

КУЛЬТУРОЛОГІЯ

УДК 7.038.53:004.77]:141.78](045)

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2025-5-46>**Олександр АФАНАСЬЄВ**

здобувач вищої освіти за третім (освітньо-науковим) рівнем – доктор філософії II року денної форми здобуття освіти зі спеціальності 034 Культурологія, Харківська державна академія культури, Бурсацький уз., 4, м. Харків, Україна, 61000

ORCID: 0009-0005-7331-9666

Бібліографічний опис статті: Афанасьєв, О. (2025). Практики нет-арту крізь призму концепцій постмодернізму. *Fine Art and Culture Studies*, 5, 358–366, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-5-46>

ПРАКТИКИ НЕТ-АРТУ КРІЗЬ ПРИЗМУ КОНЦЕПЦІЙ ПОСТМОДЕРНІЗМУ

У статті розглядається мистецьке явище нет-арт як важлива частина культури постмодернізму, що продовжує та трансформує її основні концепції, враховуючи сучасний цифровізований світ. Здійснено кореляцію проявів нет-арту з основними ідеями видатних представників філософії постмодернізму (Ж. Бодріяра, Ж.-Ф. Ліотара, Ж. Дерріди, Ж. Дельоза та Ф. Гваттарі). Шляхом аналізу творів нет-арту виявлено, що в них присутні знакові для постмодернізму характеристики, такі, як мультижанровість та міждисциплінарність, відсутність ієрархічності та рівнозначна багатоваріативність, симулякративність, деконструкція, цитування та гіпертекст. Встановлено, що творам нет-арту притаманні іронічні та ігрові форми, та відкритість до експериментів.

Мета роботи полягає в осмисленні нет-арту у контексті постмодерністської парадигми, визначенні його естетичних якостей та функцій.

Методологія. Методологічна складова дослідження знаходиться на перетині культурологічного, мистецтвознавчого та філософського підходів. Мистецтвознавчий підхід дозволяє проаналізувати естетичні особливості творів нет-арту, культурологічний вводить нет-арт в ширший соціокультурний контекст, а філософський дозволяє зіставити практичні прояви нет-арту з теоретичними концептами постмодернізму. Також у статті використані порівняльний та герменевтичний методи, які дозволяють інтерпретувати твори нет-арту через призму постмодерністичних концепцій.

Наукова новизна отриманих результатів полягає у висвітленні форм і практик нет-арту крізь призму основних концептів постмодернізму, які трансформуються під впливом сучасних технологій, культури та соціально-політичного контексту; визначенні його естетичної цінності та функцій; уведенні до наукового обігу низки імен та творів.

Висновки. Нет-арт – невід’ємна частина актуальної цифрової культури, оскільки його основним полем існування є інтернет. Встановлено, що в нет-арті простежуються і прояви мистецько-філософського напряму постмодернізм, який став визначальним для розвитку сучасного мистецтва кінця XX – початку XXI сторіччя. В ході дослідження виявлено такі характерні ознаки постмодернізму, як: децентрація та рівнозначність наративів, тенденції до ризоматичності, симулякративність завдяки віртуальній реальності, побудова нелінійних та не ієрархічних засобів комунікації. Визначені аспекти вписують нет-арт у парадигму постмодернізму. Мережеве мистецтво, в свою чергу, завдяки новим технологіям і формам, може збагатити і більш наявно втілити чи трансформувати базові постмодерністичні ідеї.

Ключові слова: візуальна культура, цифрова культура, цифрове мистецтво, постмодернізм, нет-арт, наратив.

Oleksandr AFANASIEV

a graduate of the third (educational and scientific) level – Doctor of Philosophy, 2nd year of full-time education in the specialty 034 Culturology, Kharkiv State Academy of Culture, Bursatskyi uz., 4, Kharkiv, Ukraine, 61000
ORCID: 0009-0005-7331-9666

To cite this article: Afanasiev, O. (2025). Praktyky net-artu kriz pryzmu kontseptsii postmodernizmu [Net art practices through the prism of postmodernist concepts]. *Fine Art and Culture Studies*, 5, 358–366, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-5-46>

NET ART PRACTICES THROUGH THE PRISM OF POSTMODERNIST CONCEPTS

The article examines the artistic phenomenon of net art as an important part of postmodernist culture, which continues and transforms its basic concepts, taking into account the modern digitalized world. The manifestations of net art are correlated with the main ideas of prominent representatives of postmodernist philosophy (J. Baudrillard, J.-F. Lyotard, J. Derrida, J. Deleuze, and F. Guattari). By analyzing net art works, it was found that they contain characteristics typical of postmodernism, such as multi-genre and interdisciplinarity, lack of hierarchy, equivalent multivariability, simulacracy, deconstruction, citation and hypertext. It was established that net art works are characterized by ironic and game forms, and openness to experiments.

The purpose of the work is to understand net art in the context of the postmodern paradigm, to determine its aesthetic qualities and functions.

Methodology. *The methodological component of the study is at the intersection of cultural, art historical and philosophical approaches. The art historical approach allows us to analyze the aesthetic features of net art works, the cultural approach introduces net art into a broader socio-cultural context, and the philosophical approach allows us to compare practical manifestations of net art with theoretical concepts of postmodernism. The article also uses comparative and hermeneutic methods that allow us to interpret net art works through the prism of postmodernist concepts.*

The scientific novelty of the results obtained lies in highlighting the forms and practices of net art through the prism of the main concepts of postmodernism, which are transformed under the influence of modern technologies, culture and socio-political context; determining its aesthetic value and functions; introducing a number of names and works into scientific circulation.

Conclusions. *Net art is an integral part of the current digital culture, since its main field of existence is the Internet. It has been established that net art also traces the manifestations of the artistic and philosophical direction of postmodernism, which became decisive for the development of modern art in the late 20th and early 21st centuries. The study revealed such characteristic features of postmodernism as: decentration and equivalence of narratives, tendencies towards rhizomaticity, simulacracy due to virtual reality, construction of nonlinear and non-hierarchical means of communication. The identified aspects fit net art into the paradigm of postmodernism. Network art, in turn, thanks to new technologies and forms, can enrich and more clearly embody or transform basic postmodern ideas.*

Key words: visual culture, digital culture, digital art, postmodernism, net art, narrative.

Актуальність проблеми. У часи глобального поширення інтернету, посилення його значення у житті сучасної людини, і помітної присутності в різних сферах її життєдіяльності, змінюється і ставлення до мистецтва та візуальної культури в цілому. Нет-арт, який нерозривно пов'язаний з інтернетом, окрім розвитку новітніх технологій відштовхується від концептів сучасного мистецтва, залишається на маргінесах сучасних культурологічних та мистецтвознавчих досліджень. Між тим вивчення нет-арту дозволить розширити загальну картину розвитку сучасної візуальної культури та цифрових медіа, надати теоретичний інструментарій митцям для осмислення нет-арту, його естетичного та соціального потенціалу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблеми нет-арту стали предметом вивчення

багатьох наукових розвідок. Важливу роль у вивченні зв'язку нет-арту та постмодернізму посідають роботи дослідниці Рейчел Грін. У статті «Веб робота: Історія інтернет мистецтва» вона розглядає творчість перших представників нет-арту, серед яких варто зазначити Хіт Бантінга та арт-групу Джоді (Jodi) (Greene, 2000). Згадані митці нерідко використовуючи постмодерністичну іронію та абсурд, переосмислювали і деконструювали традиційні форми комунікації, в яких значна увага приділялась ієрархії та авторитарності. Цьому сприяли новітні на той час засоби спілкування в інтернеті, наприклад, електронна пошта, яка дозволяла «кожному, хто був підключений до мережі, спілкуватися на рівних, через міжнародні кордони, миттєво, щодня» (Greene, 2000). Для піонерів нет-арту важливим була «побудова

рівноправної спільноти, в якій мистецтво було б помітно присутнє у повсякденній діяльності» (Greene, 2000). У своїй монографії «Інтернет мистецтво» авторка фіксує, що у творах нет-арту можна побачити такі сучасні художні методи, як апропріація та міксування (Greene, 2004, р. 99), а «перетин віртуального та нарративного вимірів можна сформулювати різними способами, і один з найважливіших напрямків спирається на інтерактивну архітектуру слів, відому як гіпертекст» (Greene, 2004, р. 104). Тобто, не зважаючи на нові технологічні інструменти та існування у віртуальному просторі, мережеве мистецтво не відривається від реальності, а цитує, інтерпретує чи видозмінює вже наявний культурний пласт.

Руйнування метанаративів та їх заміну на неієрархічну багатоваріативність наративів у практиках нет-арту описав дослідник медіамистецтва Лев Манович. У праці «Мова нових медіа» науковець зазначає, що «новий медіаоб'єкт не є чимось раз і назавжди фіксованим, а може існувати в різних, потенційно нескінченних версіях» (Manovich, 2001, р. 36).

Осмилення нет-арту як форми сучасного мистецтва дозволяє поставити питання про його відмінність від традиційного мистецтва. Певною мірою відповідь на нього містить дослідження Крістіани Пауль, яка розглядає одну з важливих характеристик постмодернізму – інтерактивність. Зокрема, у роботі «Цифрове мистецтво» вона зазначає, що інтерактивність може стосуватись сприйняття будь-якого художнього твору, але це «залишається ментальною подією у свідомості глядача, коли йдеться про сприйняття традиційних форм мистецтва: фізичність картини чи скульптури не змінюється на його очах» (Paul, 2008, р. 67). Проте, інтерактивність у цифровому мистецтві «дозволяє різні форми навігації, складання або внеску в твір мистецтва, які виходять за рамки цієї суто ментальної події» (Paul, 2008, р. 67). Крістіана Пауль звертає увагу на відкритість та гнучкість форм віртуального мистецтва, і велику роль глядача у їх трансформації (Paul, 2008, р. 68).

В українському науковому дискурсі проблематика нет-арту залишається малодослідженою. Окремі розвідки торкаються здебільшого філософських аспектів, широкого розуміння нет-арту як нової форми творчості,

або являють собою стислий опис певних творів цього напрямку.

Серед українських досліджень вартою уваги є стаття мистецтвознавиці та кураторки медіа-проектів Ольги Балашової «Net.art і парадокси сучасного мистецтва», в якій стверджується, що практики нет-арту переосмислюють та модифікують такі традиційні категорії мистецтва, як твір, автор, глядач, оригінал/копія (Балашова, 2009, с. 83). Також авторка засвідчує, що «цей вид мистецької діяльності не лише описує та фіксує особливості сучасного стану суспільства, а й тим самим намагається здійснювати його корекцію задля виживання чинної соціальної системи» (Балашова, 2009, с. 82).

Узагальнюючи результати попередніх досліджень зазначимо, що західні теоретики частково розглядають нет-арт як складову культури постмодернізму, акцентуючи увагу на певних критеріях (комунікативність, децентралізованість, інтерпретація, інтерактивність, деконструкція тощо); вони лише констатують факт використання концептів постмодернізму в нет-арті, не зазначаючи їх трансформацій, пов'язаних із впливом сучасних технологій, культури та соціально-політичного контексту. Ґрунтовні наукові розвідки стосуються здебільшого перших етапів розвитку нет-арту і майже не приділяють увагу останньому десятиліттю, протягом якого сталися суттєві зміни в цифрових технологіях та культурі. Більшість дослідників роблять акцент на технологічному, естетичному чи соціально-політичному аспектах, не розглядаючи їх у цілому. Отже, проблема нет-арту потребує спеціальних досліджень.

Мета дослідження. На підставі аналізу основних явищ та творів нет-арту визначити характер його кореляції з провідними концептами культури постмодернізму, виокремити його естетичні якості та функції.

Виклад основного матеріалу дослідження. Нет-арт у сучасному просторі візуальної культури є відносно новим явищем. Нет-арт з'явився у 90-х роках минулого століття разом із появою та стрімким розповсюдженням інтернету, який є одночасно полем його існування та інструментом. Зазначена галузь візуальної практики відрізняється від традиційних, зокрема, образотворчого мистецтва, за формою, а часто – і за змістом. Функціонуючи у віртуальному просторі, нет-арт має значно

інші підходи до формування візуального повідомлення, естетичних та соціальних функцій мистецтва. Розглянемо на прикладі окремих творів як нет-арт співвідноситься з альтернативними до класичного погляду на мистецтво концептами постмодернізму, сформованими такими філософами, як Жан-Франсуа Ліотар, Жан Бодріяр, Жак Дерріда, Жиль Дельоз та Фелікс Гваттарі, які залишаються актуальними і у сучасну цифрову епоху.

Французький філософ Жан-Франсуа Ліотар у своїй книзі «Стан постмодерну» використовує таке поняття, як «метанаративи». Тобто: наднаративи, системи розповідей та ідей, які стосуються базових питань, пов'язаних з життям, зокрема з політикою, культурою, історією, релігією тощо (Ліотар, 1979, ст. XXIV). Характерними ознаками метанаративів є ієрархічність та авторитарність, узагальнення, тобто панування доктрин та ідеологій, які визнаються їх представниками істинними та головними (наприклад, певні політичні чи релігійні течії, напрямки у мистецтві тощо). Ліотар зазначав, що у постмодерному світі метанаративи втрачають свою силу (Ліотар, 1979, ст. XXIV). Сучасна людина вийшла на той рівень, коли не потребує різноманітних надбудов для розуміння світу і себе у світі, тому більш актуальними є свобода вибору без владного контролю та звичайні наративи у своїй багатоваріативності.

Роздроблення метанаративів і пріоритет міні-наративів яскраво відчувається в нет-арті. Специфіка інтернету, орієнтованого на персональні комп'ютери і окремого користувача, ще більше проявила ці характеристики, зробила нет-арт направленим на індивідуальне прочитання, інтерпретацію та неформальність. Поруч з колективними соціально-політичними та морально-етичними проблемами, які часто порушувало класичне мистецтво, у сучасному світі дедалі гостріше постають і проблеми окремої людини. Багато робіт нет-арту інтерактивні, мають різні можливі варіанти прочитання, та дозволяють користувачеві сприймати той чи інший твір, орієнтуючись на власні інтереси, потреби та досвід. Деякі проекти навіть дозволяють глядачеві стати співавтором.

Варто відмітити твори, у яких використовується гіпертекст, що, на відміну від звичайного тексту, має нелінійну структуру та гіперпосилання. Останні дозволяють переходити від

одного тексту до іншого та обирати власний напрямок і порядок отримання інформації та її інтерпретації. Тим самим нівелюється пріоритетність та ізольованість того чи іншого тексту; актуалізується ще одне поняття – «інтертекстуальність», тобто постійна взаємопов'язаність та взаємозбагачення різних текстів.

Яскравим і водночас одним із перших прикладів використання гіпертексту у нет-арті став проєкт американського художника та теоретика Марка Америки «Grammatron» (1997). У складному мультимедійному творі поєдналось багато медіа – гіперпосилання з різноманітними текстами, колажні зображення, аудіофайли з авторським саундтреком від Марка Америки, цифрова анімація, інтерактивні елементи (Amerika, 2011). Марк Америка стверджував, що його «цікавило, як деякі з вигаданих мов, що виходили зі зростаючої сцени нових медіа, можна було використовувати проти себе, щоб терти та/або реміксувати альтернативні дискурси разом, від кіберпанку, діалектичного матеріалізму та каліфорнійської ідеології до експериментальних наративних рифів від таких авторів, як Джеймс Джойс, Арно Шмідт та Жан-Люк Годар» (Amerika, 2011). З новітніми наративами та технологіями він поєднав і стародавню містику – вчення Каббали та легенду про створення Голему. Цей складний та багатограний твір випередив час та передбачив багато речей, які здаються нам дуже звичними зараз, наприклад: спосіб вільного блукання інтернетом (цілеспрямовано, інтуїтивно чи випадково), нав'язлива мережева реклама і спам, цифрові валюти, тема сексу у віртуальному середовищі.

Однією з головних цілей проєкту «Grammatron» є дослідження того, як художнику вибудовувати власний індивідуальний стиль в умовах інформаційного і технологічного перенасичення, яке може шкодити творчості; як використовувати сучасні медіа для просування власних наративів у віртуальному просторі; як у ньому трансформуються поняття суб'єктивності, авторства та читача; як новітні технології впливають на свідомість та ідентичність людини.

Щодо прикладів пріоритету наративів над метанаративами в українському нет-арті можна назвати інтернет-спільноту «Страйк плакат», що виникла під час Революції Гідності. Сутність цієї спільноти, яка являла собою сторінку

на Facebook, полягала у тому, що професійні дизайнери та художники, а також всі бажаючі, могли завантажити свої плакати стосовно актуальних на той час подій у країні. Крім того, на сторінці через посилання на файлообмінник можна було завантажити у гарній якості плакати інших користувачів та роздрукувати їх. В даному випадку розбивається метанаратив авторства на велику кількість анонімних авторів, об'єднаних схожими ідеями, які можуть користуватися роботами один іншого заради спільної мети – боротьби за свободу і гідність. Особливістю даної спільноти було те, що жоден з плакатів, які здебільшого торкалися політичної ситуації в Україні, принципово не був пов'язаний з будь-якою політичною партією.

Наступним важливим концептом постмодернізму, який відображений у сучасному суспільстві, є симулякр. Ідею «симулякру», але під іншою назвою (ейкон та ейдолон), вперше висловив ще давньогрецький філософ Платон, для якого це було штучною репрезентацією реальності, копією копії, яка намагалась повторити навіть не ідеї, а ідеї, які вже втілені в речах.

Філософи у XX столітті знову зацікавились цим поняттям, зокрема дослідником ірраціональності Жоржем Батаєм. Проте, активно використовуватись у постмодерністичному дискурсі воно почало завдяки французькому філософу Жану Бодрію. Він інтерпретував цей термін, як «субституцію, заміну реального знаками реального» та «операцію з попередження будь-якого реального процесу за допомогою його оперативної копії, метастабільного сигнального механізму, програмованого й бездоганного, що презентує всі знаки реального й поминає всі його несподівані повороти (Бодріяр, 1981, с. 7). З симулякром пов'язана і гіперреальність – реальне «без першопричини та без реальності» (Бодріяр, 1981, с. 6). По суті відбувається поступова підміна звичайної реальності на віртуальну.

Нет-арт прямо пов'язаний з двома цими поняттями, бо існує у просторі інтернету, який складається з різноманітних знаків, символів та образів. Вони, зосереджуючись на звичайній реальності, утворюють нову, віртуальну реальність, яка може впливати на звичайну чи підміняти її. Зазначене можна простежити за шляхами розвитку нет-арту, який в свою чергу відображав шлях розвитку інтернету в цілому.

Як зазначає британська дослідниця Джоанна Зилінська, на початковому етапі формування нет-арту у 90-і роки митці цього напрямку тільки знайомились з можливостями інтернет-середовища, але вже усвідомлювали їх величезний потенціал (Zylinska, 2020, с. 129–130). Вони активно експериментували з новими технологіями (сайтами, мультимедіа, інтерактивними елементами), які ще були у зародковому стані, і багато в чому передбачили майбутнє інтернету (наприклад, як вже згаданий Марк Америка). Але акцент був саме на віртуальному середовищі та технологічності. На перетині 2000-х та 2010-х виник новий напрямок – постнет арт, який змістив акцент з самого інтернету на його соціокультурний вплив на звичайну реальність. Якщо спочатку для людей інтернет був чимось новим і незвіданим, і був доступний далеко не всім, то для наступних поколінь, що виростили в умовах глобального охоплення інтернетом, це явище стало звичним (Zylinska, 2020, с. 130). Інтернет став ще більш персоніфікованим, виникли різноманітні соцмережі та месенджери, які значно спростили комунікацію в інтернеті. Тому таке занурення в інтернет вплинуло не тільки на звичайний устрій та ритми життя, але і на «фізичну» естетику та візуальну культуру (дизайн, образотворче мистецтво, моду тощо). В цьому випадку оригіналами вже були віртуальні знаки та ідеї. Таке заплутане розуміння, де оригінал, а де копія, є характерною ознакою постмодернізму.

Серед прикладів симулякративності та гіперреальності у нет-арті можна назвати творчій дует італо-американських митців Єви і Франко Меттес, також відомий під псевдонімом «0100101110101101.org». Вони є одними з перших представників мережевого мистецтва та онлайн-активізму, а їх проекти, не дивлячись на скандальність та радикалізм, порушують важливі етичні проблеми.

У 1998 році Єва і Франко створили фейковий вебсайт Ватикану. Вони купили доменне ім'я Vaticano.org та скопіювали оформлення, структуру та наповнення з оригінального сайту. Сайт на перший погляд був повністю ідентичний, але були внесені певні правки в священні тексти та тексти з документів Ватикану. Цю підміну виявили лише через рік. За цей час сайт відвідало близько 200 тис. користувачів та було кілька мільйонів переглядів (Mettes, 1998).

У тому ж році вони створили віртуального персонажа на ім'я Дарко Мавер, який нібито мешкав на Балканах і був свідком жорстокої війни. Він робив жахаючі реалістичні скульптури у натуральну величину з різних матеріалів (воск, гума, тканина), які зображали жертв вбивств, а потім розміщував їх у покинутих будівлях у різних локаціях колишньої Югославії. Проте виявилось, що цього митця взагалі не існувало, а фотографії його скульптур виявились фотографіями справжніх вбивств, знайдених в інтернеті (Mettes, 1999). Загибель цього художника, яка ніби сталась у 1999 році під час бомбардувань силами НАТО в'язниці у Подгориці, теж була вигадана. Фото «мертвого» Дарко Сва і Франко Меттес зробили на горіщі свого будинку у Болоньї. Ця містифікація здавалась дуже правдивою і зайшла настільки далеко, що в рамках 48 Венеційської бієнале був проведений ряд посмертних виставок Дарко Мавера, і тільки після їх закінчення творчий дует заявив про те, що цей персонаж, як і його творчість, були повністю вигадані (Mettes, 1999). Головною метою цього проекту була демонстрація того, якими б жахливими та шокуючими не були роботи митців, часто залежних від потреб арт-ринку, справжні жахи, що відбуваються у світі, часто замовчуються та залишаються непоміченими (Mettes, 1999).

Щодо пізніших прикладів нет-арту цього творчого дуєту, які працюють з темами імітації та симулякративності, варто зазначити проєкт «No Fun» (2010) року. На сайті формату чат-рулетки, де у відеотрансляції можуть перетнутись люди зі всього світу, митці розмістили відео, яке імітувало самогубство, та знімали реакцію випадкових глядачів. Реакція людей була різною – від шоку, страху і плачу, до байдужості та навіть веселощів (Mettes, 2010).

Сва і Франко Меттес у своїх творах вийшли за рівень звичайних ігор та інтерактиву, і використовували інтернет для акценту на морально-етичних питаннях, та розуміння меж між приватним і колективним, віртуальністю та реальністю, які у сучасному світі важко відділити одну від одної, і які зараз змішуються в єдину гіперреальність. Це доводить, що нет-арт, який на початку свого існування був зосереджений на технологічній експериментальності, за допомогою постмодерністичних концептів міг порушувати важливі соціальні

теми, а комунікативна спрямованість цифрових технологій зробила цей процес більш помітним та обширним.

У багатьох прикладах нет-арту присутня і так звана деконструкція – концепція, яку зробив французький філософ Жак Дерріда. Ця концепція є протилежною до панувального довгий час логоцентризму, який намагався виокремити щось головне, тоді як інші елементи були другорядними чи витісненими (Derrida, 1998, р. 3). Деконструкція передбачає переосмислення символів та їх взаємозв'язків, як децентралізованих та нестабільних систем, які можуть змінюватись, та міняти свою роль, в залежності від контексту (Derrida, 1998, р. ІХХVІІ). Вона зрівнює елементи: немає головного і другорядного, все пов'язане в одне динамічне багатоваріативне поле.

У нет-арті концепція деконструкції яскраво виражена у так званому глітч-арті – мистецтві, яке використовує різноманітні помилки, дефекти, збої у цифровому середовищі, як художні засоби. Дефекти глітч-арту не тільки не поступаються ідеальним зображенням, але і виступають повноцінними об'єктами та інструментами. Тобто стирається грань між правильним і неправильним, а велике розмаїття можливих форм не фіксуються на чомусь сталому і стабільному, що робить пізнання і творчість необмеженими.

Одними з перших представників глітч-арту, як і нет-арту в цілому, можна назвати голландсько-бельгійську арт-групу Джоді (Jodi). Вони використовували помилки не лише як візуальний елемент, але й робили концептуальні проєкти на їх основі. Їх ранній і найвідоміший проєкт – сайт «www.jodi.org» виглядає як суцільний хаос – набір різноманітних html символів, коду, анімації та зіпсованої графіки. При кожному новому відвідуванні сайт виглядає по-різному, ніби він недороблений чи зламаний. Навігація сайтом відсутня. При переході на посилання можуть з'явитись інші посилання, чи абсурдні тексти, зображення та відео, які не мають сенсу. Все зроблено так, щоб викликати у глядача здивування та заплутаність. Така умисна деконструкція порушує логіку користування сайтом, його оформлення та основні функції. Автори ніби розривають красиву обгортку, та викидають назовні всі неприглядні, неідеальні та неприємні людині інтернет внутрішності,

та перетворюють це в художній вислів. Даний жест можна розуміти як протест проти метанаративу «чистого інтернету» за яким часто ховається маніпулювання людськими думками за допомогою красивого дизайну, зручності і впорядкування.

Проект того ж дуету «GEO GOO» зроблений на основі Google Maps і Google Earth, але таким чином, що карти, і особливо навігація по ним, виглядають дивними та максимально непередбачуваними: постійно змінюються координати та масштаб; мапа з'являється, зникає чи трансформується. Сучасні інтернет-карти позиціонуються, як зручні, точні та детальні. Але Джоді у своєму проекті, гіпертрофуючи та доводячи до абсурду, демонструють те, що ці віртуальні системи насправді можуть бути доволі неточними та маніпулятивними, та у якихось випадках підмінювати реальну картину. Деконструкція у цьому проекті проявляється у виявленні крихкості та нестабільності явищ, яким ми звикли довіряти. Карта, як певна точка опори і спокою розсипається, перетворюється на безглузду гру, де глядач нічого не може контролювати, втрачає зв'язок між віртуальним і реальним. Митці в цьому проекті показали, що користувач, не дивлячись на всю видимість контролюваності і доступності інтернет інструментів, не має влади над ними, та є залежним від заданих сценаріїв та наративів медіакорпорацій. Проект є рефлексією над безвихідністю і обмеженістю вибору в реальному світі під ілюзією багатofункціональності та варіативності віртуального простору.

Постмодерністське поняття ризома також знаходить відображення у практиках нет-арту. Цей термін, використаний Жилем Дельозом та Феліксом Гваттарі, походить від фр. слова «кореневище», та означає певну структуру з різних рівноцінних елементів, пов'язаних між собою, але не маючих домінуючого центру та суворого напрямку (Deleuze, Guattari, 1976, с. 7–8). В сучасній практиці нет-арту простежується тенденція до ризоматичності – роботи часто нелінійні, немає розділення невисоке (елітарне) та низьке мистецтво, різні твори можуть бути зв'язані в тому числі через гіперпосилання.

Проект американської мисткині Моллі Сода «Inbox Full» (2012) – десятигодинний відеоперформанс, в якому вона зачитує приватні повідомлення, надіслані їй незнайомцями на

популярний у той час сайт Tumblr. Тексти в них були різними – від звичайних побутових питань чи компліментів, до вульгарних чи образливих повідомлень. Втім Моллі зачитувала усе підряд у монотонному та беземоційному стилі, тим самим виступаючи ретранслятором соціокультурного зрізу сучасної інтернет-спільноти. Проявом ризоми можна назвати відсутність ієрархії повідомлень – всі вони демонструвались, як рівнозначні, не дивлячись на їх форму і сенс. Одночасно авторка показала поверхневність такого роду комунікації, не дивлячись на великий вибір медіа та контенту, який може запропонувати інтернет. Зазначене також можна розглядати, як нейтральне явище та даність, оскільки розмаїття та багатоваріативність інтернету сприймаються як буденність і тісно пов'язані з нашим реальним життям. Проект можна назвати дослідженням ідентичності людини і того, як вона трансформується під впливом інтернету та розмитих граней між приватним і публічним.

У проекті Рафаеля Розендаля «Abstract Browsing» (2014–...) сайти за допомогою спеціального розширення перетворюються у композиції з різнокольорових прямокутників (Rozendaal, 2014). Кожен сайт виглядає по-різному і сприймається як абстракція. Демонструється гіпертрофований та узагальнений показ структури сайтів – того, що скривається під поверхнею: різноманітних елементів, схем, зображень, таблиць, тексту, які ми не помічаємо та сприймаємо як даність. У цьому також проявляється ризоматичність – сайти, незалежно від тематики (наприклад, сайти політичних партій, магазинів одягу, чи персональних сторінок у фейсбуці), через художнє перевтілення у проекті стають рівними у своєму різноманітті та унікальності. Автор перетворює інтернет в безкінечні полотна, але виходить і за межі інтернету. Він часто подорожує різними сайтами і обирає найбільш вражаючі композиції, з яких потім створює гобелени (Rozendaal, 2014). У «Abstract Browsing» вбачається і намагання сягнути за видимі межі інтернету, естетизувати його внутрішню структуру, і певний протест проти перенасичення інформацією, відсторонення та відпочинок від неї через абстрактне узагальнення та елемент гри.

Варто також відмітити сайт Rhizome.org, який був названий на честь поняття «ризом».

Даний сайт є одним з головних ресурсів, присвячених нет-арту. Назва Rhizome не тільки натякає на ризоматичну сутність нет-арту, але і на саму структуру сайту. Rhizome.org є багатofункціональною платформою. Це потужний архів і база даних, функціонуюча ще з 1998 року, з інформацією від самих перших проявів мережевого мистецтва до сьогодишніх актуальних проєктів цього напрямку. Він є також дослідницькою платформою, що вивчає різні форми нет-арту та їх еволюцію. Сайт формує спільноту, яка об'єднує митців і поціновувачів нет-арту та цифрового мистецтва з усіх куточків світу. Матеріалами сайту є – тексти, онлайн-виставки, аудіо-візуальний контент, архіви, форуми, інтерв'ю, які не пов'язані між собою ієрархічно і є рівнозначними між собою. Зазначене підтверджує велике розмаїття різних форм і жанрів інтернет мистецтва, представлених на цьому порталі – від складних мультимедійних проєктів та комп'ютерних ігор до низового мистецтва у вигляді мемів; від інтерактивного розважального мистецтва до політичної сатири та сучасної філософії.

Висновки і перспективи подальших досліджень. У ході дослідження виявлено, що нет-арт є важливою складовою сучасної візуальної культури, яка корелює з парадигмою постмодернізму за наступними критеріями: пріоритет наративів над метанаративами, деконструкція та ризоматичність як наслідок відмови від ієрархічності та примату влади; нелінійність та багатоваріативність. Теорія симулякрів співпадає з віртуальною сутністю існування творів нет-арту.

Дослідження показало, що у нет-арті, як і у постмодернізмі, кордони між автором

та глядачем нерідко стираються, що робить сучасну цифрову творчість більш колективною, інтерактивною та різноманітною. Попри часте використання іронічної та ігрової форм у творах нет-арту, останні можуть слугувати інструментом, який привертає увагу до суспільних проблем.

Нет-арт є динамічним явищем, що постійно трансформується через стрімкий розвиток цифрових технологій та глобалізаційні процеси: використовується персоніфікований підхід завдяки алгоритмам, враховуючи запити та інтереси авторів і глядачів; через нематеріальну природу інтернету художній об'єкт стає більш гнучким та змінним; важливим стає не тільки художній результат, а й процес та побудова комунікацій; змінюється експозиційний підхід, основним майданчиком мистецтва стають не галереї, а цифрові платформи. Інтерактивність та наявність гіпертексту дозволяють використовувати різні варіанти прочитання творів. Встановлено, що візуальна культура стає більш демократичною, де відсутнє розділення на високе (елітарне) та низьке мистецтво, про що свідчить популярність простих але ємних мемів і глітч-арту (мистецтва, побудованого на помилках та спотвореннях). Нет-арт не тільки продовжує традиції постмодернізму, але і доповнює та модифікує їх, враховуючи сучасні підходи до сприйняття візуального повідомлення, інтерпретації та комунікації.

Подальші дослідження можуть містити аналіз наступних етапів розвитку нет-арту (зокрема, пост-нет арту), його комунікаційних властивостей в епоху соцмереж, ролі використання штучного інтелекту, наявності альтернативних постмодернізму парадигм.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Балашова О. Net.Art і парадокси сучасного мистецтва. *Філософська думка*. 2009. № 6. С. 79–90.
2. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція / пер. з фр. В. Ховхун. Київ : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.
3. Amerika M. GRAMMATRON – by Mark Amerika. 2011. URL: <https://markamerika.com/artworks/grammatron-by-mark-amerika> (дата звернення: 20.10.2025).
4. Deleuze G., Guattari F. A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia / translation from the French and foreword by Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987. 632 p.
5. Derrida J. Of Grammatology (corrected edition) / translation from the French by G.C. Spivak. Baltimore & London : Johns Hopkins University Press, 1997. 441 p.
6. Greene R. A History of Internet Art. *Artforum International*. 2000. Vol. 38. С. 162–180. URL: https://monoskop.org/images/c/c5/Greene_Rachel_2000_Web_Work_A_History_of_Internet_Art.pdf (дата звернення: 20.10.2025).
7. Greene R. Internet Art. London : Thames and Hudson Ltd, 2004. 224 p.

8. Lyotard J.-F. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge* / translation from the French by Geoff Bennington and Brian Massumi, foreword by Fredric Jameson. Manchester : Manchester University Press, 1984. 135 p. URL: https://monoskop.org/images/e/e0/Lyotard_Jean-Francois_The_Postmodern_Condition_A_Report_on_Knowledge.pdf (дата звернення: 20.10.2025).
9. Manovich L. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 2001. 400 p. URL: https://monoskop.org/images/b/b4/Manovich_Lev_The_Language_of_New_Media_2001.pdf (дата звернення: 20.10.2025).
10. Mettes E., Mettes F. *Darko Maver* (1998-99). 1999. URL: <https://0100101110101101.org/darko-maver/> (дата звернення: 20.10.2025).
11. Mettes E., Mettes F. *No Fun* (2010). 2010. URL: <https://0100101110101101.org/no-fun/> (дата звернення: 20.10.2025).
12. Mettes E., Mettes F. *Vaticano.org* (1998). 1998. URL: <https://0100101110101101.org/vaticano-org/> (дата звернення: 20.10.2025).
13. Paul C. *Internet Art*. London : Thames and Hudson Ltd, 2008. 256 p.
14. Rozendaal R. *Notes on Abstract Browsing*. URL: <https://www.newrafael.com/notes-on-abstract-browsing/#:~:text=Abstract%20Browsing%20is%20a%20project,the%20skeleton%20of%20the%20web.> (дата звернення: 20.10.2025).
15. Zylinska J. *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. London : Open Humanities Press, 2020. 176 p.

REFERENCES:

1. Amerika, M. (2011). *GRAMMATRON – by Mark Amerika*. Retrieved from <https://markamerika.com/artworks/grammatron-by-mark-amerika>.
2. Balashova, O. (2009). *Net.Art i paradoksy suchasnoho mystetstva* [Net.Art and the paradoxes of contemporary art]. *Filosofska dumka*, 6, 79–90 [in Ukrainian].
3. Baudrillard, J. (2004). *Simuliakry i symuliaciia* [Simulacra and simulation]. (V. Khovkhun, Trans.). Kyiv: Vyd-vo Solomii Pavlychko «Osnovy» [in Ukrainian].
4. Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. (B. Massumi, Trans.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
5. Derrida, J. (1997). *Of Grammatology*. (G. C. Spivak, Trans.; Corrected ed.). Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
6. Greene, R. (2000). *Web work: A history of Internet art*. *Artforum International*, 38, 162–180. Retrieved from https://monoskop.org/images/c/c5/Greene_Rachel_2000_Web_Work_A_History_of_Internet_Art.pdf.
7. Greene, R. (2004). *Internet Art*. London: Thames & Hudson Ltd.
8. Lyotard, J.-F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. (G. Bennington & B. Massumi, Trans.; F. Jameson, Foreword). Manchester: Manchester University Press. Retrieved from https://monoskop.org/images/e/e0/Lyotard_Jean-Francois_The_Postmodern_Condition_A_Report_on_Knowledge.pdf.
9. Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA & London: The MIT Press. Retrieved from https://monoskop.org/images/b/b4/Manovich_Lev_The_Language_of_New_Media_2001.pdf.
10. Mattes, E., & Mattes, F. (1999). *Darko Maver* (1998–99). Retrieved from <https://0100101110101101.org/darko-maver/>.
11. Mattes, E., & Mattes, F. (2010). *No Fun* (2010). Retrieved from <https://0100101110101101.org/no-fun/>.
12. Mattes, E., & Mattes, F. (1998). *Vaticano.org* (1998). Retrieved from <https://0100101110101101.org/vaticano-org/>.
13. Paul, C. (2008). *Digital Art*. London: Thames & Hudson Ltd.
14. Rozendaal, R. *Notes on Abstract Browsing*. Retrieved from <https://www.newrafael.com/notes-on-abstract-browsing/#:~:text=Abstract%20Browsing%20.>
15. Zylinska, J. (2020). *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. London: Open Humanities Press.

Дата першого надходження рукопису до видання: 24.10.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 21.11.2025

Дата публікації: 30.12.2025