

МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

УДК 7.038:004.738.5

МОРФОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ДУДЛУ ЯК ЖАНРУ НЕТ-АРТУ В СУЧАСНОМУ ІНТЕРНЕТ-ПРОСТОРИ

Ландяк О.М.

Харківська державна академія культури

Досліджено морфологічні особливості дудлу як жанру нет-арту в сучасному інтернет-просторі. Розглянуто форми художнього втілення дудлу, а саме його жанрову специфіку та часопросторову будову. Визначено основні стилістичні та композиційні особливості дудлу як жанру нет-арту. Виявлено ключові технологічні характеристики, що обумовлюють зображальну культуру дудлу в Інтернеті. Проаналізовано морфологічну природу дудлу як феномену екранної культури.

Ключові слова: морфологічні особливості, дудл, нет-арт, інтернет-простір, екранна культура.

Постановка проблеми. Дудл як особливий новітній жанр нет-арту набуває все більшої популярності в інтернет-просторі – вагомому сегменті сучасної екранної культури. Розмаїття форм художнього втілення дудлу, що безпосередньо впливає на його онтологічну специфіку, трансресує сталий погляд на даний феномен як виключно продукт графічного дизайну. На сьогодні можна спостерігати відсутність чітких диференціацій морфологічної природи дудлу як феномену екранної культури, що являє вагомим проблемою в сучасному мистецтвознавчому дискурсі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Нам не зустрічається спеціальних праць, присвячених дослідженню дудлу як окремого жанру нет-арту. Існують посібники з дудлінгу, що розкривають специфіку дудлу та близьких йому за походженням зентаглу, зендудлу як виключно феноменів графічного дизайну. При цьому в цих джерелах йдеться про історію виникнення, основні ознаки та мотиви арт-практик, що існують поза межами інтернет-простору, а отже морфологічно до нет-арту не належать. Зокрема у працях С. Браун «Дудлінг для творчих людей» [4], С. Шадт «Зендудл. Малювання для релаксації, медитації та натхнення» [11] мова йде про мистецькі практики дудлінгу та зендудлу, що існують не у цифровій формі, а на папері – традиційному матеріалі для графічного мистецтва. Втім, стилі та мотиви дудлінгу, розглянуті у зазначених літературних джерелах, багато у чому виступають підґрунтям для розвитку дудлу в рамках сучасного нет-арту. Саме тому розглянуті публікації є вкрай актуальними для нашого дослідження.

Праці, присвячені нет-арту, є особливо цікавими для розуміння специфіки предмета даної статті. Сучасний мистецтвознавчий дискурс звертається до поняття нет-арту здебільшого з точки зору функціональної та комунікативної складової даного феномену. Спроби диференціювати нет-арт як один з визначних видів медіа-арту або частину Digital art можна зустріти в працях Н. Агафонової, Р. Грін, В. Бычкова та Н. Маньковської, С. Тетеріна [1, 2, 3, 10]. Однак, дослідники пропонують власні жанрові диференціації нет-арту, не розглядаючи дудл в їх межах. Проте

нет-арт, що згідно сучасного мистецтвознавчого дискурсу акумулює велику кількість різноманітних дигітальних арт-практик, не може за логікою речей виключати дудл з його специфічними морфологічними ознаками. Це є очевидним, адже дудл в інтернет-просторі демонструє всі визначальні риси нет-арту: має цифрову природу, існує в Інтернет і створюється виключно для мережі, має неутилітарну направленість (риси нет-арту, які виділяють В. Бичков та Н. Маньковська), виходить за межі лише «оцифрованих» артефактів мережі (згідно концепції Н. Агафонової).

Окремо слід виділити працю Л. Малолицької, що в межах українського дискурсу одна з перших в науковому середовищі звернула увагу безпосередньо на такий різновид дудлу, як дудл-відео, та зробила його предметом дослідження [9]. Проте, авторка розглядає дудл-відео лише як інтернет-технологію, не торкаючись при цьому жанрової специфіки та не розглядаючи дудл-відео в межах нет-арту.

Як можна бачити, певна лакуна у науковому дискурсі щодо дослідження морфологічної природи дудлу як жанру нет-арту, вкрай уповільнює наукові розвідки з даної проблематики.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Зважаючи на відсутність спеціальних досліджень, присвячених розгляду морфологічних особливостей дудлу як жанру нет-арту в сучасному інтернет-просторі, вважаємо доцільним провести морфологічний аналіз даного феномену.

Мета статті. Головною метою цієї роботи є дослідити морфологічні особливості дудлу як жанру нет-арту в сучасному інтернет-просторі.

Об'єкт дослідження – дудл як жанр нет-арту в сучасному інтернет-просторі, предмет – морфологічні особливості дудлу як жанру нет-арту в сучасному інтернет-просторі.

Виклад основного матеріалу. Морфологічний підхід в мистецтвознавстві дозволяє проводити ґрунтовне дослідження специфіки художнього втілення творів мистецтва. Однак в рамках концептуальних положень певних теоретичних шкіл спостерігаються розбіжності у розумінні та використанні інструментарію морфологічного ме-

тоту. Зважаючи на специфіку предмета нашого дослідження, доцільно визначити характер застосування морфологічного методу аналізу.

В рамках класичної школи мистецтвознавства на перший план виходять поняття стилю та тектонічності твору мистецтва (Г. Вельфлін). В радянському мистецтвознавстві морфологічний метод тяжіє до функції видової та жанрової диференціації мистецтва за певними формальними ознаками (М. Каган). Структуралістська формальна школа головним чином акцентує увагу на виявленні кодів, що містять в собі структури творів мистецтва за певними рівнями. Зокрема Тартусько-московська школа одним з основних складових рівнів твору мистецтва виділяє сюжетно-композиційний, при цьому увага дослідника повинна концентруватися на виявленні особливостей часопросторової побудови твору (Ю.Лотман). Морфологічний підхід в рамках феноменологічної школи розкриває специфіку форми як вторинної, мінливої по відношенню до змісту. Видатний мистецтвознавець та філософ мистецтва А. Габричевський на матеріалі творів архітектури розкриває феноменологію мистецької форми, наголошуючи, що так зване «ядро», або художній образ твору мистецтва передує формі та обумовлює її, отже морфологічний аналіз неможливий без урахування творчого суб'єкту, або внутрішньої інтенції творця [5]. Для найбільш повного дослідження вважаємо доцільним комплексно поєднати всі вище названі концептуальні засади, та за допомогою морфологічного методу розглянути наступні аспекти предмета нашого дослідження: жанрову специфіку дудлу; його часопросторову побудову; стилістичні та композиційні особливості; вплив творчого суб'єкту на творення форми дудлу.

Дудл як жанр нет-арту морфологічно акумулює цифрову специфіку інтернет-простору та походить з класичної графіки. Історично жанр розвивався під впливом притаманних аматорам спроб естетизації повсякденності («дудл» від англійської – машинально малювати, спочатку являв собою «каракулі», підсвідомо виконані рукою людини візерунки на полях паперового носія). З часом така графічна практика розвилася до меж небувалої майстерності та виокремилася у жанри дудлу, зентаглу та зендудлу, які традиційно виконуються на паперовому матеріалі. Дудл, або дудлінг відрізняється великою свободою у виборі тем та способів візуального оформлення творів (фактично, меж для втілення образності не існує), між тим, як зентагл та зендудл потребують чітко визначеного, майже канонічного відтворення. Так у зентаглі переважає традиція чорно-білого графічного виконання, в результаті абстрактно поєднаних мотивів повинен виокремитися певний, частіше за все, зооморфний образ. Між тим, зендудл «можна перевести, врешті рещт, як «каракулі, що несуть заспокоєння», або, ще точніше, «медитативне малювання»... концентрація на ритмічному та почерговому нанесенні штрихів, а також на візерунках, що повторюються... планомірні, обдумані проведені лінії, що перетворюються у акуратний візерунок, призводять до внутрішнього умиротворення – такий самий ефект притаманний малюванню мандал...» [11, с. 8]. Як можна бачити, жанри

зентаглу та зендудлу багато у чому обмежують митця, їх функціональні установки, як і будь-які інші канони в мистецтві, з одного боку, обумовлюють жанрову унікальність, з іншого – значно звужують можливу образну палітру творів.

Зазначена вище демократичність дудлінгу мала значний вплив на акумулювання саме цього жанру графічного мистецтва інтернет-середовищем. Сьогодні можна говорити про дудл як окремий жанр інтернет-мистецтва. Останнє, більш відоме як нет-арт, є особливим напрямом дигітального мистецтва, головною рисою якого позиціонується аутентичне цифрове створення та розміщення творчого продукту в Інтернеті. Крім того, художники нет-арту у виконанні своїх творів перш за все орієнтуються на «риси, притаманні Інтернет-мережі, такі, як безпосередність та нематеріальність» [12, с. 162]. Сучасний дудл як жанр нет-арту також характеризується «нематеріальністю», адже онтологічно в готовому вигляді твори дудлу існують саме у віртуальному вимірі Інтернету та більш того, створюються спеціально для мережі. Сучасний інтернет-простір сприяє створенню дудлів здебільшого засобами цифрового програмного забезпечення на комп'ютерному девайсі, оминаючи процес оцифровки за посередництвом камери існуючих на папері або інших носіях творів (хоча тут є певні виключення, які будуть розглянуті нами окремо). Тим не менше, визначальною для дудлу як одного з жанрів нет-арту у більшості випадків стає «нонорганічна природа аудіо-візуальної образності, тобто заперечення передкамерної реальності як матеріалу екранного мистецтва» [1, с. 42].

Однією з головних рис нет-арту як жанру також називають його неутилітарну специфіку. Згідно В. Бичкова та Н. Маньковської «інтернет-арт... включає в себе сьогодні практично всю дигітальну продукцію, що створюється для не-утилітарних цілей в інтернеті» [3]. З одного боку, серед сучасних різновидів дудлу в Інтернеті поряд із суто розважальним контентом існує такий, що здебільшого виконує прагматичну функцію. Зокрема – це переважна більшість творів дудл-відео, що мають рекламний характер. За своєю суттю реклама покликана приносити певну матеріальну користь, тому практичне значення не дає змогу відносити її до арт-об'єкту мережі. З іншого боку, теоретики у визначенні нет-арту наголошують не стільки на необхідності неутилітарної комунікації реципієнта з твором, скільки обов'язковому розважальному характері форми арт-об'єкту, завдяки чому привертається увага широкої аудиторії. В цьому сенсі будь-який дудл в мережі демонструє перш за все свою розважальну природу, домінування естетики виконання над цільовим смисловим призначенням.

Отже, дудл в сучасному інтернет-просторі можна позиціонувати як особливий жанр нет-арту та виділити такі його визначальні риси, як цифрова природа виробництва, створення творів спеціально для мережі Інтернет, а також неутилітарний характер форми виконання.

Ключові технологічні характеристики нет-арту, що значною мірою впливають на часову та просторову природу дудлу, дозволяють виділити в сучасному інтернет-просторі дві основні його форми: статичну та динамічну. Перша являє со-

бою статичний артефакт, що може бути частиною оформлення сайту: як, наприклад, широковідомі дудли, які обігрують логотип першої сторінки Google (наприклад, серія статичних дудлів на честь Дня Землі), або стилізовані дудли-примітки (наприклад, дудл-будинок, що позначає географічне положення оффлайн об'єкту на одній зі сторінок сайту Net.Specific, або стилізований знак копірайту на сайті Carsonified.com). Популярності також набувають дудли, виконані користувачами в інтерактивному он-лайн режимі на спеціалізованих ресурсах (на кшталт сайту Doodle.ly). Описані вище дудли виконуються у спеціальних програмах (графічних 2D та 3D редакторах), що здатні до симулювання матеріальних засобів виробництва – аркушів, олівців, пензлів, та дозволяють з високим рівнем правдоподібності імітувати класичне образотворче мистецтво (графіку і навіть живопис). Рідко статичні дудли створюються шляхом оцифрування невіртуальних, існуючих на папері або інших носіях, артефактів. Здебільшого оцифровуються дитячі роботи, щоб запобігти обмеженню фантазії дітей-художників на конкурсах дудлів для Google, як, наприклад, робота семирічної переможниці змагання 2016 року А. Фагіної «Вездельотоплавоход» (матеріал виконання – пластилін). Що ж до оцифрованих творів на спеціалізованих ресурсах-антологіях (на кшталт Doodlers Anonymous, doodling.ru), то частіше за все подібні артефакти постять з метою піару художника за допомогою інтернет-ком'юніті або навчання оффлайн дудлінгу. Створення продукту спеціально для мережі Інтернет та неутилітарність не ставляться за мету. Тому ці дудли неможна напряму віднести до нет-арту.

З точки зору екранного мистецтва визначальним для нашого дослідження є динамічний за своєю часопросторовою специфікою дудл, що відрізняється набагато складнішою морфологією, ніж статичний. Перш за все це проявляється у відході від суто графічних коренів жанру, зокрема залучанням морфологічних особливостей екранних мистецтв. В сучасному інтернет-просторі динамічний дудл можна зустріти в оформленні логотипу компанії Google. Не мешної розповсюдженості набуває особливий тип динамічного дудлу, так зване дудл-відео, що створюється великою кількістю різноманітних кустарних виробників та спеціальних інтернет-агентств. Незважаючи на певну схожість у назві, відео-дудл та дудл-відео являють собою два відмінні різновиди дудлу.

Динамічний дудл, що обігрує логотип першої сторінки Google, морфологічно може мати вигляд анімації: від найпростіших варіантів, близьких за кількістю кадрів та закільцьованістю до Gif-анімації, як, наприклад, «День учителя» 2016 року, до складних наративних роликів з елементами інтерактивності («День матері», 2013 рік). Також співробітники Google можуть програмувати дудли, що виглядають як повноцінна гра, або складаються з анімаційної та ігрової частини (наприклад, дудл, присвячений 245-річчю з дня народження Людвіга ван Бетховена). Ігрова основа та інтерактивність творів досягаються завдяки технологіям HTML5 Canvas та JavaScript. Для розглянутих різновидів динамічного дудлу виробництва Google характерною є особлива форма розташування на сторінці: їх

неможна розвернути на весь екран, як у випадку зі звичайним відео програвачем.

Відео-дудл є особливим, порівняно нещодавно впровадженим у мережу продуктом компанії Google. За своєю формою це аудіо-візуальне відтворення, в якому обігрується логотип компанії, при чому це відбувається у вигляді кінематографічного наративу. Відео-дудл створюється з порушенням одного з головних принципів нет-арту: у виробництві присутня «передкамерова реальність». У процесі беруть участь реальні актори, постановка знімається камерою, а вже потім обробляється на віртуальному монтажному столі і в цифровій формі завантажується на сайт. Однак за другою визначальною ознакою нет-арту – створенням твору виключно для мережі і заради мережі – відео-дудл є показовим арт-об'єктом. Морфологічно він представляє собою відеоролик, який можна переглядати як один з елементів інтерфейсу першої сторінки сайту компанії Google. Новаторським в даному випадку є те, що при бажанні користувач може залишити сайт та переглянути дудл у межах всього екранного простору монітору на сторінці YouTube. За своєю формою даний тип дудлу більш тяжіє до відеокліпу, який являє собою «жанр сучасного TV-відео-мистецтва... містить максимально сконцентровану дію... відповідь масовій культурі на виклик сучасності... [його] художня інфраструктура ніби складена з готових елементів. Творчий момент полягає тільки в тому, щоб вдало підігнати готові деталі один до одного» [2, с. 108]. Так, наприклад, у відео-дудлі на честь 122-річчя Чарльза Чапліна дія стрімко розвивається та концентрується не стільки навколо персонажу Чарлі, скільки логотипу Google. Кінематографічне рішення не змінює саму сутність концепції дудлу як «малюнка на полях», що вдало втілюється через експеримент з формою, відмінною від графічної.

Зовсім іншим є принцип часопросторової будови у дудл-відео, що здебільшого існує в мережі у вигляді промо-роликів (коротких рекламно-інформаційних наративів, що презентують компанію, або запропоновані нею товари чи послуги). Технологічне втілення дудл-відео базується на основі так званого відеоскрайбінгу, що, на відміну від звичайного скрайбінгу (так званої скрайбінг-фасилітації), твориться виключно на комп'ютері за допомогою цифрових програм та являє собою імітацію динамічного поєднання графічних стоп-шотів. Одними з найбільш поширених серед програмного забезпечення, яке здатне продукувати твори дудл-відео, на сьогодні є Doodle Video та Sparkol. Вони дозволяють імітувати у віртуальній формі оффлайн практику відображення людською рукою поетапного розвитку того чи іншого об'єкту з метою кращого запам'ятовування (в навчанні цей метод є одним з найбільш ефективних). Скрайбінг-фасилітація була запозичена з педагогіки сучасним інтернет-простором завдяки властивостям її морфологічної природи: «використовується мова малюнка, універсальна та зрозуміла всім, незалежно від віку, національності та можливостей людей... відеоскрайбінг відповідає одній з сучасних важливих концепцій в освіті, так званій «ед'ютейнмент», від англійської education – освіта та entertainment – розвага, тобто поєднання розваги з навчанням» [7, с. 23]. Таким чином,

часопросторове втілення скрайбінгу в Інтернеті є вкрай інформативним та водночас легким для візуального сприйняття широкою аудиторією. Розважальний характер артефактів мережі, що створюються на основі даної технології, відповідає одній з ключових ознак нет-арту як жанру.

Слід відзначити ще одну морфологічну відмінність відеоскрайбінгу від іншої інфографіки. Якщо перший впроваджує інформацію у вигляді графічної, динамічно візуалізованої історії (нарративу), формулює систему художніх образів в їх сюжетному поєднанні, то інфографіка лише повідомляє певну інформацію у здебільшого статичній та безсюжетній формі. Дудл-відео експлуатує технологію відеоскрайбінгу, з його основними часопросторовими характеристиками, одночасно вносить притаманну виключно жанру дудлу графічну форму: контурні картинки (іноді з поліхромними елементами, що розставляють концептуальні акценти в сюжеті). Малюнки розкривають історію, ніби витікаючи один з одного, поступово заповнюючи площину цифрового аркушу.

Зазначимо, що дудл-відео в сучасному інтернет-просторі стрімко розвивається. Твори, виконані виключно на основі технології відеоскрайбінгу, сьогодні часто доповнюються елементами анімації. Першопочатково дудл-відео неможливо було назвати анімацією. В ньому не було дотримано принципів класичної кіномови та комфортного монтажу, або навіть ритмічно вираженого звуко-зорового монтажу, притаманного анімаційним відеокліпам. Це можна бачити, наприклад, у творах М. Гордієнко, художників команди Doodlevideo.me та багатьох інших. Складова «відео» в назві була вживана досить умовно, лише як певна форма відтворення екранного нарративу в його часопросторовій дискретності (програвання від «плей» до «стоп»), що зазвичай відбувається за допомогою відео-програвача на інтернет-сторінці. Новітнє дудл-відео крім технології відеоскрайбінгу містить також притаманне анімаційному мистецтву пофазове промальовування складових нарративу, стилізовані, і навіть реалістично зображені елементи (імітація відеозйомки). Так, наприклад, у дудл-відео команди «Мед» під назвою «YAMBO» співвідношення анімованої складової до відеоскрайбінгу складає приблизно 3/1. Тим не менше, визначальною формальною ознакою дудл-відео залишається наявність у творі саме відеоскрайбінгової технології.

Отже, з точки зору часопросторової будови можна виділити статичні (найбільш схожі до класичного жанру дудлу) та динамічні твори. Останні можуть мати форму анімації, гри, відеокліпу, та існувати як елемент інтерфейсу сторінки, або в якості повноцінного екранного продукту, який можна переглядати за посередництвом відео програвача.

Стилістичні та композиційні особливості дудлу як жанру нет-арту напряму залежать від впливу творчої інтенції суб'єкту, що передує формі твору. Сучасні дудлери (співробітники Google та інших компаній, або звичайні користувачі мережі) впроваджують широке тематичне і сюжетне різноманіття своїх робіт. Це пояснюється різноплановістю самих авторів дудлу, які можуть бути як професійними спеціалістами, так і аматорами, працювати у центральних та

регіональних офісах і т. п. Глобальність та інтерактивність інтернет-простору робить можливим нескінченне розширення стилістичних та композиційних особливостей дудлу, зважаючи на його тематичну специфіку. При цьому образне «ядро» творів стає необмеженим. Дослідження даного аспекту морфологічної природи дудлу як жанру нет-арту може потребувати окремої статті. Тому ми окреслимо лише основні стилістичні та композиційні особливості, притаманні предмету нашого дослідження.

Різномановість дудлу в сучасному інтернет-просторі проявляється у потенційному залучанні всіх можливих художніх стилів, відомих на сьогодні. Практикується культивування необмеженості творчої фантазії та естетичного втілення. Так, наприклад, дудли від Google можуть презентувати цілий спектр стилів виконання: від реалізму до найву («170 років від дня народження П. Чайковського», «День вчителів 2014 року»). Проте, незважаючи на все різноманіття зображальних манер, у втіленні даного різновиду дудлу, все ж таки можна виділити певний домінуючий стилістичний принцип. В науковому дискурсі він фігурує як метод «аналітичного мистецтва» (вперше був заявлений П. Філоновим на початку ХХ століття). Даний принцип організує твір від «елементарних» частин до цілісної картини світу таким чином, що кожна окрема частина підкреслює значущість цілого, і навпаки, ціле не може існувати хоча б без однієї мікроскладової. Саме так дудл виявляє інтенцію творчої особистості, яка нанизує на певний ідейний каркас безліч атрибутів в їх цілісній взаємодії. За цим принципом співіснують елементи, що обрамляють логотип Google, або його стилізовані позначення («Перший день літа від Такаші Мураками», «200 років зі дня народження Роберта Бунзена»; «День Землі 2011 року» тощо). Таким самим чином організується зображення у відео-дудлі: показовим є твір «Міжнародний жіночий день 2016 року», де відео зображення поєднується з графічними елементами, що підкреслюють ідейну основу кожного епізоду.

Дудл-відео в сучасному інтернет-просторі має доволі сталу та чітко окреслену стилістичну основу. Так технологія відеоскрайбінгу у дудл-відео класично залучає коміксну стилістику, та нерідко базується на зображувальних традиціях карикатури («You got big goals!», «UHC Research Institute»). Тим не менше, деякі твори дудл-відео тяжіють до певного стилістичного синкретизму та еkleктично поєднують в собі риси декількох стилів (як-то дудли «Alugrey», «YAMBO», де коміксний стиль поєднуються з гіперреалізмом).

В найбільш узагальненому ключі головний композиційний принцип дудлу можна сформулювати як протилежний «відмежованому початку». В останньому «кінець принципу виключається – текст потребує продовження... риси такого конструктивного принципу можна розглянути у композиції серії новелл, романів або кінофільмів, що продовжуються тільки тому, що автори не можуть наважитися «вбити»... героя, або експлуатують комерційний успіх першопочаткових творів» [8]. Навпаки, розглянуті різновиди дудлу в сучасному інтернет-просторі відрізняються тим, що завжди мають певну завершеність. Згідно

Тартусько-московської формальної школи, кінець активізує ознаку цілі [там же]. Наративи дудлів враховують подібний принцип та завжди виявляють в собі затверджену мету: наголошують значення тієї чи іншої події або персоналії в культурі (твори Google); звертають увагу на загальну змістову направленість сайту (дудли Doodle.ly), розкривають сутність бренду (характерно для дудл-відео).

Серійний принцип побудови композиції не є притаманним для творів виробництва Google. Наприклад, щорічні дудли (як статичні, так і динамічні), створені на одну і ту ж тему (на честь Дня Землі, Дня матері тощо) мають цілком відмінне оформлення та сюжетно не перетинаються один з одним. Іноді можуть бути присутні спільні елементи, однак це обумовлене уніфікованим характером візуалізації тих чи інших атрибутів події (наприклад, у дудлах на честь Хеллоуїну, Різдва і т.п.). Композиція ігрових дудлів від Google також покликана доводити реципієнта до відчуття логічної завершеності дії: після закінчення гри спостерігається повна вичерпаність сюжету («Машина Руба Голдберга», «Станіслав Лем»). Цю особливість он-лайн ігор зокрема підкреслюють С. Доліна та В. Клепацький: «як конструктивну конфігурацію гру можна оформити у наступне визначення – це контрольований процес створення альтернативної реальності у певному ігровому просторі протягом ігрового часу, що повторюються...» [6, с. 168]. Таким чином, ігровий наратив в рамках одного дудлу може повторюватися до безкінечності, проте, в разі проходження користувачем всіх рівнів складності та досягнення кінцевої мети, можна повернутися тільки до початку: продовження в композиції наступного ігрового артефакту не відбудеться.

Виробники дудл-відео також оминають серійну форму та тяжіють до внутрішньої цілісності розповіді в рамках одиничного твору. Це зумовлене тематичним характером дудлів, що можна умовно окреслити як «історія успіху». Наратив має класичні драматургічні елементи, автори, як правило, експлуатують так званий «хейп енд», що ставить остаточну крапку у вирішенні головної проблеми персонажів (дудли «TalkToChef», «VirtualPos», «ELYSEUM» та ін.).

Отже, різнопланове естетичне втілення дудлу в сучасному інтернет-просторі можна диференціювати за певними основними параметрами: прямою залежністю стилістики від творчого суб'єкту, його географічної, культурної, соціальної приналежності; залучанням таких стилістичних особливостей, як принцип «аналітичного мистецтва» (відрізняє дудли компанії Google), а

також коміксної стилістики (твори дудл-відео). Композиційно дудлу як жанру нет-арту притаманний принцип, протилежний так званому «відмежованому початку», тобто певна цілісність та завершеність в рамках одного твору, відсутність серійної форми.

Висновки і пропозиції. Дудл в сучасному інтернет-просторі морфологічно акумулює цифрову специфіку Інтернету та веде походження з класичної графіки. Розвиваючись під впливом притаманних аматорам спроб естетизації повсякденності, дудл набув особливого статусу як жанр нет-арту, визначальними рисами якого є цифрова природа виробництва, створення творів спеціально для мережі Інтернет, а також неутілітарний характер форми виконання.

З точки зору часопросторової будови можна виділити статичні (найбільш схожі до класичного жанру дудлу) та динамічні твори. Технологічно вони здебільшого створюються за допомогою цифрового програмного забезпечення в операційній системі комп'ютера (2D, 3D редактори), та в існуючих на відповідних ресурсах мережі он-лайн програмах. Крім того, може здійснюватися оцифрування творів, зроблених оффлайн, а також залучання відеозйомки. Зважаючи на технологію вироблення, дудл як жанр нет-арту може мати форму малюнку, анімації, гри, відеокліпу, та існувати як елемент інтерфейсу сторінки, або в якості повноцінного екранного продукту, який можна переглядати за посередництвом відео програвача.

У стилістичному та композиційному плані морфологічне втілення дудлу в сучасному інтернет-просторі залежить від творчої інтенції художника, його географічної, культурної, соціальної приналежності. Дудли виробництва Google характеризуються майже необмеженою стилістичною свободою, однак, певний організуючий принцип (відомий в мистецтвознавстві як принцип «аналітичного мистецтва») стає однією з основних стилістичних особливостей даного різновиду дудлу. У дудл-відео переважає коміксна стилістика творчого втілення. Композиційно дудлу як жанру нет-арту притаманний принцип, протилежний так званому «відмежованому початку», тобто певна цілісність та завершеність в рамках одного твору, відсутність серійної форми.

Дудл як жанр нет-арту є особливим продуктом екранної культури, що одночасно акумулює традиції декількох культурних практик: образотворчого мистецтва, кінематографу, ігрової традиції.

Результати дослідження можуть бути використані у подальших розвідках щодо специфіки нет-арту, перспектив розвитку сучасної екранної культури.

Список літератури:

1. Агафонова Н. Морфологія Digital Art: актуалізація мистецтвознавчого підходу / Н. Агафонова // Мистецтво і культура. – Вітебськ: Вид. Вітебського держ. ун-ту, 2011. – № 2 (2). – С. 40-45.
2. Бичков В. Відеокліп / В. Бичков // Лексикон нонкласики. Художньо-естетична культура ХХ століття. – під ред. В. Бичкова. – Москва: Російська політична енциклопедія, 2003. – С. 108-109.
3. Бичков В., Маньковська Н. Мистецтво техногенної цивілізації в дзеркалі естетики [Електронний ресурс] / В. Бичков, Н. Маньковська // Питання філософії. – № 4. – 2011. – Режим доступу: http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=303&Itemid=52. – Назва з екрана.
4. Браун С. Дудлінг для творчих людей / С. Браун. – Мінськ: Попурі, 2014. – 320 с.
5. Габричевський А. Морфологія мистецтва / А. Габричевський. – Москва: Аграф, 2002. – 863.

6. Доліна С., Клепацький В. Гра в комунікаціях віртуального простору / С. Доліна, В. Клепацький // Науковий Вісник Московського державного технічного університету громадянської авіації. – № 166. – 2011. – С.166-169.
7. Дорошенко С. Проектування системи навчання інженерній графіці з використанням сучасних інформаційних технологій [Електронний ресурс] / С. Дорошенко. – Еліста: Вид. Півден. Федерального ун-ту, 2014. – Т. 2. – 232 с. – Режим доступу: http://www.itsau.ru/Content/downloads/sborn_STEP-2014_t2.pdf. – Назва з екрана.
8. Лотман Ю. Структура художнього тексту [Електронний ресурс] / Ю. Лотман // Електронна бібліотека Гумер. – 2016. – Режим доступу: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/Lotman/_14.php. – Назва з екрана.
9. Маловицька Л. Інноваційна інтернет-технологія doodle-відео або ностальгія за дитинством / Л. Маловицька // Людина віртуальна: нові горизонти: зб. наукових праць/ за заг. ред. д. філос. н. Журби М. А. – Рубіжне: вид-во СНУ ім. В. Даля, 2015. – С. 24-28.
10. Тетерин С. Медиа-арт [Електронний ресурс] / С. Тетерин // Арт-азбука: словарь современного искусства. – [ред.-упор. М. Фрай]. – 2007. – Режим доступу: <http://web.archive.org/web/20111008235215/http://azbuka.gif.ru/alfabet/m/media-art/>. – Назва з екрана.
11. С. Шадт С. Зендудл. Малювання для релаксації, медитації та натхнення / С. Шадт. – Спб: Пітер, 2015. – 80 с.
12. R. Green Web Work. A History Of Internet Art [Електронний ресурс] / R. Green. – 2000. – Режим доступу: http://cyberhouse.arted.psu.edu/visualculture/history_net_art.pdf. – Назва з екрана.

Ландяк О.М.

Харьковская государственная академия культуры

МОРФОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ДУДЛА КАК ЖАНРА НЕТ-АРТА В СОВРЕМЕННОМ ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ

Аннотация

Исследованы морфологические особенности дудла как жанра нет-арта в современном интернет-пространстве. Рассмотрены формы художественного воплощения дудла, а именно его жанровая специфика и пространственно-временное строение. Определены основные стилистические и композиционные особенности дудла как жанра нет-арта. Обозначены ключевые технологические характеристики, обуславливающие изобразительную культуру дудла в Интернете. Проанализирована морфологическая природа дудла как феномена экранной культуры.

Ключевые слова: морфологические особенности, дудл, нет-арт, интернет-пространство, экранная культура.

Landiak O.M.

Kharkiv State Academy of Culture

MORPHOLOGICAL PECULIARITIES OF DOODLE AS THE GENRE OF THE NET ART IN THE MODERN INTERNET SPACE

Summary

The morphological peculiarities of Doodle as the genre of the Net Art in the modern Internet space were investigated. The forms of the artistic embodiment of the Doodle, especially its genre specificity, space and temporal structures were considered. The main stylistic and compositional features of Doodle as the genre of the Net Art were identified. The most important technological characteristics which determine the figurative culture of Doodle in the Internet were revealed. The morphological nature of the Doodle as the part of the screen culture was analyzed.

Keywords: morphological peculiarities, Doodle, Net Art, Internet space, screen culture.