

УДК 130.2–028.63

DOI: <https://doi.org/10.21564/2075-7190.44.195922>

Коваленко Інна Ігорівна, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого, м. Харків, Україна
e-mail: kinna087@gmail.com, ORCID ID: 0000-0001-9320-1773

Мелякова Юлія Василівна, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого, м. Харків, Україна
e-mail: melyak770828@gmail.com, ORCID ID: 0000-0001-6699-8078

Кальницький Едуард Анатолійович, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого, м. Харків, Україна
e-mail: kalnitsky@ukr.net, ORCID ID: 0000-0002-1777-9992

ФЕНОМЕНОЛОГІЯ ТВОРЧОСТІ В ЦИФРОВУ ЕПОХУ

У статті розглянуті особливості художніх практик та специфіка існування творів мистецтва в цифровій парадигмі культури. Характеристика авторських художніх стратегій в інтерактивному локусі буття становить наукову новизну роботи і дозволяє дійти висновку: інтерактивний медійний простір суттєво змінив конфігурацію художньої діяльності в полі культури; будучи проекцією дигітальної онтології реальності та отримавши необмежений доступ до комунікації, митець експонує передусім творчий процес, надає інформацію про творення та власне квазібуття, уникаючи схожості й анонімності.

Ключові слова: дигітальна культура; актуальне мистецтво; творчий процес; цифрова парадигма; квазібуття; перформанс.

Звісно, обмірковуй «що», але ще більше обмірковуй «як».
Йоганн Гете

Постановка проблеми. Радикально змінивши домінанти соціокультурного розвитку, цифрова революція породила нові тенденції в розвитку мистецтва, вплинула на самий феномен творчості та повсякденність художника. Реальне буття сьогодні часто заміщається категоріями уявного, а вторинний досвід у медіа-світі висувається в екзистенціальний центр, стаючи більш релевантним еквівалентом об'єктивної реальності. Дигітальні технології

обумовили парадигмальне зміщення з онтології предмета на онтологію процесу, на власне комунікацію, безпосереднім учасником якої є суб'єкт як *homo mediatas*.

Відповідно, зростає потреба у відкритті нових смислів розвитку культури, що, у свою чергу, актуалізує культурфілософську рефлексію сучасних творчих практик та способів існування творів мистецтва в умовах викликів цифрової культури.

Аналіз досліджень та публікацій. Специфіку актуального мистецтва обумовили «перформативний переворот», «мережева парадигма», «програми переписування, переформатування світу та мистецтва» [1–3]. Як наслідок, у термінологічній концептосфері переосмислюються та поглиблюються рівні розуміння понять «справжність», «оригінальність», «ауратизм» твору мистецтва [4–7]. Зразки високої культури розчиняються в масовому відтворенні симулякрів та реплік, а Free/Open Source, Wiki-спільноти, пірингові мережі, фолксономія та блоги роблять Мережу складовою мистецької сфери.

Цифрова революція змінює звичні художні практики та канали поширення результатів творчості, унаслідок чого відбувається конвергенція мистецтва, що, у свою чергу, ставить під питання уявлення про специфіку мистецтва, його предмета та функцій, а також впливу на реальність [8; 9]. Так, зокрема, в інтернет-середовищі мистецтво як твір, як багаторазово відтворений результат втрачає своє унікальне існування в місці, де йому сталося бути [7], а присутність суб'єкта та об'єкта замінюється телеприсутністю, за якої твір втрачає свою прив'язаність до локальності: глядач не підходить до твору, а твір не спрямований винятково на одного глядача [9].

В інформаційно-комунікативному середовищі мистецький твір набуває специфічної «відкритості», вираженої У. Еко метафорою викривленого та замкненого на собі кінцево-нескінченного космосу Ейнштейна [10]. Як наслідок, твір, будучи відкритим для нових варіантів та можливостей прочитання, являє, швидше, процес, потік, де образи, відділені від усіх аспектів життя, зливаються в єдиний потік, у якому єдність життя вже не може бути відновленою [11]. Саме ж мистецтво з традиційної творчості небагатьох обраних, з «речі в собі» спрямоване не стільки на результат, скільки на процес на тлі конвергенції з цифровими технологіями.

Сьогодні онтологія речі, предмета конкурує з інтуїцією події, процесу, «метафізикою дизайну», пов'язаною з проєктивно-конструктивним ставленням до світу, принципом добудови буття [12–14], логікою потоку. Поняття потоку в культурфілософському контексті дозволяє, зокрема, визначити вектор творчості: якщо художник класичної доби творив, аби протистояти потоку, то сучасний митець прагне долучитися до потоку та, ставши його

частиною, впливати на суспільні процеси, тим самим змінюючи самий потік [15]. Відповідно, традиційний статичний твір поступається місцем перформансу, який стає претензією на зміну суспільства та водночас віддзеркалює плинний характер самих соціальних процесів (прикладом інноваційних форм мистецтва є нет-арт, біо-арт, нано-арт, дигітограф, WEB-дизайн, технологія доповненої реальності в медіа-арті тощо). Однак динаміка змін суттєво випереджає накопичення знання та дослідницьку рефлексію.

Формування цілей статті. Мета статті – показати особливості художніх практик та специфіку існування творів мистецтва в цифровій парадигмі культури.

Вклад основного матеріалу. Осмислення плинності, процесуальності як контексту, у якому розгортається творчість, передбачає звернення до специфіки буття творів в інтернет-мережі. Як дигітальний об'єкт твір мистецтва у принципі не має меж та, нібито розпливаючись мережею, існує поза арт-інститутами. Традиційно арт-інститут являє собою великий наратив, до якого входить співзвучне романтичній традиції поняття якості, високого, таємничої художньої практики тощо [16]. У мережі такої інстанції немає. Як наслідок, невідомими стають початок та кінець твору, його «позитивність» або «негативність», а також самий спосіб його сприйняття.

З іншого боку, як зазначає Б. Гройс, зусиллями авангардистів початку ХХ ст. фіктивно-утопічний характер мистецтва замінився предметністю [17] (автор вживає поняття фікції у значенні, близькому до поняття «аури» В. Беняміна [7], де підкреслюється нерозривний зв'язок із цінністю культу, атмосферою незвичності, неповторності та справжності). Сучасне мистецтво поступово дистанціюється від традиції католицького *нарративу високої творчості* з його критеріями краси, піднесеності та благородного, так само як і протестантського *нарративу речі* (останній частково проявляється в сучасних музеях, де керівництво та корпус критиків на власний розсуд утворюють набір безцінних речей, які згодом переоцінюють уже як об'єкт; це, зокрема, стало передумовою для критики музеїв та інших інститутів). У підсумку, відбувається перехід від краси фіктивного до краси матеріального.

Крім продукування образів, сучасне мистецтво вписане у складні процеси, де сполучені об'єкти, практики та технології. Воно не тільки створює прекрасне, а й задає спосіб дії, завдяки якому глядач сприймає твір мистецтва не безпосередньо, а з урахуванням афектів, когнітивних особливостей, невідомого. Усе це – набір специфічних практик, матеріалізованих обставин, які митець може свідомо використовувати, задаючи певну форму реальності.

Сучасний художник працює, як правило, не для музею, а перебуває у проєкті. Проєкт передбачає лінію процесу, а звітність передбачає надання фаз

процесу. Тобто об'єкт (твір) може бути частиною процесу або твором може виявитися самий процес. Така трансформація позначається на специфіці творчості: художник намагається артикулювати самий творчий процес. В умовах, коли реальність переважно моделюється, програмується та конфігурується, ключовим питанням стає не те, якою є реальність, а те, як вона *відтворюється*. Художник, відповідно, вдається до аналітики процесу, що зміщує мислення з об'єкта на практики та передбачає пошук алгоритмів.

Широкий філософський, соціально-критичний контекст дозволяє припустити, що сьогодні документація процесу іноді важливіша за саме мистецтво й може замінити самий твір. Іншими словами, творчість в інтернет-просторі може бути не стільки творенням, скільки наданням інформації: художник презентує себе як митця, інформує про те, що займається мистецтвом. Інформувати про творчість означає показувати, як художник шукає та знаходить тему, як він до неї залучається, як відкидає інші теми, дотримуючись обраної. Усі ці практики традиційно не описувалися, не надавалися глядачеві. Сьогодні ж сама присутність митця стає арт-об'єктом: замість готових творів художник пропонує свої задуми, проекти або демонструє те, як він намагається їх втілити, переслідуючи й певний меркантильний інтерес. У підсумку за влучним висловом Б. Гройса, в Інтернеті немає ні мистецтва, ні літератури, а є лише повідомлення про них [16]. Уникаючи абсолютизованого розуміння сучасного мистецтва в контексті процесуальності та відтворення, припустимо, що це тільки один із типів творчості, де процесуальність висувається на перший план і є рівноцінною результату. Таке припущення узгоджується з розумінням сучасної ситуації як плюралістичної та відкритої.

Виникає також закономірне питання про «долю» твору мистецтва в інтернет-просторі [17]. Ураховуючи, що будь-який документ в Інтернеті є провідником певної інформації, важко прорахувати реакцію глядача на представлений у медіа-сфері твір. На наш погляд, художники іноді необґрунтовано сподіваються, що їхній твір буде сприйнятий одразу й безпосередньо. Сучасний глядач далеко не завжди шукає зміст за формою, тобто «працює» не від метафори, а вдається до відсилання – порівнює твір мистецтва зі схожим на нього, шукаючи відмінності. Відповідно, вплив твору на глядача залежить від того, наскільки цей твір є для нього упізнаним: глядач не помічатиме твори художника через відчуття знайомого, повтору, уже баченого. Отже, предметність твору нібито прихована від глядача її розпізнаваністю, подібністю з раніше баченим.

З іншого боку, предметність твору ніколи не дається сама по собі, а завжди через практики – процесуальність мистецтва впливає на самий твір. Так, наприклад, контррельєф авангардиста В. Татліна цікавий передусім як віддзеркалення післяреволюційного часового зрушення, що змусило худож-

ника зовсім по-іншому помислити матеріал, який був вельми схожий з післяреволюційними соціальними практиками.

Подібно до речі, й самий процес сприймається, викликає зацікавленість, допоки він є особливим: якщо глядач вважає, що життя художника схоже на життя когось іншого, він також порівнює. Отже, процес уже не є привілейованим предметом, що відкривається як такий, що «сам себе дає». Він також може відсилати до іншого життя. Порівнюючи, наприклад, певні авторські стратегії, глядач також залучається до ланцюга інтерпретацій й відсилань. Отже, жодна річ, жоден процес не можуть вважатися привілейованими та такими, що себе розкривають: усе розкриває себе, допоки воно вражає – така презентація контексту сприйняття. Ілюстрацією такого сприйняття може слугувати прочитання нового літературного тексту, що дуже часто супроводжується інтересом до біографії автора (дані з Вікіпедії та інших довідкових сайтів). Зокрема, через фото автора глядач отримує стислий образ життя письменника. Текст моментально «пришивається» до образу, а образ розкривається в соціально-етнічних особливостях персонажів. У такий спосіб «фіктивний» текст автора виявляється інтегрованим в інформацію про автора як про реальну людину. Так зрощуються рівні, що раніше були розділені; розмитість в Інтернеті дає певне локальне згущення і така подвійна логіка виявляється ефективною. Однак слід зважати: документація (коментарі та біографії) не є панацеєю, бо якщо неособливе не звертає уваги, то й біографія та коментарі не збудять інтересу.

Таким чином, у сучасному мистецькому полі спостерігається структурне перегортання відносин глядача та митця: якщо в традиційному музеї всі фізичні та духовні інвестиції художника у твір дані глядачеві одномоментно й підвладні йому в одному погляді, то тепер цікавить самий творчий процес – певна історія, наратив. Це означає перехід від змісту, ідеальностей, картин світу до самого світу, опосередкованого Інтернетом. Такий світ позначений певним розбиванням традиційних автоматичних практик на мікропрактики з рефлексією: відхід від опозиції «глядач–об’єкт» дає зрощення та взаємне відтворення через художні практики.

Інтернет створив певне поле прозорості: художник знає, що є «видимим» (глядачів цікавлять факти біографії, навіть місця відпочинку), і змушений це враховувати. До того ж, особистість митця нібито розчиняється у загальносвітових трендових контекстах, що актуалізує питання кон’юнктури та ринкової авторитарності. Співвідношення «глядач–об’єкт» переноситься на модель «глядач–художник як об’єкт». Якщо традиційно у галереї за формою глядач бачив створення картини, то тепер фікцією стає саме життя художника. Знаючи, що за ним спостерігають, художник підлаштовується, уникаючи схожості з іншими, перетворює своє життя на реаліті-шоу – на

форму, за якою глядач бачить зміст. У підсумку це веде до симулякризації творчості та загрожує художнику втратою самоідентичності, нівелюючи особисте та високе [18; 19].

Однак перенесення моделі на інший тип об'єкта (художника) відбулося без зміни критеріїв. Глядач, як і раніше, бажає бачити особливе життя художника, яке переконає його у своїй нефіктивності. Споглядаючи за діяльністю автора, сучасний глядач домислює весь його внутрішній світ, усі його перипетії, мотиви, які слугують фоном для сприйняття і самого життя, і якихось робіт. До речі, суперечки щодо акціоністської творчості Петра Павленського обертаються навколо питання: це піар-кар'єра чи художник насправді так вибудовує своє життя [20]?

Створення унікальних зразків мистецтва традиційно передбачає повний ескапізм, що є антитетичним процесуальності. Однак, перебуваючи у потоці, сучасний художник позбавлений можливості усамітнитися та зосередитися на творчому процесі. Натомість сучасний глядач очікує саме демонстрацію пошуку, мук творчості, вибору стратегій. З іншого боку, тривалий показ творення також загрожує втратою інтересу. На наш погляд, можливості для ескапізму частково зберігаються за умови, що повернення художника також має процесуальний характер – у стислому вигляді, прийнятному для глядача. Повний же ескапізм неможливий, тому що все, що відбувалося в процесі такого ескапізму, стає головним формо-змістом у їхній злитості. Як наслідок, онтологізація самих практик, процесів уже не залежить від суб'єкт-об'єктної моделі. Суб'єкт та об'єкт починають відтворювати один одного: певна практика задає певний тип творчості та, відповідно, проживання художником та створення проекту. Те, що було сліпою плямою класичної метафізики, стає місцем напруження, активності, політики та творчості. Отже, суб'єкт та об'єкт запускають процеси як практики, які аналізують те, що раніше створювалося в тиші творчого усамітнення.

Важливим аспектом буття мистецтва в цифровій парадигмі є його можливість створювати майбутнє за допомоги архівації. Порівнюючи потенціал мистецтва та політики, Б. Гройс, вважає, що політика, відтворюючи теперішнє, розчиняється в майбутньому, тоді як мистецтво, мало впливаючи на теперішнє, може визначати майбутнє [16]. Цікаво порівняти це з феноменом репетиції, яка сама по собі є об'єктом інтересу глядача. Так, у популярному фільмі «*Sympathy for the Devil*» Ж.-Л. Годара знято процес репетиції однієї пісні групи *Rolling Stones*, хоча самого твору глядач так і не побачив. Тим не менш цінність фільму полягає передусім у можливості побачити самий процес створення легендарної та миттєво упізнаваної мелодії. Таким чином, сучасний митець не стільки створює твір, скільки повідомляє про те, що він робить, тим самим здійснюючи репетицію своєї

майбутньої творчості. Завдяки такій репетиційності у нинішньому можна побачити майбутнє: репетиція, збережена завдяки архівації, дозволяє сприймати та розуміти предмети, об'єкти, контексти без історичистського забарвлення, деконтекстуалізувати та реконтекстуалізувати їх – переносити та знову залучати в обіг [21].

Парадигмальне зрушення з об'єкта на процес викликає суттєве запитання: навколо яких практик вибудовуватиметься нова раціоналізація? Здається, не навколо музеїв, а навколо відношень. І що густішим буде пучок таких відношень, то більшу зацікавленість викликатиме (що підтверджує, зокрема, феномен політизації мистецтва). Реєстратором же таких практик стає глобальна культура, представлена в Інтернеті. Оригінальність та успіх сучасного твору, отже, визначатимуться не стільки людським суб'єктивним фактором (релевантним смаку), скільки феноменом клікання – жестом, у тому числі й несвідомим, що в підсумку загрожує «розчиненням» суб'єкта та втратою ним домінуючої ролі.

Висновок. Інтерактивний медійний простір як новий локус людського буття суттєво змінив конфігурацію авторських стратегій у полі культури. Будучи проекцією дигітальної онтології реальності та отримавши необмежений доступ до комунікації, художник експонує передусім творчий процес, а також власне квазібуття, уникаючи схожості та анонімності. Сучасна творчість представлена не стільки кінцевими результатами («речами»), скільки відношеннями – густотою практик співучасті, перформансом, проживанням у часі створення твору. Завдяки таким практикам митець та глядач активно залучені в потік, де злиті проектування, зміст та логіка розвитку художньої праці. Сучасна реальність опосередкована не тільки трансцендентним або мовою, а й новим медіа (почасти лінгвістичним, почасти прагматичним), який є не більш, ніж фікцією, конструктом. Це спосіб репрезентації, що має вельми серйозну онтологічну функцію: буття суб'єкта як *homo mediatius* засвідчується його присутністю в мережі. Відповідно, творчість митця, так само як і його внутрішній світ, будуть сприйняті, якщо він виявлятиме активність у дигітальній культурі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции. URL: http://www.intelros.ru/pdf/logos/2015_04/106_6.pdf (дата звернення: 05.08.2019).
2. Вайбель П. Переписывая миры. Искусство и деятельность. 10++ программных текстов для возможных миров. Москва: Логос, 2011. С. 271–301.
3. Джослит Д. После искусства. Москва: V-A-C press, 2017. 144 с.
4. Агамбен Дж. Грядущее сообщество. Москва: Три квадрата, 2008. 144 с.

5. Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. Санкт-Петербург: Академический проект, 2004. 176 с.
6. Гройс Б. Политика поэтики. URL: <https://www.libfox.ru/464078-boris-groys-politika-poetiki.html> (дата звернення: 23.07.2019).
7. Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. URL: <https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm> (дата звернення: 23.07.2019).
8. Чистякова Г. Интерактивное искусство как фактор переписывания мира. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=36739249> (дата звернення: 02.08.2019).
9. Grau O. Virtual Art. Cambridge, London: MIT Press, 2003. 416 p.
10. Эко У. Открытое произведение. Санкт-Петербург: Симпозиум, 2006. 71 с.
11. Debord G. The Society of the Spectacle. Canberra: Hobgoblin Press, 2002. 81 p.
12. Середкина Е. В. Событийная онтология позднего М. Хайдеггера в контексте технауки и эволюционного конструктивизма. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sobyitnaya-ontologiya-pozdnego-m-haydeggera-v-kontekste-tehnologii-i-evolyutsionnogo-konstruktivizma> (дата звернення: 15.06.2019).
13. Ярославцева Е. И. Онтология цифровых коммуникаций – проблемы гуманитарного измерения. URL: <https://iphras.ru/page20408850.htm> (дата звернення: 20.07.2019).
14. Jenkins H. The Cultural Logic of Media Convergence. *International Journal of Cultural Studies*. 2004. Vol. 7. No. 1. P. 34–35.
15. Гройс Б. В потоке. URL: <https://iknigi.net/avtor-boris-groys/157401-v-potoke-boris-groys/read/page-1.html> (дата звернення: 30.07.2019).
16. Гройс Б. Искусство в интернете. URL: <https://syg.ma/@sygma/boris-grois-iskusstvo-v-intiernietie> (дата звернення: 13.07.2019).
17. Гройс Б. Дефикционализация фиктивного: искусство и литература в интернете. URL: http://logosjournal.ru/arch/82/106_1.pdf (дата звернення: 31.07.2019).
18. Миронов В. В., Сокулер З. А. Тоска по истинному бытию в цифровой культуре. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/toska-po-istinnomu-bytiyu-v-digitalnoy-kulture> (дата звернення: 02.06.2019).
19. Фролов А. В. Экзистенция и мир в цифровую эпоху. URL: <https://istina.msu.ru/publications/article/125279264/> (дата звернення: 10.06.2019).
20. Менделевич В. Д. Казус художника-акциониста Петра Павленского: психопатология или современное искусство? URL: <https://psychiatr.ru/download/2542?view=1&name=Pavlenky.pdf> (дата звернення: 20.07.2019).
21. Гройс Б. Истина искусства. URL: <http://s357a.blogspot.com/2016/03/blog-post.html> (дата звернення: 25.07.2019).
22. Журба М. А. Дигіталізація культури та медіаризики: метафізичний аспект. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vdufsp_2013_21_23%282%29_23 (дата звернення: 14.06.2019).

REFERENCES

1. Vajbel', P. (2015). Mediaiskusstvo: ot simulyacii k stimulyacii. URL: http://www.intelros.ru/pdf/logos/2015_04/106_6.pdf [in Russian].

2. Vajbel', P. (2011). Perepisyvaya miry. Iskusstvo i deyatel'nost'. *10++ programnyh tekstov dlya vozmozhnyh mirov*. Moskva: Logos, 271–301 [in Russian].
3. Dzhoslit, D. Posle iskusstva (2017). Moskva: V-A-C press [in Russian].
4. Agamben, Dzh. (2008). Gryadushchee soobshchestvo. Moskva: Tri kvadrata [in Russian].
5. Appin'yanezi, R., Gerrett, K. (2004). Znakom'tes': postmodernizm. Sankt-Peterburg: Akademicheskij proekt [in Russian].
6. Grojs, B. (2012). Politika poetiki. URL: <https://www.libfox.ru/464078-boris-groys-politika-poetiki.html> [in Russian].
7. Benjamin, W. (1936). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. URL: <https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm> .
8. Chistyakova, G. (2018). Interaktivnoe iskusstvo kak faktor perepisyvaniya mira. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=36739249> [in Russian].
9. Grau, O. (2003). Virtual Art. Cambridge. London: MIT Press.
10. Eko, U. (2006). Otkrytoe proizvedenie. Sankt-Peterburg: Simpozium [in Russian].
11. Debord, G. (2002). The Society of the Spectacle. Canberra: Hobgoblin Press.
12. Serechkina, E. V. (2012). Sobytiynaya ontologiya pozdnego M. Hajdeggera v kontekste tekhnologii i evolyucionnogo konstruktivizma. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sobytiynaya-ontologiya-pozdnego-m-haydeggera-v-kontekste-tehnologii-i-evolyucionnogo-konstruktivizma> [in Russian].
13. Yaroslavceva, E. I. (2014). Ontologiya cifrovyyh kommunikacij – problemy gumanitarnogo izmereniya. URL: <https://iphras.ru/page20408850.htm> [in Russian].
14. Jenkins, H. (2004). The Cultural Logic of Media Convergence. *International Journal of Cultural Studies*. Vol. 7, 1, 34–35.
15. Grojs, B. (2018). V potoke. URL: <https://iknigi.net/avtor-boris-groys/157401-v-potoke-boris-groys/read/page-1.html> [in Russian].
16. Grojs, B. (2018). Iskusstvo v internete. URL: <https://syg.ma/@sygma/boris-grois-iskusstvo-v-intiernietie> [in Russian].
17. Grojs, B. (2015). Defikcionalizaciya fiktivnogo: iskusstvo i literatura v internete. URL: http://logosjournal.ru/arch/82/106_1.pdf [in Russian].
18. Mironov, V. V., Sokuler, Z. A. (2018). Toska po istinnomu bytiyu v digital'noj kul'ture. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/toska-po-istinnomu-bytiyu-v-digitalnoy-kul-ture> [in Russian].
19. Frolov, A. V. (2018) Ekzistenciya i mir v cifrovouyu epohu. URL: <https://istina.msu.ru/publications/article/125279264/> [in Russian].
20. Mendelevich, V. D. (2016). Kazus hudozhnika-akcionista Petra Pavlenskogo: psihopatologiya ili sovremennoe iskusstvo? URL: <https://psichiatr.ru/download/2542?view=1&name=Pavlensky.pdf> [in Russian].
21. Grojs, B. (2016). Istina iskusstva. URL: <http://s357a.blogspot.com/2016/03/blog-post.html> [in Russian].
22. Zhurba, M. A. (2013). Digitalizaciya kul'turi ta mediariziki: metafizichnij aspekt. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vdufsp_2013_21_23%282%29__23 [in Ukrainian].

Коваленко Інна Ігорівна, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого, г. Харків, Україна

Мелякова Юлія Васильівна, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого, г. Харків, Україна

Кальницький Едуард Анатольєвич, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого, г. Харків, Україна

ФЕНОМЕНОЛОГИЯ ТВОРЧЕСТВА В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

В статье рассмотрены особенности художественных практик и специфика существования произведений искусства в цифровой парадигме культуры. Характеристика авторских художественных стратегий в интерактивном локусе бытия составляет научную новизну работы и позволяет сделать вывод: интерактивное медийное пространство существенно изменило конфигурацию художественной деятельности в поле культуры; будучи проекцией цифровой онтологии реальности и получив неограниченный доступ к коммуникации, художник экспонирует прежде всего творческий процесс, предоставляет информацию о творении и собственном квазибытии, избегая схожести и анонимности.

Ключевые слова: *цифровая культура; актуальное искусство; творческий процесс; цифровая парадигма; квазибытие; перформанс.*

Kovalenko Inna Igorivna, Candidate of Philosophy, Associate Professor, Associate Professor of Philosophy Department, Yaroslav Mudryi National Law University, Kharkiv, Ukraine

Meliakova Yuliya Vasylivna, Candidate of Philosophy, Associate Professor, Associate Professor of Philosophy Department, Yaroslav Mudryi National Law University, Kharkiv, Ukraine

Kalnytskyi Eduard Anatolievich, Candidate of Philosophy, Associate Professor, Associate Professor of Philosophy Department, Yaroslav Mudryi National Law University, Kharkiv, Ukraine

THE PHENOMENOLOGY OF CREATIVITY IN DIGITAL ERA

The paper aims to discuss the features of art practices and the specifics of art work existence in the digital culture paradigm. The research methodology is determined by the

heuristic potential of art and cultural philosophic studies in digital culture combined with the communicative and existential analytics. The characteristics of author's individual art strategies in the interactive locus of existence is **the scientific novelty** of the work and allows us **to conclude** that the interactive media landscape has considerably changed the configuration of art work in culture. Being the projection of the digital ontology of reality and having received unlimited access to communication, an artist primarily demonstrates creative workflow, provides information on the creation and his or her own quasi-existence, avoiding similarity and anonymity. Sometimes process documentation is more important than art itself and it can replace an artwork. Contemporary art is represented not only by finished products ("objects"), but also by relations (the frequency of participatory practices, performance, life experience of the epoch when the artwork was created). These relations enable to implement new rationalization. Owing to the above practices, an artist and a viewer are both actively involved in the creative process of converging design, content and logic of artwork development. The contemporary reality is mediated not only by transcendent or language, but also by new media (partially linguistic, partially pragmatic), being merely fiction, or construct. This is the way of representation that has fulfills a serious ontological function: the subject existence as a homo mediatus is verified by his or her presence in the network. Accordingly, artist's creativity, as well as his internal world, will be perceived if he is proactive in digital culture.

Keywords: digital culture; contemporary art; creative process; digital paradigm; quasi-existence; performance.

