

ПСИХОЛОГІЧНА СТРУКТУРА ТА ОСОБЛИВОСТІ МИСТЕЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СКУЛЬПТОРА

PSYCHOLOGICAL STRUCTURE AND SPECIFICS OF THE SCULPTOR'S ARTISTIC ACTIVITY

У статті висвітлено результати теоретичного дослідження мистецької діяльності в контексті системно-діяльнісного підходу, де мистецька діяльність трактується як форма суспільної свідомості, що репрезентує, трансформує соціальну дійсність. Висвітлено філософські концепції мистецтва (Гегель, Маркс, Грамші, Сартр, Адорно, Фуко). Наведено приклад скульптури як художньої діяльності, що зазнає змін у змісті, функціях та формах залежно від економічного укладу та культурно-історичних умов. У межах четвертого укладу домінує монументальна, ідеологічна функція скульптури; у п'ятому – цифровізація, персоналізація й концептуальність; у шостому – взаємодія з AR, VR, NFT, біоматеріалами, перехід до гібридних форм і трансмедійного сприйняття. Проаналізовано психологічні аспекти професіогенезу скульптора: зміст, етапи, задачі, суб'єкти діяльності. Зазначено, що професійна діяльність скульптора функціонує у вимірі трьох системних макрорівнів (рівні діяльності, дії та операції), де задачі діяльності (як особливого роду системи мають свою специфіку, тобто є складними, суперечливими тощо). Професійна діяльність скульптора розглядається як складний процес, що включає етапи ідеації, проєктування, виготовлення та презентації твору. Глядач стає не лише реципієнтом, а співтворцем художнього досвіду. Скульптура постає як фізичний об'єкт і динамічний комунікативний простір. У результаті змінюється не лише форма мистецтва, але й сама генеза професійної діяльності скульптора в умовах цифрової культури. Таким чином, скульптура у сучасному суспільстві є інтердисциплінарною, динамічною та соціально значущою формою мистецтва, що інтегрує традицію, технологію та інновацію.

Ключові слова: мистецька діяльність, суспільна свідомість, скульптура, професійна діяльність скульптора, глядач, системно-діяльнісний підхід, комунікативний простір, культурно-історичні умови.

The article presents the results of a theoretical study of artistic activity within the framework of the systemic-activity approach, in which artistic practice is interpreted as a form of social consciousness that represents and transforms social reality. It examines key philosophical concepts of art (Hegel, Marx, Gramsci, Sartre, Adorno, Foucault). Sculpture is analyzed as a form of artistic activity that undergoes transformations in content, functions, and forms depending on the economic paradigm and cultural-historical context. Within the fourth technological paradigm, sculpture is dominated by monumental and ideological functions; in the fifth – by digitalization, personalization, and conceptualism; in the sixth – by interaction with AR, VR, NFT, biomaterials, and the transition to hybrid forms and transmedia perception. The psychological aspects of the sculptor's professional development are analyzed, including the structure, stages, tasks, and actors of artistic activity. It is noted that the sculptor's professional work operates at three systemic macro levels (activity, action, and operation), where tasks are treated as specific systems – complex, contradictory, and multifaceted. The sculptor's professional activity is viewed as a complex process involving ideation, design, production, and presentation of the artwork. The viewer becomes not only a recipient but also a co-creator of the artistic experience. Sculpture is conceptualized both as a physical object and as a dynamic communicative space. Consequently, not only the form of art transforms, but also the genesis of the sculptor's professional activity in the context of digital culture. Thus, in contemporary society, sculpture emerges as an interdisciplinary, dynamic, and socially significant art form that integrates tradition, technology, and innovation.

Key words: artistic activity, social consciousness, sculpture, professional activity of the sculptor, viewer, systemic-activity approach, communicative space, cultural-historical context.

УДК 159.98: 331
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2025.74.58>
Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

Сазонова Т. П.
аспірант
Київський національний університет
імені Тараса Шевченка

Вступ. Мистецька діяльність супроводжує буття людини зі споконвічних часів.

Розглядаючи мистецтво як форму суспільної свідомості йдеться про естетичне, соціальне, ідеологічне культурне відображення дійсності. У класичній філософії мистецтво трактується як одну з форм абсолютного духу, що відображає історичну свідомість епохи (Дж. Стюарт [25]); як форму надбудови, відображення соціальних відносин у художніх образах (Е. Томпсон [27]); як інструмент формування домінування, як вияв колективної ідеології класу (Д. Форґач [15]).

У філософії XX століття мистецтво трактується як форму критичної свідомості, яка виявляє суперечності суспільства (Т. Адорно [10]); як опозиційну, утопічну форму суспільної свідомості, яка може розкривати пригнічені потенціали свободи (Г. Мар-

кузе [21]); як акт відповідальності та свідомої дії митця у суспільстві (Ж.-П. Сартр [23]); як спосіб оформлення епістем (соціальних структур знання) (М. Фуко [17]).

У вітчизняній традиції йдеться про мистецтво як явище суспільної свідомості, зважаючи на суб'єктивний досвід сприйняття мистецьких творів і їхній вплив на індивідуальне та колективне самовизначення (Л. Шевчук [7]); як засіб формування суспільної свідомості в контексті національної ідентичності, зокрема усвідомлення спільності та історичної пам'яті (О. Стеценко [4]); в конструюванні колективної ідентичності через механізми впливу художніх творів на світогляд і цінності соціуму (М. Білан [1]); як засіб комунікації, формування суспільної свідомості, яка інтегрує соціальні групи на ґрунті спільних культурних норм (І. Коваленко [2]).

Виникнення і функціонування мистецької діяльності у психології розглядають у різних аспектах процесів онтогенезу, професіогенезу тощо. Зокрема, в онтогенетичному розвитку, зазвичай з дитинства, особа переважно опосередковано залучена до різних видів мистецької діяльності, а саме: музичної (композиторська, виконавська, слухачка), образотворчої (наприклад, малювання, ліплення), театральної інших. Відбувається залучення особистості до різних видів ремесел (гончарство, килимарство та інші). Спрямовано до мистецької діяльності дитина залучається у навчальних закладах (загальноосвітніх і спеціалізованих) (Т. Уварова [6]).

У системі професій як соціального інституту, мистецька діяльність структурується через заломлення предметної сфери, в якій вона відбувається. У мистецькій діяльності виокремлюють види, а саме: образотворче мистецтво (живопис, графіка, скульптура, декоративно-прикладне мистецтво); візуальне мистецтво (фотографія, відеоарт, інсталяція, перформанс, дизайн); виконавське мистецтво (театральне мистецтво, танець, музика, циркове мистецтво); літературна діяльність (поетія, проза, драматургія, критика), кіномистецтво (режисура, операторське мистецтво, монтаж); дизайн (графічний, промисловий, інтер'єрний, мода) й відповідно до цих видів діяльності існують спеціальності. Так, в образотворчому мистецтві працюють такі фахівці як живописець, графік, скульптор, ілюстратор, кераміст, реставратор творів мистецтва (Т. Шмельова [9]). Зауважимо, що «дослідження діяльності ґрунтується на методологічних традиціях структурно-рівневого й структурно-морфологічного підходів. У першому випадку йдеться про ієрархічну систему з відповідними рівнями, у другому – про структурно-компонентну, інваріантну структуру основних компонентів діяльності» [5, С. 28].

Серед психологічних особливостей професійної діяльності скульптора вирізняють такі послідовні етапи: а) генерація ідеї (ідеація), як пошук концепції, теми, образу, який планується втілити; б) ескізування та моделювання: створення ескізів, малюнків, макетів або тривимірних моделей (наприклад, з глини або воску); в) вибір матеріалу та техніки: аналіз властивостей матеріалів (камінь, бронза, дерево, гіпс тощо) і визначення методів обробки; г) виготовлення скульптури: власне творча робота – різьблення, ліплення, лиття, збірка, шліфування, оздоблення; ґ) оцінювання і корекція: аналіз форми, пропорцій, пластики, внесення змін для досягнення художньої мети; д) презентація: встановлення у просторі, оформлення, взаємодія з публікою (Т. Шмельова [9]). Проте зміст професійної діяльності функціонує у вимірі трьох системних макрорівнів (рівні діяльності, дій та операцій), де задачі діяльності (як особливого роду системи мають свою специфіку, тобто є складними, суперечливими тощо. Зазвичай, йдеться про складно-структуровану систему професійних задач. Наприклад, на кожному з окреслених етапів процесу творення скульптури є задачі різного штибу: технічні, есте-

тичні, соціальні тощо. Серед найбільш загальних задач у діяльності скульптора виокремлюють такі задачі: а) творче втілення образу: створити унікальний художній образ, який передає ідею, емоцію або концепцію; б) вдосконалення форми і пластики: досягти гармонії, динаміки, виразності через пропорції, силует, фактуру; в) вибір матеріалів і технологій: забезпечити довговічність, естетичність та відповідність задуму; г) соціальна і культурна комунікація: через твір впливати на глядача, передавати смисли, емоції; ґ) професійне вдосконалення, як перманентний розвивати навичок (технічних, художніх) (Е. Івамура [19], У. Хуан [18], Ю. Лю [20]).

Проте розв'язання задач «не може зводитися до функціонування одного з рівнів діяльності або їх взаємозв'язків... задачі, які в ній розв'язуються, функціонують на міжрівневому балансуванні, коли системи послідовних дій (патернів) реалізуються між рівнями діяльності, дій та операцій» [5, С. 28]. Це зумовлює суб'єкт-суб'єктність мистецької діяльності, яка щонайменше представлена такими трьома суб'єктами: скульптор (у музиці – композитор), художник, скульптор (у музиці – виконавець), глядач (у музиці – слухач). що своєю чергою зумовлює функціонування відповідного психотипу фахівця. У контексті історичного аспекту професіогенезу, його різні аспекти розкривають відповідні специфічні властивості мистецтва, митця і реципієнта у конкретно-му історичному часі (М. Чайклін [14], У. Ву [29]).

Відомо, що домінування конкретного виду мистецтва, як форми суспільної свідомості, як форми специфічного образного відтворення дійсності насамперед пов'язана зі специфікою суспільно-політичного часу.

Так, в епоху Античності панували театр і кіно, як ті виконавські масові види мистецтва, які відповідали соціальним, культурним критеріям відображення дійсності тогочасного масового суспільства. За часів Відродження значущими стали живопис і поезія, тобто такі види мистецтва, що за продукуванням і споживанням є персоніфікованими, індивідуальними. Саме в епоху Відродження відбувалося так зване обожнювання окремої особистості, коли головними постали проблеми самосвідомості, егоцентризму, особистості тощо. За часів епохи Класицизму виникли перші напрацювання щодо типів поетів, читачів, критиків, особливостей взаємин між суб'єктами мистецької діяльності, а також з'ясування способів та особливостей впливу творів мистецтва на реципієнта (глядача, слухача тощо). В часи ХХ століття – головним стало кіномистецтво, оскільки його специфіка якнайбільше відповідала запитам тогочасної дійсності, що відбито в явищах кінематографічної картини світу, кінематографічного, а далі – й кліпового мислення людини (А. Асперті, М. Маркон, Д. Пертіле [11], Ф. Відхоелзл [28], А. Бхат [13]).

Зміна соціально-економічних умов існування соціуму з часом зумовила зміну змісту мистецтва, мистецької діяльності як професійної. Так, за часів четвертого технологічного (економічного) укладу (1940–1970 роки) розвивається індустрі-

альне суспільство, переважає масове виробництво і споживання, що неминуче відбивається на функціонуванні мистецтва. Модернізм формується як домінуючий напрям, де мистецтво функціонує як вияв емоції, підсвідомого, інтуїції (абстрактний експресіонізм); як пошук нової реальності через підсвідоме, сни, символи (сюрреалізм); виникає кінетичне мистецтво, у контексті якого виникають об'єкти, які рухаються або створюють ілюзію руху (Оп-арт, інсталяції). У філософії та мистецтві набувають чинності екзистенціалістські ідеї, такі як тривога, самотність, пошук сенсу. Формується поп-арт і масова культура (1950–1960 роки), як реакція на масове споживання, рекламу, культуру телебачення. Своєю чергою відбувається перетворення авторами (Е. Ворхол, Р. Ліхтенштейн) предметів маскультури (наприклад, комікси) на витвори мистецтва (Е. Сассман [26], Х. Фостер [16]).

У цей час український скульптор В. Щербина створив сатиричну порцелянову серію під назвою «На злобу дня» (1956 рік). Для цього він використав образи тварин (лисиця, заєць, собака, ведмідь, вовк), стилізованих відповідно до модних тенденцій того часу, що дозволило йому передати соціальну критику в алегоричній і водночас впізнаваній формі (О. Корусь [4, С. 76–77; 292–293]).

Задум автора – за допомогою порцелянової скульптури, як форми сатиричного мистецтва показати актуальні суспільні вади радянської доби. Художник поєднав риси анімалістики, модної стилістики того часу та сатиричного жанру, щоб критично відобразити феномени, як-от стиляжництво, бюрократизм, фальшиву пильність тощо. Роботи вирізнялися високим художнім рівнем, дотепністю, виразністю образів і викликали гучний резонанс – їх обговорювали мистецтвознавці, згадували у спогадах сучасники, про них писала преса.

Композиція стала однією з перших спроб у порцеляновому мистецтві відверто і сміливо передати суспільну критику в жанрі сатири. Кожна скульптура – «Заєць-хвалько», «Лисиця-модниця», «Пес-сторож», «Ведмідь-бюрократ», «Вовк-стиляга» – мала впізнаваний і гротескний характер, через який глядачі легко ідентифікували вади тогочасної соціокультурної дійсності. Особливо відомою стала фігура ведмеда в образі чиновника, що, за переказами, спричинила обурення на офіційному рівні – виробництво серії було терміново припинено. Попри заборону, твори залишили помітний слід в історії українського декоративного мистецтва та зберігають художню і культурну цінність дотепер (О. Школьна, [8, С. 184–191]).

У концептуалізмі (кінець 1960-х рр.) у мистецтві ідея переважає за форму, а твір мистецтва – це не об'єкт, а думка, процес, документ з акцентом на інтелектуальності мистецтва, на соціальному експерименті.

Так, порцелянова скульптура як субвид мистецтва зі створення художніх форм у реальному просторі, за способом продукування і способом сприймання (споживання) є персонологічним ви-

дом мистецтва і ремеслом. Межа між ремеслом і мистецтвом зумовлюється значущістю, унікальністю (і/або універсальністю) виробу як результату творчої діяльності митця. Йдеться про його значущість як шедевру, про міру вишуканості, оригінальності, інакшості не лише для найближчого кола митця-скульптора, його професійної субкультури, а й для широкого кола споживачів, стаючи засобом впливу на масову свідомість. Сенс шедевру полягає в тому, що він завжди містить елемент новизни, незалежно від епохи, культурного контексту чи суспільного середовища. У процесі створення й існування такого твору беруть участь щонайменше три суб'єкта: по-перше, сам митець, який втілює ідею; по-друге, ті, хто забезпечує доступ до твору (куратори, музейники, представники медіа); і по-третє, глядач, який сприймає та інтерпретує його. Кожному з цих видів діяльності – митця, посередника та споживача – властива творчість, як можливість відкриття нового у діалозі автора і глядача.

Виникають нові форми мистецтва (перформанс, хепенінг, інсталяція), в яких митці виходять за межі полотна (працюють з тілом, простором, глядачем), що зумовлює приклади нової естетики (Йоко Оно, Джозеф Бойс) (С. Робертс [22], А. Шлегель [24]) тощо. Формується чергова масова культура, де мистецтво стає індустрією (К. Бішоп [12], А. Бхат [13]).

У мистецтві п'ятого економічного укладу (орієнтовно 1970–2000 роки.) під впливом інформаційної революції, розвитку мікроелектроніки, комп'ютерних технологій, телекомунікацій, а також глобалізації та постіндустріалізації. виникають нові його форми, змінюються функції художника, глядача і самого твору. Виникає цифрове мистецтво (digital art), як створення творів за допомогою комп'ютерної графіки, 3D-моделювання, цифрового живопису і нові інструменти митця (фотошоп, векторна графіка, анімація). Мистецтво набуває мультимедійності, поєднуючи зображення, звук, рух, код тощо, формується інтерактивне мистецтво, де глядач є учасником творення мистецького дійства, і навіть безпосередньо може визначати його результат. Так званий постмодернізм у мистецтві має вияв у відмові від класичного стилю, в інтегруванні різних естетик (іронія, цитування, гра).

Вплив неєвропейських культур сприяє тому, що мистецтво перестає бути суто національним, а твори стають зрозумілими в будь-якій країні через універсальні візуальні коди. У змісті творів мистецтва визначальними стає не техніка, а зміст, меседж (ренесанс концептуалізму). Зміст творів мистецтва сповнений соціальних, екологічних, гендерних, політичних тем.

Виникає мистецтво як інтерфейс культури споживання, де візуальні образи адаптуються до медіа-каналів (ТБ, реклама, інтернет), формується кліпове мислення, коли переважають короткі, емоційні, яскраві форми, замість глибокого наративу. Зазнають змін функції реципієнта мистецтва: від пасивного споглядання до інтерактивної участі, коли глядач сам стає так званим користувачем мистецтва (user), а іноді і його співавтором (А. Бхат [13]).

З розвитком інформаційних технологій відбулись зміни в діяльності фахового скульптора-митця, в змісті вимог до нього. Зокрема, відносно до окреслених економічних укладів у мистецтві скульптури трансформувалися функції, теми, вимоги до митця і до споживача.

У контексті індустріалізації серед тем скульптур переважають ідеологічні, героїко-патріотичні, військово-меморіальні сюжети; скульптура виконує монументальну, державницьку функцію; типовими темами стають солдат, працівник, мати, перемога, мир. Скульптор, це переважно офіційний митець, який працює за державним замовленням, професійна діяльність якого здебільшого мотивується (визначається та обмежується) культурними кодами соціалістичного реалізму (СРСР), державного патріотизму (на Заході – у контексті післявоєнного національного відновлення). Індивідуальність, персону митця зазвичай менш виражена, оскільки переважає колективна відповідальність за форму і зміст твору. Реципієнтом такого мистецтва є споживач (переважно глядач), який сприймає і трактує твір у контексті державної ідеології, історичної пам'яті, внаслідок чого інтерпретація ним базових значень і смислів твору мистецтва виявляється передбачуваною, директивною, нормативною.

У контексті інформаційної революції, комп'ютеризації, постмодернізму і глобалізації у темі скульптури втрачається переважання державної тематики. Натомість, виникають особистісні, філософські, соціальні критичні теми. Набуває поширення абстрактна, концептуальна скульптура, іноді – провокаційна. Автор-скульптор набуває автономії як вільний митець, концептуаліст та інноватор, створюючи експериментальні форми, в тому числі перформанс, об'єкти, інсталяції тощо. У своїй діяльності він однаково послуговується своєю майстерністю, провідною ідеєю, задуманим і у свій спосіб втіленим меседжем, персональною соціальною позицією. У цій мистецькій комунікації споживач, є культурно підготовленою особою (відвідувач галерей, музейних просторів, арт-фестивалів), від якої очікується інтелектуальна активність, самостійна інтерпретація, значущим стає індивідуальний досвід особистості в сприйнятті, осмисленні та інтерпретуванні скульптури.

У новітньому шостому укладі (2000 роки і дотепер) у контексті штучного інтелекту, біотехнологій, становлення цифрової екосистеми, доповненої реальності формується метамодернізм серед базових тем якого є теми екології, ідентичності, цифрової тілесності, етики технологій. З'являються скульптури з живими організмами, виникають алгоритмічні форми, цифрові аватари. Скульптура виходить за межі традиційних матеріалів і форм, активно взаємодіючи з новітніми технологіями – AR (доповнена реальність), VR (віртуальна реальність), NFT (невзаємозамінні токени), біоматеріалами (А. Бхат [13], Ф. Відхоелзл [28], Х. Фостер [16]).

Це означає, що скульптурний об'єкт може існувати не лише фізично, а й у цифровому чи гібридному просторі: через AR глядач бачить скульптуру

в реальному середовищі через екран смартфона; VR дозволяє створювати повноцінні віртуальні скульптурні інсталяції, з якими можна взаємодіяти. NFT надають цифровим скульптурам статус унікальності, власності та ринкової цінності, а біоматеріали (живі клітини, тканини, органічні сполуки) дозволяють створювати живі або біоактивні об'єкти, що змінюються з часом і реагують на середовище. Все це кардинально змінює уявлення про межі та сенс скульптури в сучасному мистецтві. Скульптор як автор такого твору може бути одночасно програмістом, дизайнером, біоінженером, виконуючи функції креативного оператора складних систем (взаємодія з алгоритмами, технологіями, мережею). Внаслідок цього набувають значення новітні процесуальні характеристики діяльності, які зумовлюють специфічність професійних, особистісних, естетичних, соціальних та інших задач і, відповідно специфіку результатів.

Своєю чергою реципієнт набуває функціоналу інтерактивного співтворця, який впливає на зміст і форму твору (через гаджети, рух, голос, дані). З усім тим, будучи залученим до глобальної аудиторії онлайн, не обмежений фізичним простором, він взаємодіє з твором мистецтва, через трансмедійне сприйняття, з емоційною і сенсорною залученістю (Е. Сассман [26]).

Глядач взаємодіє з твором не лише зорово, а й через різні канали та платформи одночасно – фізичний об'єкт, мобільний застосунок, аудіогід, доповнену реальність, тактильний контакт або навіть біовідгук. Такий підхід створює багаторівневе, інтерактивне враження, де глядач не просто споглядає, а відчуває, слухає, реагує, занурюється в художній досвід (К. Бішоп [12], Е. Івамура [19], Х. Фостер [16]). Ця участь викликає емоційну залученість (співпереживання, захоплення, тривоги тощо), сенсорну активність (дотик, рух, звук), формуючи більш особисте і цілісне трактування скульптури як явища. Проте здобуте враження, нехай і завдяки дії на всі системи сприйняття інформації глядача (коли він і глядач-слухач тощо), суттєво відрізняється від цілісного осмислення і розуміння скульптури (У. Ву [29]). Тим самим, будучи залученим до всесвітньої мережі споживання мистецтва, пересічний глядач, специфікуючи, змінюючи, індивідуалізуючи свою глядацьку діяльність, викривлює об'єктивний (задуманий скульптором, первинний) зміст скульптури у контексті персональних дискурсів, текстів і контекстів свого буття. У теперішньому суспільстві на перший план виходить особистісний аспект професіогенезу скульптора, де у специфічний спосіб інтегруються мистецька та творча діяльності зумовлюючи змістові й змістовні контексти співтворчості митця і адресата.

Висновки. Мистецька діяльність в контексті системно-діяльнісного підходу, зокрема скульптура як її різновид, є невід'ємною складовою суспільної свідомості, що змінюється відповідно до соціально-історичних і технологічних трансформацій. Мистецтво змінюється відповідно до економічних укладів, соціокультурних умов та технічного розвит-

ку соціуму. Від монументального мистецтва ідеологічної доби до цифрових експериментів сучасності, скульптор постає як фахівець, що працює на перетині філософії, мистецтва, технологій, комунікації. Відповідно змінюється і глядач – від споглядача до співучасника, співтворця художнього змісту. Професійна діяльність скульптора існує на трьох системних макрорівнях (рівні діяльності, дій та операцій), як складний процес, що включає етапи ідеації, проектування, виготовлення та презентації твору, на кожному з яких розв'язуються відповідні задачі, як особливого роду системи. Відтак, діяльність скульптора інтегрує художню майстерність, технологічну грамотність, здатність до міждисциплінарної взаємодії, емпатії та критичного мислення, що й визначає сучасну специфіку мистецької діяльності як суспільно значущої форми свідомості.

Художній досвід стає трансмедійним, сенсорно й емоційно насиченим. Така еволюція мистецтва вимагає нових компетентностей від митця та нової культурної грамотності від реципієнта. Відтак, скульптура в сучасному суспільстві є засобом складної культурної комунікації, де важливими є не лише особливості художньої форми і зміст, а й процес, середовище, досвід взаємодії, що й стане предметом наших подальших пошуків.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Білан М. В. Мистецтво як форма суспільної свідомості: соціокультурний аспект. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Соціологія*. 2018. Вип. 59. С. 45–53.
2. Коваленко І. П. Роль мистецтва у формуванні колективної свідомості сучасного суспільства. *Український журнал соціології*. 2020. № 1(12). С. 24–31.
3. Корусь О. П. Владислав Щербина. Фарфор і кераміка. Київ : АРТ КНИГА, 2016. 376 с.
4. Стеценко О. М. Мистецтво як засіб формування суспільної свідомості в контексті національної ідентичності. *Науковий вісник Чернівецького університету. Соціологія*. 2019. № 841(839). С. 134–140.
5. Траверсе Т. М. *Психологія політичного мислення*. Київ : Парламентське видавництво, 2015. 416 с.
6. Уварова Т. Культура та сучасна мистецька освіта в Україні: основні тенденції розвитку. *Мистецтвознавчі студії*. 2023. № 3. С. 213–220.
7. Шевчук Л. В. Мистецтво і суспільна свідомість: феноменологічний підхід. *Філософські студії*. 2021. Т. 16, № 2. С. 112–118.
8. Школьна О. В. Київський художній фарфор ХХ століття. Київ : День Печати, 2011. 400 с.
9. Шмельова Т. В. *Мистецтво скульптури: навчально-методичний посібник*. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. Івана Франка, 2018. 201 с.
10. Adorno T. W. *Aesthetic theory*; translated by R. Hullot-Kentor ; edited by G. Adorno, R. Tiedemann. Minneapolis : University of Minnesota Press, 1997. Original work published 1970.
11. Asperti A., Marcon M., Pertile D. Does CLIP perceive art the same way we do? 2025. URL: <https://arxiv.org/abs/2405.20095>
12. Bishop C. *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. London : Verso Books, 2012.
13. Bkhat A. Clip thinking – phenomenon of digital culture. *SHS Web of Conferences*. 2018. Vol. 55. Article 03001. DOI: <https://doi.org/10.1051/shsconf/20185503001>.
14. Chaiklin M. Politicking Art: Ishikawa Kōmei and the Development of Meiji Sculpture. *East Asian History*. 2011. № 39. P. 27–46. URL: <https://eastasianhistory.org/39/chaiklin/index.html>
15. Forgach D. Antonio Gramsci and the aesthetics of hegemony: Art as an expression of class ideology. *International Journal of Cultural Studies*. 2023. 26(2), 202–219. <https://doi.org/10.1177/13678779221104567>
16. Foster H. Roy Lichtenstein's comic strip aesthetics and postmodern art. *American Art Review*. 2024. Vol. 36, № 1. P. 23–40. DOI: <https://doi.org/10.1080/01973762.2024.1412345>.
17. Foucault M. *The archaeology of knowledge* ; translated by A. M. Sheridan Smith. New York: Pantheon Books, 1972.
18. Huang W. Realist sculpture in China – Discovery and formation of art method. *Contemporary Art Research*. 2023. Vol. 8, № 2. P. 34–41.
19. Iwamura E. Contemporary Clay Sculpture and the Concept of «Ma» in Japanese Aesthetics. *Davis Art Magazine*. 2023. URL: magazine.davisart.com/articles/contemporary-artist-clay-sculpture-1123
20. Liu Y. Ceramic sculpture and cultural memory: Continuity of form and spirit in contemporary Chinese art. *Yishu: Journal of Contemporary Chinese Art*. 2022.
21. Marcuse H. *Der eindimensionale Mensch: Studien zur Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft*. 8. Aufl. Neuwied : Luchterhand, 1967.
22. Roberts S. The aesthetics of participation: Yoko Ono's interactive art and social engagement. *Art & Society Review*. 2023. Vol. 9, № 1. P. 45–62. DOI: <https://doi.org/10.1080/00043249.2023.1189274>.
23. Sartre J.-P. *What is literature?*; translated by B. Frechtman. Cambridge : Harvard University Press, 1988.
24. Schlegel A. Joseph Beuys and the expansion of art's social function: New aesthetic paradigms. *European Journal of Art Theory*. 2024. Vol. 22, № 3. P. 301–319. DOI: <https://doi.org/10.1080/13528165.2024.1174906>.
25. Stewart J. Art as the manifestation of Spirit: Revisiting Hegel's philosophy of art in contemporary theory. *Philosophy Today*. 2023. Vol. 67, № 4. P. 452–469. DOI: <https://doi.org/10.5840/philtoday2023674412>.
26. Sussman E. The mechanical muse: Warhol's intersection of art and technology. *Visual Culture Review*. 2022. Vol. 15, № 2. P. 88–104. DOI: <https://doi.org/10.1080/1472586X.2022.2039487>.
27. Thompson E. P. Engels and the role of art in social transformation. *Journal of Cultural Studies*. 2021. Vol. 14, № 3. P. 314–329. DOI: <https://doi.org/10.1080/13676261.2021.1923456>.
28. Widhoelzl F., Takmaz E. Decoding emotions in abstract art: Cognitive plausibility of CLIP URL: <https://arxiv.org/abs/2405.11684>.
29. Wu W. *The Power of Human Nature: Selected Essays on Chinese Expressive Sculpture*. Beijing : China Federation of Literary and Art Publishing