

kulturnoy-pamyati-i-mehanizm-formirovaniya-regionalnoy-identichnosti/viewer. –

Дата доступа: 06.03.2022

2. Венок дружбы [Электронный ресурс]. Режим доступа:

https://wiki.bobr.by/%D0%92%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%BA_%D0%B4%D1%80%D1%83%D0%B6%D0%B1%D1%8B. – Дата доступа: 06.03.2022

3. Международный фестиваль народного творчества «Венок Дружбы» [Электронный ресурс]. Режим доступа:

<http://bobruisk.by/kultura/venok/?curPos=35>. – Дата доступа: 06.03.2022

Петринич Е.В., студент 201а группы

заочной формы обучения

Научный руководитель – Шелупенко Н.Е.,

кандидат культурологии, доцент кафедры

ВЛИЯНИЕ БЛОКЧЕЙН ТЕХНОЛОГИЙ НА ТРАНСФОРМАЦИЮ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

По мере изменения человечества менялось его взаимодействие с искусством и само искусство. Изначально человек создавал предметы, не имеющие утилитарной функции в ритуальных целях. Позднее искусство принадлежало религии, служило отражением Божественной искры в человеке. Во времена Средневековья человек не являлся творцом, автором и не мог подписывать свои работы. Считалось, что мастер – орудие в руках Божьих, всего лишь инструмент, проводник, приносящий в мир Божью идею. Эпоха Просвещения изменила отношение к художникам, скульпторам, музыкантам. Человек становится в центр мира, обретает право считаться творцом. Искусство становится доступным не только церкви, но и богатым людям. Обеспеченные меценаты получают возможность поддерживать

художников и скульпторов, влияя тем самым на выбор автора, участвуя в формировании понятия красоты. Самые выдающиеся произведения искусства находятся в это время в частных коллекциях или во владениях церкви. Чтобы увидеть произведение искусства нужно иметь физический доступ к месту его расположения. До начала промышленной революции, чтобы посмотреть на картину или скульптуру, нужно было либо обладать им, либо приехать в место, где этот предмет искусства находится, и увидеть его вживую.

Изобретение фотографии и видеосъемки навсегда изменило искусство. Оно перестало быть элитарным. Теперь каждый человек мог приобрести копию понравившейся картины. Необходимость ехать в чужую страну и платить за билет в музей тоже отпала – можно было посмотреть телевизионную передачу бесплатно. Искусство тиражируется, дробится на детали, используется в рекламе и дизайне, чтобы привлечь массового потребителя. Музеи становятся общественным достоянием, их коллекции расширяются. Ценность искусства формируется не в отношениях между меценатом и художником, а специалистами арт-рынка – арт-менеджерами. Для обывателя ценность того или иного предмета искусства зачастую не является очевидной.

С приходом интернета и развитием компьютерных технологий институты, исследующие искусство, получили возможность просвечивать картины рентгеном, делать анализ краски и рассматривать характер мазка кисти под микроскопом. Это позволяет с высокой точностью определить авторство и рассказать о процессе создания картины намного больше. Специальные составы позволяют реставраторам смывать потемневший растрескавшийся лак и возвращать шедеврам их первоначальный вид. Посетители теперь могут обойти все главные музеи мира онлайн и рассмотреть шедевры мировой художественной культуры как никогда близко.

Следующим шагом стал перенос физического объекта в виртуальную реальность. Речь идёт не о создании дополненной реальности или виртуальном туре по существующему музею, а о создании полностью автономной оцифрованной копии предмета искусства, который существует в виртуальной вселенной сам по себе и имеет собственную ценность, выраженную в криптовалюте. Такая форма существования объекта получила название NTF (non-fungible tokens) – невзаимозаменяемый токен[2].

Взаимозаменяемые объекты имеют одинаковые свойства и идентичную ценность. Например, один кирпич можно заменить другим таким же, можно заменить бумажные 50 рублей такой же купюрой. Невзаимозаменяемые объекты уникальны. Например, Мона Лиза существует в единственном экземпляре, её культурную и эстетическую ценность невозможно измерить в денежном эквиваленте. Токен - запись в блокчейне, единица существования информации. Невзаимозаменяемый токен представляет собой образ объекта (или виртуальный объект) который имеет установленное авторство и является первым и/или единственным в своем роде.

Первым предметом искусства, проданным на арт-рынке галереей Christie, стала работа «EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS» цифрового художника Майка Винкельмана (Beeple). Это коллаж из 5000 изображений-рендеров, которые автор делал ежедневно в течении тринадцати с половиной лет. Работа была переведена в NTF и продана онлайн за криптовалюту Ether (эфириум). В долларовом эквиваленте стоимость работы составила 69 346 250 [3].

Парадокс продажи NTF заключается в том, что владелец не получает права на физический объект, при его наличии, с которого был сделан NTF, или на цифровые копии. Копии NTF можно использовать, не нарушая закон об авторских правах. Никаких дополнительных отчислений автору или владельцу NTF не производится. Владелец NTF не может ограничить использование цифровых копий или запретить размещать их на конкретном

сайте, если владелец сайта не нарушает закон об авторских правах. Поскольку цифровые копии никак не отличаются друг от друга (являются идентичными), то невозможно говорить о преимуществах характеристик одной из копий. Владение NTF таким образом является ценностью само по себе.

3 марта 2021 года Injective Protocol – группа молодых инвесторов, занимающихся блокчейн технологиями, приобрела оттиск работы Бэнкси за 95 тысяч долларов, перевела его в NTF формат, а оригинал сожгла в прямом эфире. Факт сожжения физического оригинала сделал виртуальный образ в четыре раза дороже. NTF был продан на аукционе в криптовалюте за сумму в эквиваленте равную 400 тысячам долларов. Исполнительный директор Injective Protocol Мирза Уддин заявил: «Сам факт сожжения мы расцениваем как творческий акт. Мы специально выбрали картину Бэнкси, поскольку раньше он уничтожил одну из своих работ на аукционе, пропустив ее через шредер»[1]. По его словам, акция с копией картины Бэнкси является проверкой, сможет ли блокчейн и смарт-контракты стать заменой физическим художественным произведениям. Это был первый случай, когда произведение искусства было превращено в уникальный цифровой актив.

Эта трансформация взаимодействия с объектом искусства задает множество вопросов участникам арт-поля. Развитие виртуальных площадок, ценность которых, не привязана к физическим объектам, ставит художников перед выбором – какой инструмент следует выбрать для отображения своих идей. Меняются правила игры для галерей и арт-менеджеров. Теперь не обязательно находиться с художником в одном помещении, не нужно привозить картины и инсталляции в город, где живут потенциальные покупатели и коллекционеры. Самые крупные игроки, быстро перестроившись, могут получить возможность создать монополию, захватывающую весь мир. Получив тем самым неограниченное влияние на эстетическое и тематическое формирование современного искусства.

Создание виртуальной метавселенной изменит форму существования музеев, заставит учреждения образования, осуществляющие подготовку художников, полностью пересмотреть подход к обучению.

Инструменты, позволяющие художнику заявить о себе, предложить свои работы виртуальному рынку и получить обратную связь, сейчас находятся в стадии становления. Интересным феноменом стали площадки, позволяющие преобразовать цифровое изображение в NTF и выставить его на аукцион. Некоторые из таких площадок дают своим членам право приглашать участников. Таким образом, формирование доступа к ресурсу происходит через фильтр самих художников, а не арт-дилеров. В таком случае сообщество художников, с одной стороны, получает автономность и возможность выносить на суд общественности идеи непопулярные у арт-дилеров. С другой стороны, такое сообщество замыкается на знакомых между собой людях и ограничивает новых художников в возможности поучаствовать в работе с новыми инструментами.

Сложнее всего в меняющейся ситуации потребителю. Разрыв в понимании сути искусства и процесса формирования цены на предмет искусства с представлением о красоте обывателя увеличивается. Есть опасность создания искусства для искусства (искусства, которое понимают только арт-дилеры и сами художники) или массового искусства, если в погоне за рынком молодые художники будут предлагать образыпредставляющие интерес только для неискушенного потребителя.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Телеканал РБК [Электронный ресурс]// В США сожгли картину Бэнкси и превратили ее в «виртуальный актив». - Режим доступа: <https://www.rbc.ru/business/04/03/2021/6040d9459a79472ec22a722e>. - Дата доступа 14.02.2022.

2. Хайтек[Электронный ресурс]//CryptoArt. - Режим доступа: <https://hightech.fm/2021/03/26/non-fungible-token>. - Дата доступа 15.02.2022.
3. Christies. Beeple's opus. - Mode of access: <https://www.christies.com/features/Monumental-collage-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-come-to-auction-11510-7.aspx>. - Date of access: 14.02.2022.

Пилипенко К.А., магистрант
дневной формы обучения
Научный руководитель – Сухоцкая Т.Ф.,
кандидат культурологии, доцент

ОСОБЕННОСТИ ПРОСТРАНСТВЕННОЙ ОРГАНИЗАЦИИ КРЕАТИВНОГО ПРОСТРАНСТВА СОВРЕМЕННОГО СЕРБСКОГО ГОРОДА

Современный город в условиях возрастающей тенденции урбанизации удовлетворяет не только бытовые потребности, но и стремится обеспечить раскрытие творческого потенциала городского населения. Необходимость его реализации обуславливает повышенное внимание к особенностям организации города в целом. Вопрос организации креативного городского пространства продолжает оставаться актуальным в двадцать первом веке, потому что его развитие способствуют улучшению организации инфраструктуры города, позитивно сказывается на внутренней экономике страны, предполагает дополнительное создание рабочих мест и привлечение капитала.

Феномен креативного пространства предполагает возможность для реализации творческого потенциала населения города. Исследование и глубокое изучение всех аспектов данного явления представляют собой поиск