



БАНАН М. КАТТЕЛАНА КАК «DATA-MADE» В МЕТАВСЕЛЕННОЙ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Бубновский А. Ю.¹

¹ Дальневосточный федеральный университет (Владивосток, Россия)

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается генезис искусства в цифровую эпоху через эволюцию понятий ready-made и ауры. Анализируя идеи Марселя Дюшана, Вальтера Беньямина и современных теоретиков медиа, автор вводит новое понятие — data-made, обозначающее художественную форму, возникающую в условиях алгоритмической культуры.

Показано, что если ready-made утверждало акт индивидуального выбора, то data-made характеризуется распределённым творчеством, в котором эстетическая ценность формируется через обращение данных и сетевое внимание. На примере работы Маурицио Каттелана Comedian выявляется переход от материального объекта к цифровому процессу.

Метавселенная осмысливается как пространство культурной диффузии, где эстетика data-made становится новой моделью взаимодействия искусства, технологии и человека.

Методология исследования основана на междисциплинарном подходе: анализ и интерпретация философских текстов (Беньямин, Бодрийяр, Гройс, Манович, Рансьер) как элементов общей теоретической системы, описывающей изменение природы художественного опыта; сравнительно-исторический метод позволяет проследить развитие основных концепций современного искусства, выделяя их логику и эволюционные принципы; структурно-семиотический анализ применяется как основа для интерпретации художественного высказывания Comedian (2019) Маурицио Каттелана в рамках пространства метавселенной и его особых правил. Дополнительно применялся метод контекстуального анализа медиа для изучения сетевых форм репрезентации произведений искусства и их цифровых реплик (мемов, NFT, цифровых экспозиций).

Такой комплексный методологический подход позволил выявить, что переход от ready-made к data-made представляет собой не просто технологическое, а онтологическое изменение искусства, а понятие метавселенной отражает его современное состояние как распределённой культурной среды.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ready-made, data-made, цифровая аура, концептуализм, Маурицио Каттелан, метавселенная, алгоритмическая эстетика

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Бубновский, А. Ю. (2025). Банан М. Каттелана как «data-made» в метавселенной цифрового искусства. *Управление культурой*, 4(4), 42–48. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-4-42-48>

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Бубновский Антон Юрьевич – кандидат физико-математических наук, профессор; Дальневосточный федеральный университет (690922, Россия, Владивосток, о. Русский, п. Аякс, 10) — профессор Академии цифровой трансформации Института математики и компьютерных технологий; bubnovskiy.ayu@dvfu.ru. SPIN: 1160-4510.

Статья поступила 22.09.2025; рецензии получены 09.11.2025, 11.11.2025; принята к публикации 21.11.2025.

© Бубновский А. Ю., 2025

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



M. CATTELAN'S BANANA AS A DATA-MADE IN THE DIGITAL ART METAVERSE

Bubnovskiy A. Yu.

¹ Far Eastern Federal University (Vladivostok, Russia)

ABSTRACT

This article examines the genesis of art in the digital age through the evolution of the concepts of ready-made and aura. Analyzing the ideas of Marcel Duchamp, Walter Benjamin, and contemporary media theorists, the author introduces a new concept—data-made—to denote an artistic form emerging in the context of algorithmic culture.

It is shown that while ready-made affirmed the act of individual choice, data-made is characterized by distributed creativity, in which aesthetic value is formed through the circulation of data and networked attention. Using Maurizio Cattelan's work "Comedian" as an example, the transition from material object to digital process is revealed.

The metaverse is conceptualized as a space of cultural diffusion, where data-made aesthetics becomes a new model for the interaction between art, technology, and humanity. The research methodology is based on an interdisciplinary approach: the analysis and interpretation of philosophical texts (Benjamin, Baudrillard, Groys, Manovich, and Rancière) as elements of a general theoretical system describing the changing nature of artistic experience; a comparative-historical method allows us to trace the development of key concepts in contemporary art, highlighting their logic and evolutionary principles; and structural-semiotic analysis is applied as the basis for interpreting Maurizio Cattelan's artistic statement *Comedian* (2019) within the framework of the metaverse and its specific rules. Additionally, contextual media analysis was applied to study online forms of representation of artworks and their digital replicas (memes, NFTs, and digital exhibitions).

This comprehensive methodological approach revealed that the transition from ready-made to data-made represents not simply a technological but an ontological change in art, and the concept of the metaverse reflects its current state as a distributed cultural environment.

KEYWORDS

Ready-made, data-made, digital aura, conceptualism, Maurizio Cattelan, metaverse, algorithmic aesthetics

FOR CITATION

Bubnovskiy, A. Yu. (2025). M. Cattelan's Banana as a Data-Made in the Digital Art Metaverse. *Managing of Culture*, 4(4), 42–48. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-4-42-48>

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Anton Yu. Bubnovskiy – Cand. Sci. (Physics and Mathematics), Full Professor; Far Eastern Federal University (10, Ajax Bay, Russky Island, Vladivostok, 690922, Russia) — *professor of the Academy of Digital Transformation of the Institute of Mathematics and Computer Technologies*; bubnovskiy.ayu@dvfu.ru. SPIN: 1160-4510.

The article was submitted 09/22/2025; reviewed 11/09/2025, 11/11/2025; accepted for publication 11/21/2025.

ВВЕДЕНИЕ

Цифровая эпоха радикально изменила способы художественного высказывания, поставив под сомнение само различие между искусством и неискусством.

В начале XX века Марсель Дюшан, представив обычный объект как искусство, разрушил классическую эстетику¹. Его жест положил начало новой парадигме, где смысл произведения определяют концепция и контекст. Эту идею позже теоретически обосновал Джозеф Кошу в работе «Искусство после философии» [1].

Современная цифровая среда трансформирует заложенный ready-made и концептуализмом принцип. Искусство как рефлексия теперь реализуется не через индивидуальный жест, а через алгоритмические процессы и коллективное сетевое взаимодействие, где произведение обретает событийную природу.

В цифровой среде происходит также переосмысление беньяминовской категории ауры. Изначально определенная через уникальное «здесь-и-сейчас» произведения, аура в эпоху сетевых медиа утрачивает связь с материальным оригиналом [2]. Ее новым воплощением становится не уникальность, а циркуляция. В цифровой среде аура проявляется как эффект алгоритмической дистрибуции и в динамике цифрового потока, превращается в функцию распределенного эстетического опыта.

¹ Томкинс К. Марсель Дюшан. Послеполуденные беседы. М.: Grundrisse, 2014. 160 с.

Современная теоретическая мысль (Б. Гройс, Л. Манович, Ж. Рансьер) осмысливает цифровую среду не как упразднение, а как радикальную трансформацию искусства. В этой парадигме Борис Гройс концептуализирует цифровую ауру как эффект медийной видимости, Лев Манович определяет новую художественную практику через комбинаторику данных, а Жак Рансьер рассматривает цифровое пространство в виде пространства перераспределения чувственного, где эстетическое нерасторжимо слито с технологическим и политическим измерениями.

Цифровое искусство в свою очередь, опираясь на традицию концептуализма, вступает в новую фазу, где *ready-made* трансформируется в *data-made*. В этом процессе рождается новая онтология искусства – онтология сетевого существования, где метавселенная становится пространством культурной диффузии и цифровой ауры, объединяющим человека, технологию и искусство в едином поле эстетического опыта.

Понятие метавселенной в последние годы стало одной из центральных категорий для анализа цифровой культуры. Современные исследователи рассматривают метавселенную как социально-технологическую экосистему, где художественные, экономические и символические процессы сливаются в единый поток данных. В этом контексте искусство утрачивает статичность и материальную определённость, становясь процессом алгоритмической рекомбинации. Метавселенная воплощает собой новый уровень эстетического опыта – не связанного с объектом, но основанного на присутствии, участии и взаимодействии. Она становится пространством, где цифровая репликация формирует функциональный аналог ауры, как эффект обращения, внимания и сетевой вовлечённости. Таким образом, понятие метавселенной не просто актуализирует технологический контекст искусства XXI века, но и служит философской рамкой, в которой можно рассматривать саму структуру современной культуры как процесс данных, рекомбинаций и эстетических связей.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Исследование основано на междисциплинарном подходе, сочетающем философский, культурологический и медиааналитический методы. В качестве методологической базы использованы принципы герменевтического анализа, сравнительно-исторического метода и структурно-семиотического подхода. Такой синтез позволяет рассмотреть категории ауры, *ready-made* и *data-made* в контексте развития цифровой среды и феномена метавселенной. Применение герменевтического метода обеспечивает возможность интерпретации философских текстов. Сравнительно-исторический метод позволяет проследить эволюцию понятий от модернистской эстетики *ready-made* к цифровым формам *data-made* и выявить внутреннюю логику их перехода. Структурно-семиотический анализ используется для интерпретации художественного жеста Маурицио Каттелана (*Comedian*) как знаковой модели, отражающей новые принципы функциони-

вания искусства в цифровой культуре (Cattelan. M. *Comedian*. Installation presented at Art Basel Miami Beach. 2019).

РЕЗУЛЬТАТЫ

Банан как символ

Трансформация банана из предмета повседневного опыта в объект художественного высказывания демонстрирует устойчивость и одновременно изменчивость дюшановской традиции *ready-made*. Марсель Дюшан, представив в 1917 году Фонтан, показал, что художественная ценность больше не зависит от материала или формы, а определяется актом выбора и контекстом предъявления. Предмет, вырванный из утилитарной функции и помещённый в художественную рамку, превращается в концепт, в жест, в идею.

Джозеф Кошут в эссе «Искусство после философии» (1969) уточнил, что современное произведение – это не вещь, а «искусство о понятии искусства». Его позиция задавала направление, в котором смысл художественного акта стал не столько визуальным, сколько эпистемологическим. В этом контексте банан, появляющийся в позднейших художественных практиках, наследует именно эту линию, где объект становится знаком, а знак – философским высказыванием о границах искусства.

Маурицио Каттелан в работе *Comedian* переносит этот принцип в XXI век и делает его зеркалом новой культурной эпохи. Приклеенный к стене банан не просто ироничная цитата из Дюшана, но и реакция на состояние искусства в условиях цифрового капитализма, где всё может быть продано, сфотографировано, воспроизведено и превращено в контент. Жест Каттелана соединяет дюшановский вызов и кошутовскую метарефлексию, превращая банан в инструмент критического комментария к институциональной системе искусства и её рыночным механизмам.

Однако в отличие от своих предшественников, Каттелан работает с событием, мгновенно становящимся медийным. *Comedian* существует не столько в галерее, сколько в бесконечных цифровых репродукциях, мемах, токенах и новостных постах. Именно в этой множественности и заключается его художественный смысл. Произведение больше не принадлежит пространству музея, а циркулирует в сетевом потоке, становясь частью глобальной медиакоммуникации.

Кроме того, у Кошута можно позаимствовать и следующую трактовку ключевых понятий, необходимых для целей настоящего исследования. Художественный смысл определяется как имманентное содержательное ядро произведения, репрезентирующее его концептуальные основания и идею. В рамках данного подхода смысл полагается не в материальной объектной артефакта (эстетическом объекте) и не в области его психофизиологического воздействия на реципиента, а в сфере концептуальной структуры. Художественный опыт трактуется как процесс, опосредованный мультисенсорным (включая интероцепцию и проприоцепцию)

и когнитивным взаимодействием реципиента с произведением искусства.

Банан перестаёт быть физическим объектом и превращается в концептуальную платформу, где встречаются эстетика, ирония и экономика. Он соединяет дюшановскую идею номинации и кошуттовскую философию саморефлексии, но при этом переносит их в новую онтологию данных, где художественное высказывание возникает из цифрового обращения, а не из жеста художника.

В этом смысле банан становится своеобразным индикатором изменений в структуре искусства. Из объекта он переходит в концепт, из концепта в мем, из мема в алгоритм. Он воплощает изменение автономного произведения в сетевое событие с размыванием границ между художественным и повседневным, оригиналом и копией, актом творчества и актом потребления.

Именно в этом проявляется начало новой эстетической фазы, в которой *ready-made* переходит в *data-made*, а аура из сферы материального присутствия в сферу алгоритмического обращения. Этот переход определяет не только новую форму художественного существования, но и новый способ философского осмысления искусства как системы отношений, кодов и данных.

Изменение цифровой ауры

Проблема ауры, сформулированная Вальтером Беньямином в эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости», остаётся фундаментальной теоретической концепцией для понимания художественного опыта в эпоху цифровых медиа. Беньямин определил ауру как уникальное «здесь-и-сейчас» произведения, имеющее неразрывную связь с ритуалом, пространством и моментом восприятия. Механическое воспроизводство, по его мысли, разрушило эту связь, сделав искусство массовым и демократичным, но при этом изменив саму структуру восприятия. Из уникального оно стало серийным, из сакрального – доступным.

Жан Бодрийяр в книге «Симулякры и симуляция»² радикализировал этот тезис. Он утверждал, что в современном мире различие между оригиналом и копией исчезает. Симулякр перестаёт быть отражением и становится самостоятельной реальностью, в которой образы не представляют, а порождают мир. Искусство, утратив связь с материальным оригиналом, превращается в систему знаков, обращённых к самим себе.

Эта логика особенно отчётливо проявляется в цифровую эпоху, где воспроизводство перестаёт быть механическим и становится алгоритмическим. Каждое изображение, объект или фрагмент данных могут быть скопированы, изменены и рекомбинированы бесконечное число раз. Однако эта множественность не уничтожает ауру, а напротив, создаёт их новые формы.

Борис Гройс в книге «В потоке»³ утверждает, что цифровая аура основывается не на исключительности,

а на актуальности. Произведение становится значимым не потому, что оно оригинально, а потому, что оно находится «в обращении». Ценность искусства определяется интенсивностью его циркуляции, скоростью репликации и уровнем внимания, которое оно генерирует. Аура, таким образом, перестаёт быть свойством уникального произведения и становится функцией обращения, результатом сетевого взаимодействия.

Лев Манович в работах «Язык новых медиа»⁴ и «Artificial Aesthetics»⁵ демонстрирует, что цифровое изображение существует в виде модульной структуры, состоящей из данных, которые могут быть бесконечно рекомбинированы. В цифровом контексте «аура» даёт эффект, возникающий не из дистанции, а из ритма взаимодействия между данными, зрителем и платформой. Алгоритм становится медиатором восприятия, определяющим, какие образы становятся видимыми, а какие исчезают в потоке.

Жак Рансьер в «Le Partage du sensible» называет этот процесс перераспределением чувственного [3, с. 36]. В современном цифровом обществе эстетическое перестаёт быть областью исключения и становится пространством всеобщего доступа, где видимость и невидимость регулируются логикой интерфейсов и алгоритмов. Брюно Латур в «Reassembling the Social» добавляет, что цифровая аура неразрывно связана с инфраструктурой: серверами, протоколами, сетевыми средами, которые создают саму возможность её существования [4, с. 89].

Банан Маурицио Каттелана Comedian становится идеальным примером этой новой формы ауры. Его «уникальность» заключается не в объекте, а в множестве цифровых состояний, через которые он существует (фотографии, мемы, NFT, новости, комментарии). Каждое воспроизведение не уничтожает оригинал, а создаёт новый слой его присутствия. Так возникает аура цифрового потока, не привязанная к конкретному месту или моменту, а распределённая во времени, интерфейсах и пользовательских действиях.

Она отражает глубокое изменение в структуре художественного опыта. Если классическая «аура» основывалась на дистанции между зрителем и произведением, то последняя рождается из вовлечённости, из постоянного участия в потоке. Она не покоится в объекте, а пульсирует в движении данных – в актах пересылки, лайков, комментариев, копий.

Банан в результате становится не просто объектом постиронической эстетики, но моделью новой аурической структуры, в которой уникальность заменена рекомбинацией, а сакральность сетевым вниманием. Это и есть переход от эстетики *ready-made*, основанной на материальном жесте, к эстетике *data-made*, в которой смысл и присутствие формируются алгоритмическими процессами.

² Симулякры и симуляции [Текст] = Simulacres et simulation / Жан Бодрийяр ; [пер. с фр. А. Качалова]. М. : Постум, 2015.

³ Гройс Б. В потоке. Ад Маргинем, 2022. 208 с.

⁴ Манович, Л. Язык новых медиа. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.

⁵ Manovich L., & Arielli, E. Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media. Self-published, 2024. 193 p.

Эстетика выбора в цифровую эпоху

Переход от *ready-made* к *data-made* представляет собой фундаментальное изменение в онтологии искусства. Если *ready-made* Марселя Дюшана утверждал возможность превращения любого предмета в произведение искусства посредством акта выбора и контекста, то *data-made* фиксирует новое состояние художественного опыта, где акт выбора совершается не художником, а алгоритмом, не в пространстве музея, а в сетевой среде.

В классическом *ready-made* жест художника устанавливал границы эстетического, вырывая предмет из утилитарного мира и помещая его в сферу рефлексии. Как писал Саймон Эвнин, *ready-made* утверждает «не материю, а сам факт выбора как форму существования эстетического» [5, с. 415]. В цифровой культуре эта функция выбора переносится в область данных. Алгоритмы и пользователи становятся соавторами, осуществляющими непрерывное курирование цифрового потока.

Кристоф Шенкус отмечает, что в *ready-made* соединяются два принципа «готовое» (*ready*) и «созданное» (*made*) [6, с. 58]. В цифровую эпоху это соединение обретает буквальный смысл. Сегодня данные существуют одновременно как найденные и как созданные. Художественный акт здесь не производит, а выделяет, не создаёт новое, а подсвечивает существующее. Это и есть эстетика вычислительного выбора, где творчество выражается в способности распознавать и структурировать информационные связи.

Ами Смит и Майкл Кук, анализируя изображения, созданные нейросетями, говорят о новой эпохе *ready-made*, где алгоритмы не творят, а реорганизуют. Они извлекают из скрытых слоёв данных уже существующие формы [7, с. 54]. В этом контексте *data-made* становится не просто метафорой. Новая онтология искусства говорит о том, что произведение существует не как материальный объект, а как алгоритмическая конфигурация данных, воплощённая в визуальной, аудиальной или интерактивной форме.

Банан Маурицио Каттелана, в галерейном контексте выступавший как *ready-made*, в цифровом пространстве превращается в *data-made* – объект. Его аура не принадлежит физическому оригиналу, а распределена между множеством цифровых итераций. Каждый акт цифрового воспроизводства не уничтожает оригинал, а порождает новую точку смыслового напряжения. Банан становится узлом данных, медиатором между алгоритмом, зрителем и системой обращения, где эстетическое переживание возникает из взаимодействия, а не из созерцания.

Элла Лу Вулф описывает эпоху как время, когда различие между найденным и «созданным» теряет значение, а художественный акт превращается в конфигурацию потоков информации⁶. Это определение точно описывает суть *data-made*. Данные существуют

как готовые формы цифрового потока, требующие не производства, а фиксации. Художник, зритель и алгоритм образуют экосистему соучастия, в которой искусство создаётся не в акте индивидуального гения, а в процессах сетевой рекомбинации.

Феликс Гваттари называл *ready-made* «эстетическим рефреном жизни» возвращением повседневного к самому себе⁷. В цифровую эпоху этот рефрен становится непрерывным. Алгоритмы ежедневно репрезентируют визуальные данные, создавая бесконечное поле вариативности.

Революция Дюшана заключалась не в отказе от искусства, а в превращении искусства в теорию жеста. *Data-made* можно назвать концепцией нового жеста, совершаемого не только человеком, но и машиной, чьи алгоритмы выступают продолжением концептуальной интенции. Как подчёркивает Лев Манович, в «эпоху программного обеспечения» всё творчество совершается в экосистеме кода и данных.

Таким образом, *data-made* является не отрицанием *ready-made*, а его развитием в условиях цифрового обращения. Оба феномена объединяет идея выбора, но если в *ready-made* выбор совершается один раз, то в *data-made* он происходит постоянно. Это превращает цифровое искусство в живой процесс, в котором когнитивное взаимодействие становится динамическим свойством среды.

Банан своим существованием воплощает этот сдвиг, пройдя путь от концептуальной провокации к цифровой множественности. Образ банана демонстрирует переход к алгоритмически распределённому существованию, которое не хранится, а циркулирует; не создаётся, а соединяется.

Концепт метавселенной

Понятие метавселенная впервые появилось в романе Нила Стивенсона «Snow Crash», где оно обозначало виртуальное пространство, в котором пользователи взаимодействуют через цифровые аватары. Однако уже в начале XXI века этот термин вышел за рамки научной фантастики, превратившись в ключевую метафору цифровой эпохи. Метавселенная стала рассматриваться не как новый тип культурной среды, где пересекаются искусство, экономика, коммуникация и идентичность.

В культурологическом контексте метавселенная может рассматриваться как пространство алгоритмической эстетики. Цифровое искусство в метавселенной утрачивает материальную уникальность, но приобретает способность существовать в бесконечной множественности версий, копий и рекомбинаций.

Философская значимость понятия связана с его способностью описывать новую онтологию искусства: распределённого присутствия. Как отмечается в статье «Extensive Culture: Expressions of Endlessness in the Metaverse», виртуальные миры создают эффект «куль-

⁶ Wolf, E. L. (2015). Postdigital Readymade: Reconfiguring Art after the Internet. *Media Theory Quarterly*, 8(1), 33–49.

⁷ Guattari F. The Readymade: Art as the Refrain of Life. In: *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*. Bloomington: Indiana University Press, 1995. 136 p.

туры бесконечности», в которой произведения, образы и символы существуют в непрерывной циркуляции, теряя фиксированные границы [8, с. 929]. Это состояние можно рассматривать как логическое продолжение эстетики ready-made и data-made, где художественный акт заключается не в создании, а в поддержании потока смыслов.

Метавселенная неизбежно становится важной категорией современной эстетики. В контексте данной статьи она не цель, а естественное продолжение философской линии. Метавселенная возникает как необходимое следствие перехода от ready-made к data-made и фиксирует новый этап в истории взаимодействия искусства, технологий и человека.

Метавселенная как пространство культурной диффузии

Концепт data-made достигает своего наивысшего выражения в феномене метавселенной. Если в XX веке ready-made и концептуализм разрушили границы между искусством и реальностью, то метавселенная полностью устраняет это различие, превращая художественный опыт в форму алгоритмического бытия.

Метавселенная может быть понята как предельное проявление логики цифровой эпохи, в которой исчезает устойчивое различие между материальным и виртуальным, оригиналом и копией. Здесь художественное становится не результатом, а состоянием среды, а зритель не наблюдателем, а соучастником в производстве эстетического опыта.

Лев Манович в «Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media» определяет это состояние как переход культуры в «Software Era», где все формы творчества совершаются внутри экосистемы кода и данных. Ключевой механизм этой среды принцип «separate and recombine», лежащий в основе цифрового искусства. Каждый элемент визуальной информации может быть извлечён, изменён, пересобран и вновь внедрён в поток. В результате возникает эстетика вариативности и циркуляции, в которой уникальность заменяется возможностью непрерывной рекомбинации. Метавселенная воплощает этот принцип,

когда не просто хранит произведения, но позволяет им существовать как взаимосвязанные состояния данных. Банан, прошедший путь от ready-made к data-made, в метавселенной становится символом этой новой эстетической логики. Его образ функционирует одновременно как ироничный жест, цифровая эмблема и структурный элемент сетевого потока.

Борис Гройс отмечает, что в цифровую эпоху искусство утрачивает автономию, но обретает новую форму публичного обращения, где ценность определяется не происхождением, а видимостью. Метавселенная превращает видимость в основную форму присутствия информации и становится пространством культурной диффузии процессом, в котором формы, смыслы и данные непрерывно циркулируют и взаимно преобразуются. Она объединяет в себе функции архива и интерфейса, создавая культурную динамику, где границы между оригиналом и репликой, автором и пользователем, искусством и средой окончательно растворяются.

Если ready-made открыл возможность существования искусства как идеи, а data-made превратил художественный акт в алгоритмическое взаимодействие, то метавселенная делает этот процесс всеобъемлющим. Она становится новой онтологией эстетического опыта, в которой искусство перестаёт быть отдельной областью и превращается в способ существования культуры.

Выводы

Переход от ready-made к data-made отражает фундаментальный сдвиг в природе искусства от материального жеста к алгоритмическому процессу. Метавселенная становится пространством, в котором эти процессы достигают предельной интенсивности. Искусство перестаёт быть отдельной областью и становится способом существования культуры. Таким образом, data-made можно рассматривать как эстетическую и философскую категорию, описывающую не только новую логику искусства, но и саму структуру цифровой реальности, в которой человек, технология и творчество образуют единую экосистему смыслов. ■

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Kosuth, J. (1993). Art after Philosophy. In G. Guerico (Ed.) *Art after Philosophy and After, Collected Writings* (pp. 1966–1990). MIT Press. <https://doi.org/10.1604/9780262610919>.
- [2] Беньямин В. Новые работы // Искусствознание. 2016. № 1-2. С. 14–29. EDN ATPPRD.
- [3] Rancière, J. (2000). *Le Partage du sensible: Esthétique et politique*. Paris: La Fabrique. La Fabrique. <https://doi.org/10.3917/lafab.ranci.2000.01>.
- [4] Langlais, R. (2006). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. *Science & Technology Studies*, (19), 93–100. <https://doi.org/10.23987/sts.55207>.
- [5] Evnine, S. (2013). Art and the Limits of Ontology: The Case of the Readymade. *British Journal of Aesthetics*, (53), 407–422. <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayt033>.
- [6] Schinckus, C. (2020). A Visual Epistemology of Readymade. *Journal of Genius and Eminence*, (4), 53–63. <https://doi.org/10.18536/jge.2020.01.05>.
- [7] Smith, A., & Cook, M. (2023). AI-Generated Imagery: A New Era for the 'Readymade'. *Journal of Digital Aesthetics*, (4), 45–58. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.06033>.
- [8] Beer, D. (2025). Extensive Culture: Expressions of Endlessness in the Metaverse. *Information, Communication & Society*, (28), 926–941. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2024.2413114>.

REFERENCES

- [1] Kosuth, J. (1993). Art after Philosophy. In G. Guerico (Ed.) *Art after Philosophy and After, Collected Writings* (pp. 1966–1990). MIT Press. <https://doi.org/10.1604/9780262610919>.
- [2] Benjamin, V. (2016). New works. *Art Studies Magazine*, (1-2), 14–29. <https://elibrary.ru/atpprd>.
- [3] Rancière, J. (2000). *Le Partage du sensible: Esthétique et politique. Paris: La Fabrique. La Fabrique*. <https://doi.org/10.3917/lafab.ranci.2000.01>.
- [4] Langlais, R. (2006). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. *Science & Technology Studies*, (19), 93–100. <https://doi.org/10.23987/sts.55207>.
- [5] Evnine, S. (2013). Art and the Limits of Ontology: The Case of the Readymade. *British Journal of Aesthetics*, (53), 407–422. <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayt033>.
- [6] Schinckus, C. (2020). A Visual Epistemology of Readymade. *Journal of Genius and Eminence*, (4), 53–63. <https://doi.org/10.18536/jge.2020.01.05>.
- [7] Smith, A., & Cook, M. (2023). AI-Generated Imagery: A New Era for the 'Readymade'. *Journal of Digital Aesthetics*, (4), 45–58. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.06033>.
- [8] Beer, D. (2025). Extensive Culture: Expressions of Endlessness in the Metaverse. *Information, Communication & Society*, (28), 926–941. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2024.2413114>.