

АНТОНЕНКО Ігор, ОБРАЗЦОВА Анна
Київський національний університет технологій та дизайну

NFT І НОВІ МОЖЛИВОСТІ ДЛЯ РОЗВИТКУ УКРАЇНСЬКОГО ДИЗАЙНУ

Анотація. В роботі досліджується важливість NFT для цифрового дизайну та культури загалом, а також ризики, пов'язані з включенням сфери дизайну та архітектури у експерименти з NFT. Дослідження показує, що завдяки поширенню нової технології розширюється поле творчої діяльності, збільшується дохід працівників цієї сфери, а для шанувальників мистецтва відкриваються нові можливості для насолоди універсальними творами. Результати дослідження свідчать про остаточне відокремлення цифрового мистецтва від традиційного завдяки виникненню ринку NFT як торгового майданчика для творів віртуального світу.

Ключові слова: цифровий дизайн, метавсесвіт, 3D-моделювання, блокчейн, NFT-ринок

Abstract. The work explores the importance of NFTs for digital design and culture in general, as well as the risks associated with including the field of design and architecture in experiments with NFTs. The study shows that thanks to the spread of new technology, the field of creative activity is expanding, the income of workers in this area is increasing, and new opportunities for fans of art to enjoy universal works are opening up. The results of the study indicate the final separation of digital art from traditional art thanks to the emergence of the NFT market as a marketplace for works of virtual art.

Keywords: digital design, metaverse, 3D-modeling, blockchain, NFT market.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ

Тема занурення людства в метавсесвіт стає все більш реалістичною через взаємодію віртуального та реального світів. Віртуальність впливає на реальність, а реальність на віртуальність, що ускладнює розмежування між ними. Зокрема, використання різноманітних технологій, таких як доповнена та віртуальна реальності, вже змінює спосіб, яким ми взаємодіємо з оточуючим світом.

Подальше розглядання цієї проблеми може включати аналіз впливу цифрових технологій на культурні та соціальні процеси, розгляд питань етики та приватності в цифровому середовищі, а також дослідження можливих шляхів розвитку та регулювання цього процесу. Такий аналіз допоможе краще зрозуміти взаємозв'язок між віртуальністю та реальністю, значення NFT-ринку та його впливу на сучасне мистецтво, підготувати суспільство до надходження у метавсесвіт.

АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ ТА ПУБЛІКАЦІЙ

Серед вчених, що досліджують феномен NFT у зв'язку з мистецтвом, не існує однастайності. Наприклад, Nicola Jones вважав феномен нісенітницею, оскільки NFT має великий вуглецевий слід через величезну обчислювальну потужність для його підтримки [1]. Brian Mittendorf та Sean Stein Smith навпаки посилалися на музеї, які взяли участь у просуванні нового явища [2]. The Financial Times заявили, що Facebook та Instagram додадуть функцію, яка дозволить користувачам створювати NFT, а

компанія Марка Цукерберга почала працювати над створенням власного NFT-маркетплейсу [3]. З українських вчених тему NFT в аспекті мистецтва розглядав Мачулін Л. І. [4] У грудні 2017 р. під егідою ЮНЕСКО та за участю сховищ предметів мистецтва було підписано документ "Reproduction of Art and Cultural Heritage" (ReACH), який започаткував створення цифрових копій для збереження. Через три роки на ринку NFT було здійснено 6,1 млн. угод на продаж-купівлю 4,7 млн. NFT у 160 видах криптовалют, в основному Ethereum та WAX (Nadini та ін., 2021) [5].

ФОРМУЛЮВАННЯ ЦІЛЕЙ РОБОТИ

Одна з головних цілей - дослідити, як NFT впливає на сучасне мистецтво та культурні процеси загалом. Це може включати аналіз змін у мистецькому ринку, структуру та споживання мистецьких творів, а також еволюцію художніх практик. Також завданням є підвищення обізнаності та розуміння суспільства щодо NFT, його потенціалу та викликів, що він ставить перед мистецтвом та культурою.

ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ

Цифрове мистецтво, особливо за останнє десятиліття, породило запитання про майбутнє традиційного мистецтва в цифровому суспільстві. Теорія та методологія мистецтвознавства відчують потребу в нових визначеннях цифрового мистецтва. Легітимізація цифрового мистецтва стала актуальною після того, як NFT, нове явище у цифровому світі, зайняв перше місце у рейтингу «Power 100», що визначає найвпливовіших осіб у сфері мистецтва. Вчені, використовуючи моделі аналізу даних, з'ясували, що збільшення доходів від біткоїнів призводить до зростання популярності NFT вже наступного тижня, що пояснює зацікавленість інвесторів у цьому явищі.

Сьогодні художники та дизайнери визнають свою роботу мистецтвом, а глядачі стають активними учасниками цього процесу. Мета метасвіту - створення альтернативної цифрової реальності, де люди спілкуються, працюють, грають та здійснюють угоди. Технологія NFT швидко впроваджується у спільноту дизайнерів та архітекторів, що призводить до створення та продажу віртуальних меблів та архітектурних проектів на онлайн-аукціонах та криптомайданчиках.

Найближче до інтегрування віртуальності у повсякденний робочий процес стоять фахівці, які займаються 3D-моделюванням – дизайнери та архітектори, оскільки управління, контроль та перегляд проектів відбувається у трьох вимірах. Піонери параметричного дизайну бюро ZHA (Zaha Hadid Architects) спроектували серію тривимірних віртуальних просторів для виставки NFTism у рамках фестивалю Art Basel Miami Beach. У кіберпросторі ZHA об'єднали свої напрацювання в алгоритмічному проектуванні з логікою МБО (масових багатокористувацьких онлайн-ігор). Замовником виступав Kenny Schachter – артдилер, колекціонер, художник та популяризатор NFT-мистецтва. Результатом колаборації ZHA, Metaverse, Journee і Schachter став віртуальний дизайн, орієнтований на «користувацький досвід, соціальну взаємодію та драматичну сценографію». Фокусними об'єктами експозиції NFTism стали цифрові копії Z-Boat, Z-Car One, стіл Belu та табурет Orchis, створені Kenny Schachter спільно з ZHA. Патрік Шумахер ще у 2008 р. у «Маніфесті параметризму» написав: «Обчислювально-просунуті методи, такі як скриптинг та параметричне моделювання, стають повсякденною реальністю. І сьогодні, не володіючи цими техніками, неможливо перебувати в авангарді архітектури». Зв'язок між концепцією метавсесвіту та мем-культурою споживання дуже тісний. Гейміфікація, токенизація та іммерсивний досвід – сьогодні це прогресивні інструменти маркетингу. Taobao, Amazon, Meituan стали гігантськими цифровими платформами із мільярдними обігами (що за функціоналом мало чим відрізняються

від сучасних ТРЦ), які дають можливість придбати не тільки товари та послуги, але й елементи інтертейменту. Метавсесвіт це гібрид онлайн-соціального досвіду, розширеного у трьох вимірах. Майстернею Dmytro Aranchii Architects була представлена як конкурсна пропозиція кінематична інтерактивна інсталяція «ubIQuitos», розроблена для бізнес-центру IQ у Києві. Конструкція складалася з 512 світлових кульок, які могли змінювати свій колір, і являла собою тривимірне дзеркало для пішоходів та автомобілів, яке використовувало механічні трансформації та колірні зміни, щоб повторювати рухи користувачів.

ВИСНОВКИ

Наявність у феномена NFT таких атрибутів, як справжність об'єкта, конкурентоспроможність, ринкова вартість, запит та пропозиція свідчать про формування сегменту ринку мистецтва. Незалежний ринок NFT можна розглядати як окреме відгалуження від традиційного мистецтва, що потребує наукового осмислення у різних контекстах та розробки для його повноцінного становлення.

У парадигмі метатворчості взаємодія у цифровому полі передбачає перехід від пасивного споживання до креативної діяльності. Інтерпретації метавсесвіту на основі блокчейну – це автономні віртуальні ігрові простори та економіки, що моделюють взаємодії в реальному світі. Інтерес до віртуальних активів в Україні поступово зростає. Запит на віддалену активність спровокував освоєння та розкриття можливостей блокчейну, глобальної цифрової бази даних, яка дозріла до статусу унікального публічного реєстру. Найбільшого резонансу набуло його застосування у фінансовій сфері, проте технологія блокчейн швидко впровадилася також у мистецтво та дизайн України. Створювані віртуальні простори можуть бути реалістичними чи фантастичними, залежно від концептуальних та стилістичних рішень. Найближче до інтегрування віртуальності у повсякденний робочий процес стоять фахівці, які займаються 3D-моделюванням – дизайнери та архітектори.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Jones, N. (2021, Червня 18). How scientists are embracing NFTs. Nature. – URL: <https://doi.org/10.1038/d41586-021-01642-3> (дата звернення: 08.03.2023)
2. .Mittendorf, Br., Smith, S. St. (2021, Листопада 19). 4 reasons why museums aren't cashing in on NFTs yet. The Conversation. – URL: <https://theconversation.com/4-reasons-why-museums-arent-cashing-in-on-nfts-171993> (дата звернення: 18.12.2023)
3. Facebook owner Meta dives into NFT digital collectibles craze. Financial Times. – URL: <https://www.ft.com/content/2745d50b-36e4-4c0a-abe0-e93f035b0628> (дата звернення: 18.12.2023)
4. Machulin, L. (2022). The impact of non-fungible tokens (NFT) on the art world. Culture of Ukraine. 67-77. 10.31516/2410-5325.075.09.
5. Nadini, M., Alessandretti, L., DiGiacinto, Fl., Martino, M., Aiello, L. M. & Baronchelli, A. (2021, Серпня 31). Mapping the NFT revolution: market trends, trade networks, and visual features. Osf. – URL: https://osf.io/wsnzr/?view_only=319a53cf1bf542bbbe538aba37916537 (дата звернення: 05.12.2023)