки, і відкривають нові перспективи творчості та винахідництва» [10, с. 51]. Джилл Фантауза (Jill Fantauzzi) аналізує причини розриву між технологічним та традиційним мистецтвом, зазначаючи, що технологічне мистецтво охоплює й «цифрове мистецтво, що використовує високі технології як засіб» [3, с. 75]. Українська мистецтвознавиця Тетяна Совгира розглядає технологічне мистецтво не просто як естетизацію технологій, а як фундаментальну інтеграцію мистецтва та технологій, що породжує нові форми мистецької

діяльності. На думку дослідниці, виникнення цифрового мистецтва на перехресті художньої творчості та технологічних засобів створює складну культурну проблему, де можливості та взаємозв'язки все ще формуються [13].

Виклад основного матеріалу. Коріння технологічного мистецтва веде до авангардних експериментів представників футуризму, які почали включати механічні, а також електронні елементи у свої роботи, розширюючи звичні межі мистецтва. Технологічне мистецтво часто пов'язують і навіть прирівнюють до мистецтва нових медіа, проте явище є ширшим та знаменує значну зміну способів створення та сприйняття мистецтва. Історію технологічного мистецтва можна простежити на прикладі різних культурних та мистецьких контекстів — кінематографічного мистецтва, музики, живопису з їхнім безперервним взаємозв'язком із технологічними досягненнями. При цьому технологічний прогрес часто стимулює появу нових форм художнього вираження. Крім того, концепція технологічної естетики знайшла відображення у філософських працях, зосереджених на естетичному зв'язку між людиною, технологіями та мистецтвом.

Ф. Поппер розглядає естетичні та технічні аспекти напрямів технологічного мистецтва ХХ — початку ХХІ століття. Дослідник заглиблюється у вивчення перехідного процесу від механічних до цифрових медіа, а також трансформації мистецьких процесів у зв'язку із зазначеними змінами. Цей перехід розширив спектр художнього вираження, а отже, змінивши відносини між художником і глядачем. Серед напрямів, які автор виділяє в контексті технологічного мистецтва, — лазерне мистецтво, голографічне мистецтво, екотехнологічне мистецтво, комп'ютерне мистецтво, комунікативне мистецтво та ін.

На думку Ф. Поппера, технологічне мистецтво історично сформувалося з трьох основних джерел. Перше — це «візуальне мистецтво, фотографія, кіно, музика і загалом звук, а також архітектура та інші форми вираження навколишнього середовища. По-друге, походження технологічного мистецтва можна знайти серед технічних джерел, таких як інженерні винаходи та подібні підприємства. І, по-третє, важливим джерелом є різні галузі природничих і гуманітарних наук, зокрема фізика, біологія та лінгвістика» [9, с. 11]. Таким чином, технологічне мистецтво, за Ф. Поппером, — це не лише використання нових медіа, а й переосмислення взаємодії між мистецтвом, технологіями та глядачами, створення мультисенсорного та імерсивного досвіду, який відображає сучасні культурні та технологічні ландшафти. Зазначене підкреслює критичний зсув у сприйнятті мистецтва від статичних об'єктів до динамічних інтерактивних систем, які активно залучають аудиторію, змінюючи уявлення

про те, чим мистецтво може бути в епоху новітніх технологій.

У дисертації «Третій простір: технологічне мистецтво як художнє виробництво та технологічне дослідження і розвиток», «A third space: technological art as artistic production and technology research and development», дослідниця та художниця цифрових медіа Джил Фантауцца (Jill Fantaucza) простежує еволюцію ідей мистецтва та технологій від їхнього зародження у Стародавній Греції і до сучасності. На її думку, «Існує напруження між технологічним мистецтвом, або мистецтвом, яке використовує високі технології як середовище, і світом традиційного мистецтва, а також між технологічним мистецтвом та інженерною практикою». Авторка розглядає технологічне мистецтво як третій простір у спектрі між традиційним мистецтвом та інженерією [3, с. 13]. Під напруженням вона має на увазі, що технологічне мистецтво майже не допускається до системи сучасного мистецтва, а репрезентується лише на спеціалізованих подіях, зокрема на «Ars Electronica»¹. Проте, зазначає дослідниця, митці, які займаються технологічним мистецтвом та художники, які використовують традиційні медіа, працюють за схожими механізмами та з тотожними цінностями. Однією з можливих причин зазначеного вона вважає можливість відсутність технічної бази або досвіду експонування подібних робіт. «Цінність цієї конструкції технологічного мистецтва як мистецького виробництва та технологічних досліджень і розробок полягає в тому, що вона дозволяє нам розглянути можливості як для мистецтва, що виникає, так і для технологій, що виникають, у спектрі між практикою створення мистецтва та технологічного розвитку» [3, с. 14]. Джил Фантауцца зазначає, що «існує нерішучість системи сучасного мистецтва прийняти технологічне мистецтво як жанр чи рух, таким чином, що воно асимілювало інші види діяльності, такі як мистецтво перформансу та відеоарт» [3, с. 14].

Наявність прогалини між світом мистецтва та технологічним мистецтвом також констатує художниця нових медіа, критик і кураторка Еллен Перлман у статті «Що не так із технологічним мистецтвом vs Ярмарок мейкерів», оприлюдненій за результатами панельної дискусії «Що не так з технологічним мистецтвом?», яка відбулася 29 вересня 2012 року в «The New Museum» як відповідь на запит Роберта Смітсона. Згідно з листом художника Роберта Смітсона, який він написав у 1969 році Двердю Кепешу, «Технологія обіцяє новий вид мистецтва», проте, на його думку, існує побоювання

щодо виключення художника з його власного мистецтва та привласнення машиною частини роботи, а надалі, й самої ролі художника, завдяки можливості автоматизації певних процесів [8].

Підсумовуючи позиції, представлені на панельній дискусії, присвяченій технологічному мистецтву та Ярмарку мейкерів (Maker Faire), порівняння яких є основою статті Е. Перлман, зазначимо, що обидві ці події досліджують перетин технологій і мистецтва, хоча їхні підходи з погляду цільової аудиторії суттєво відрізняються. Так, високотехнологічне мистецтво прагне інтегрувати передові технології як форму вираження, часто розсуваючи межі традиційного мистецтва, а дискусія, присвячена цьому явищу формує професійну спільноту з художників та технологів, у той час, як «Maker Faire» спрямований на демонстрацію технологічних інновацій є інклюзивним та приваблює широку аудиторію. Таким чином, захід, присвячений технологічному мистецтву у Новому музеї, ставить під сумнів і критикує, обговорює філософські та критичні наслідки використання технологій у мистецтві, зокрема роль художника у зазначеному процесі, тоді як «Maker Faire» використовує технологію як інструмент для створення цікавого та інтерактивного досвіду з розважальною або навчальною функцією.

Наприкінці ХХ — на початку ХХІ століття відбувся швидкий розвиток інформаційних технологій, що мало наслідком активну міждисциплінарну взаємодію мистецтва, науки та технологій, а надалі — диверсифікацію мистецьких напрямів. Поява Інтернету та цифрових технологій породила нові форми мистецтва, як-от мережеве мистецтво, мистецтво програмного забезпечення та інтерактивні інсталяції, які не лише змінили саме середовище, але й місця, де мистецтво поширюється і сприймається аудиторією. «У 2000-х і 2010-х роках критична маса технологічного мистецтва стала помітною через міжнародні виставки, публічні інтервенції, симпозиуми та спеціалізовані академічні програми» [3, с. 121].

У книзі «Інформаційні мистецтва: на перетині мистецтва, науки і технологій» актуалізовано питання про те, що таке технологія. Зауважується, що в різні історичні періоди були різні уявлення про технології, відповідно до знахідок та можливостей на той момент. Так, на думку автора, «Технологічне мистецтво — це рухома мішень. Художній жест, спрямований на перехід у сферу нових технологій, які є радикальними в одну епоху, може залишитися непомітним через кілька років» [12, с. 9]. Враховуючи швидкий розвиток та постійне оновлення технологій, пов'язаних

¹ На думку Стівена Вілсона Тейкінга, «Ars Electronica», започаткована у 1979 році, є одним з найпрестижніших майданчиків технологічного мистецтва.

із комп'ютерною графікою, 3D-моделюванням, інтерактивними можливостями, ці інструменти перевтілились з експериментальних платформ на загальнодоступні інструменти в комп'ютерних іграх, фільмах або рекламній продукції.

У колективному дослідженні «Медіамистецтво: до нового визначення мистецтв в добу технологій» (редактор Стівен Вілсон) здійснено комплексне дослідження історичних, теоретичних і практичних аспектів медіамистецтва, зі з'ясуванням його еволюції, міждисциплінарної природи та злиття мистецтва й технологій. Обговорюється поява комп'ютерних зображень, відеомистецтва та комп'ютерного мистецтва, з демонстрацією прогресу до нових мистецьких явищ, що сприяють технологічним інноваціям. Так, на думку куратора медіамистецтва, Майріціо Марко Тоцці (Maurizio Marco Tozzi): «Фізична присутність більше не потрібна. Технологічне мистецтво використовує єдину мову, в якій художники та глядачі стають мережею» [1, с. 114]. Ба більше, він наводить думку про те, що «технологія дозволила мистецтву відновити естетичне відчуття, яке часто втрачається традиційним мистецтвом, яке більше зацікавлене в рекламній маркетинговій діяльності для аукціонів на мільйони доларів, а не в справжній культурі», підтверджуючи власну її цитатою П'єра Луїджі Капуччі: «Технологія примиряє мистецтво зі світом, із соціальною сферою, долаючи розрив, який виник із романтичним ідеалом, успадкованим авангардними рухами ХХ століття, підтриманим критикою, естетикою та заснованим на ексклюзивності. Технологічне мистецтво підтримує цю ексклюзивну природу, але розміщує її за знайомим та інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом, за привабливим та таємничим порогом, який може приховати пекло. Таке примирення мистецтва з соціальною сферою слід трактувати не як збіднення, а, навпаки, як нове надбання. Крім того, оскільки ця апертура, ця розширена чутливість, це широке використання, цей комунікаційний потенціал можуть бути легко інтегровані з роздумами про фундаментальні причини та загальні умови існування, навіть за межами антропологічного виміру» [14, с. 97].

Т. Совгіра у статті «Технологічне мистецтво як проблема інтеграції технологій та мистецтва» розглядає вплив цифрових технологій на різні види мистецтва. Зважаючи на те, що кожна епоха зі своїми технічними винаходами кардинально змінювала шлях подальшого розвитку мистецтва, на думку дослідниці,

«з одного боку, вплив технологій на мистецтво породжує нові технологічні форми мистецтва (електронна музика, комп'ютерна графіка, цифровий живопис тощо), які базуються на комп'ютерному методі та мають художню спрямованість; з іншого боку, дослідження підтверджує, що світ комп'ютерних наук залежить від мистецтва. Дослідження композиційної структури музичних творів та картин як математичної регулярності певних звуків (кольорів), повторення сформувало дослідження багатьох видатних математиків (Норберт Вінер, Андрій Марков та Петро Новіков)» [13, с. 97].

«З урахуванням того, що особливість комп'ютерних технологій часто полягає в потребі зворотного зв'язку з живим і неживим світом, технологічне мистецтво ХХ століття стає інтерактивним і зворотним під впливом кібернетики. Існує безліч відео та телевізійних проєкційних інсталяцій з можливістю перетворення зображень у реальному часі» [13, с. 95]. Дослідниця розглядає цифровий живопис як один із сучасних типів технологічного мистецтва.

Таким чином, інтерпретаційне багатство технологічного мистецтва полягає в його здатності поєднувати естетичні, концептуальні та технологічні виміри, створюючи багатогранний досвід, який запрошує глядачів поміркувати про взаємопов'язану природу мистецтва та технологій. Це не лише символізує зміну мистецьких практик, але й означає ширше культурне та філософське дослідження ролі технологій у формуванні людського досвіду.

Висновки. Розглянувши дослідження, присвячені технологічному мистецтву, констатуємо відсутність чіткої жанрово-видової класифікації його напрямів. Це пов'язано з мінливістю та складністю самого явища, з динамічним розвитком технологій та постійною взаємодією зазначених сфер між собою. Враховуючи історичний контекст, технологічне мистецтво слід розглядати не лише як категорію мистецтва, яка використовує цифрові інструменти, а як ширше відображення процесу інтеграції технологій у мистецькі процеси та повсякденне життя суспільства. Перспективним видається вивчення особливостей інтерпретації технологічного мистецтва в різних культурних та соціальних контекстах. Підсумовуючи, історія технологічного мистецтва характеризується безперервною взаємодією між мистецтвом, технологіями та наукою та соціокультурними процесами, динамічністю трансгресивних процесів.

Література

1. Media Art: Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology. Ed. by V. Catricalà. Pistoia: Gli ori, 2015. 181 p.
2. Costa M. Art Inside Technology // Italian Philosophy of Technology, ed. by S. Chiodo and V. Schiaffonati. Springer International Publishing, 2021. Vol. 35. Pp. 219–32. https://doi.org/10.1007/978-3-030-54522-2_14.
3. Fantauzza, J. A third space: technological art as artistic production and technology research and development. Ph. D. dissertation, Georgia Institute of Technology. 2013. URL: <https://repository.gatech.edu/entities/>

publication/77cecd59-7ead-4240-9236-3b587867cd56 (access date: 05.04.2024).

4. Hertz P. From Technological to Virtual Art (review) // *Leonardo*. 2008. Vol. 41. No. 2. Pp. 192–193. URL: muse.jhu.edu/article/236390 (access date: 05.02.2024).

5. Allouche J.-P. How New Is Technological Art? // *Leonardo*. 1999. No. 32(4). P. 303. doi: <https://doi.org/10.1162/002409499553299>

6. Kohn R. E. The Motorization of Video Art // *Afterimage*. 2010. Vol. 37. No. 6. Pp. 13–16. <https://doi.org/10.1525/aft.2010.37.6.13>.

7. Mallamaci M. G. Conectados, Demasiado Conectados. Poder, Técnica y Virtualización Desde El Pensamiento de Paul Virilio // *Revista de Filosofía (Madrid)*. 2020. Vol. 45. No. 2. Pp. 247–65. <https://doi.org/10.5209/resf.60623>.

8. Pearlman E. What's Wrong With Technological Art vs. the Maker Faire // *Hyperallergic*. 2012. Updated: 2 October.

<http://hyperallergic.com/57809/whats-wrong-with-technological-art-vs-the-maker-faire/> (access date: 07.03.2024).

9. Popper F. *From Technological to Virtual Art*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 459 p.

10. *Art and Electronic Media*, ed. by E. A. Shanken. London; New York: Phaidon Press, 2009. 304 p.

11. Sofia Z. Contested Zones: Futurity and Technological Art // *Leonardo*. 1996. Vol. 29. No. 1. Pp. 59–66 (access date: 31.03.2024). <https://doi.org/10.2307/1576279>.

12. Wilson S. *Information Arts: intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003. 970 p.

13. Совгира Т. І. Технологічне мистецтво як проблема інтеграції технологій та мистецтва // *Культура і сучасність: альманах*. 2020. № 2. С. 93–97.

14. Capucci P. L. *Arte & Tecnologie. Comunicazione estetica e tecnoscienze*. Bolgna: Edizioni dell'Ortica, 1996. P. 97.

References

Allouche, J.-P. (1999). How New Is Technological Art? *Leonardo*, 32(4), 303–303. <https://doi.org/10.1162/002409499553299>

Capucci, P. L. (1996). *Arte & Tecnologie. Comunicazione estetica e tecnoscienze* [Art and technology: Aesthetic and technical communication]. Bologna: Edizioni dell'Ortica [in Italian].

Catricalà, V. (Ed.). (2015). *Media art: towards a new definition of arts in the age of technology*. Pistoia: Gli ori.

Costa, M. (2021). Art Inside Technology. In: Chiodo, S., Schiaffonati, V. (Eds.). *Italian Philosophy of Technology. Philosophy of Engineering and Technology*, vol 35. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-54522-2_14

Fantauzza, J. (2013). *A third space: technological art as artistic production and technology research and development* [Ph. D. dissertation, Georgia Institute of Technology]. Retrieved from <https://repository.gatech.edu/entities/publication/77cecd59-7ead-4240-9236-3b587867cd56>

Hertz, P. (2008). From Technological to Virtual Art (review). *Leonardo*, 41(2), 192–193. Retrieved from <https://www.muse.jhu.edu/article/236390>.

Kohn, R. E. (2010). The Motorization of Video Art. *Afterimage*, 37(6), 13–16. <https://doi.org/10.1525/aft.2010.37.6.13>

Mallamaci, M. G. (2020). Conectados, demasiado conectados. Poder, técnica y virtualización desde el pensamiento de Paul Virilio. *Revista de Filosofía (Madrid)*, 45(2), 247–265. <https://doi.org/10.5209/resf.60623>

Pearlman, E. (2012, October 2). What's Wrong With Technological Art vs. the Maker Faire. *Hyperallergic*. <http://hyperallergic.com/57809/whats-wrong-with-technological-art-vs-the-maker-faire/>

Popper, F. (2007). *From Technological to Virtual Art*. Cambridge, MA: MIT Press.

Shanken, E. A. (Ed.). (2009). *Art and Electronic Media*. London; New York: Phaidon Press.

Sofia, Z. (1996). Contested Zones: Futurity and Technological Art. *Leonardo*, 29(1), 59–66. <https://doi.org/10.2307/1576279>

Sovgyra T. (2020). Tekhnolohichne mystetstvo yak problema intehratsii tekhnolohii ta mystetstva ["Technological" art as a problem of technology and art integration]. *Kultura i suchasnist: almanakh*, 2, 93–97 [in Ukrainian].

Wilson, S. (2002). *Information arts: intersections of art, science, and technology*. Cambridge, MA: MIT Press.

Тимofiєнко В.

Technological Art: History of the Concept and Its Interpretation

Abstract. The article examines the interdisciplinary nature of technological art, which involves the interaction of art, science, and technology. It discusses the impact of rapid technological development on the socio-cultural landscape of the world, as well as the modification of our perception of the surrounding environment. The main focus is on the history of the concept of "technological art", which encompasses the evolution of the interplay between art and technology from mechanical through digital media to virtual and augmented reality technologies.

Various interpretations of this concept are considered, particularly in the works of Frank Popper, who highlights the shift in aesthetics in the digital age, Paul Virilio's critical view of technologies through their destructive impact on society, and Edward A. Shanken, who sees new perspectives for creativity in technological art. Jill Fantauzza notes a certain tension between technological art and traditional art, while Ellen Perlman speaks of two different directions in the functioning of technological art — the first aimed at integrating cutting-edge technologies as a form of artistic expression with the actualization of philosophical ideas, and the second direction aimed at inclusive engagement of a broad audience, presenting technological innovations with an entertainment or educational purpose.

The author concludes that technological art should be viewed not only as a category of art that uses technological tools but as a broader reflection of the process of integrating the latest achievements into artistic processes, affecting the socio-cultural landscape. By combining aesthetic, conceptual, and technological dimensions, technological art fosters the emergence of new forms of art, expanding the arsenal of artists with new methods.

Keywords: technological art, Integration, Interdisciplinary, digital technologies, Socio-cultural landscape.

Стаття надійшла до редакції 17.02.2024