

Development of Immersive Cultural Practices in Ukraine in the Context of Metamodernism (2015-2023)

Hubernator Olena Ihorivna,

applicant,

Kiev National University of Culture and Arts,

Kiev, Ukraine

Abstract

The article is devoted to the study of the specifics of the formation and development of immersive cultural practices in the modern Ukrainian socio-cultural space in the context of the establishment of metamodernism. Features of immersive practices in modern theater art, video art, exhibition activities, representation of cultural heritage are highlighted. The peculiarities of the development of immersive cultural practices in the Ukrainian socio-cultural space in accordance with the national specificity of the manifestation of metamodernism are revealed. The transformation of the content and form of cultural practices popular in Ukraine (multimedia art exhibitions, installations, exposition activities of art museums, preservation and representation of cultural heritage) through the prism of the phenomenon of immersiveness has been studied.

Keywords: cultural practices, immersiveness, metamodernism, museum expositions, immersive multimedia exhibitions, immersive theater, video art.

Актуальність дослідження. Протягом останнього десятиліття імерсивні практики зайняли провідне місце в креативних індустріях на світовому рівні. Так, наприклад, у 2018 р. сектор креативних індустрій Великобританії інвестував 33 мільйони фунтів стерлінгів в імерсивні технології, продукти та послуги з метою подвоєння британської долі в глобальному креативному імерсивному контенті до 2025 р. [13, с. 438]. Починаючи з 2015 р. імерсивні культурні практики поступово популяризуються в Україні – споживачам культурних продуктів пропонують новий унікальний, незвичний, інтерактивний та індивідуальний досвід. Створення культурних практик, заснованих на зануренні шляхом фізично-сенсорної відповіді на різноманітні середовища є проявом метамодернізму як нової структури почуття (за Р. ван ден Аккером та Т. Вермюленом). Специфіка проявів метамодернізму в Україні та особливості розвитку імерсивних культурних практик на національному соціокультурному ґрунті зумовлюють актуальність дослідження означеної проблеми.

Аналіз публікацій. Незважаючи на активне зростання наукового інтересу до проблематики розвитку сучасних культурних практик в Україні, висвітлених у наукових публікаціях Н. Бабій, О. Копієвської, Г. Меднікової Л. Скокової, В. Судакової та ін.,

комплексного дослідження особливостей розвитку імерсивних культурних практик не проводилося. В окремих культурологічних, мистецтвознавчих та філософських наукових працях українських вчених здійснено спробу проаналізувати деякі аспекти імерсивності в сучасному культурно-мистецькому просторі. Серед інших наведемо статті С. Леонтьєва, Т. Чулкової та Б. Гранатирко «Роль цифрових технологій у презентації сучасного українського мистецтва на прикладі виставкової діяльності Шевченківського національного заповідника» [5], О. Ландяк «Специфіка втілення арт-практик змішаної реальності в новому медійному мистецтві» [3] Я. Ланчака «Розвиток імерсивного театру в Україні: естетика комунікації» [4], О. Кундеревиц, К. Кириленко та О. Бенюк «Імерсивність як мистецька стратегія початку XXI століття (аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин)» [2], О. Шибєр «Еволюція рекреаційно-дозвіллевих практик: від класичного до креативного консьюмеризму» [10] та ін.

Проте тема сучасних імерсивних культурних практик в Україні у контексті особливостей метамодернізму лишається практично невисвітленою.

Мета статті – з'ясувати специфіку формування та розвитку імерсивних культурних практик в сучасному українському соціокультурному просторі у контексті утвердження метамодернізму.

Виклад основного матеріалу. За Р. ван ден Аккером і Т. Вермюленом, метамодернізм – як структура почуття і культурна логіка – розвивається через систематичне прочитання тенденцій, що домінують в сучасних творах мистецтва і культури, а не через дослідження ізольованих або неактуальних явищ [14, с. 312]. Тобто метамодернізм є своєрідною мовою опису сучасної культури, що дається людині у відчуттях, в якій домінує етика, пов'язана з пошуком аутентичності та визначенням основ буття способами, що дозволяють фрагментованому «я» інтегруватися в нові сенсові конфігурації. Водночас метамодернізм уособлює зміну віх, що відповідає культурно-історичному процесу.

Дослідники наголошують на тому, що прояви метамодернізму в Україні активізувалися після Революції Гідності 2014 р. [8, с. 15]. Ідея метамодернізму отримала значну підтримку з боку представників українського культурно-мистецького виміру ще в середині 2010-х рр. Так, наприклад у 2016 р. лекторії про метамодернізм організовано А. Якубович, куратором арт-простору «АкТ» (локація – цех «Арт-заводу Платформа»).

В тому ж році в Малій галереї Мистецького Арсеналу (Київ) відбулася презентація україномовної версії «Маніфесту Метамоделізму» Л. Тернера, організована і проведена арт-групою «Krolikowski Art».

На думку В. Пахаренка, процес утвердження метамоделізму в українській культурі відбувається «досить саморідно й упевнено» [7, с. 19], що пояснюється трьома взаємопов'язаними причинами: схильністю українського національного характеру до осциляції, поєднання та навіть гармонізації протилежностей; продовженням боротьби української нації за самоствердження; протистоянням постмоделізму не стільки моделізму, скільки соцреалізму, «комуно-імперській ідеології й культурі» [7, с. 19].

27-29 вересня 2019 р. у Києві за ініціативи дуету Кроліковські було проведено Metamodern Arts Festival [7, с. 15], у межах якого на Платформі культурних ініціатив «Ізоляція», «Dymchuk Gallery» та локаціях на Подолі відбулися мистецькі перформанси та акції представників метамоделізму зі Сполучених Штатів Америки, Великобританії, Німеччини, Швеції, Швейцарії та України.

Особливу увагу привертає проєкт «Migot Vox» – інтерактивна імерсивна інсталяція А. Айон з Швеції та Й. Мозер зі Швейцарії, що відбулася в рамках програми фестивалю (у галереї «Димчук» художники створили дзеркальний бокс, перебування в якому дозволило відвідувачам відчувати комічний досвід перебування у лабіринті себе самого), а також імерсивне спільне дійство – проєкт «Невідома хмара» шведського дуету «Lundahl & Seidl» під керівництвом Е. Танос та А. Кроліковського, що відбувся на автовокзалі Подолу (автори створили яскраві та неповторні умови для того, щоб глядачі могли відчувати єднання засобами технологій). Невідома хмара, запрограмована на глобальне існування до 2057 р., мандрує через національні кордони, великі міста, віддалені села, острови, міста і моря. Головне місце в цій імерсивній культурній практиці займає власне перебування глядачів-учасників у часі та їх здатність створювати стосунки з життєвими світами інших. Відповідно до задуму авторів, хмара створює незвичну ситуацію глобального ритуалу, що поєднує учасників із власним і чужим тілом, далеким та близьким.

Величезні можливості для експериментів зі створення імерсивних середовищ надає відео-арт завдяки здатності відеотехнологій демонструвати події в реальному часі їх здійснення. Сучасні українські художники використовують прийом імерсії,

створюючи умови для занурення глядача в особливий змодельований простір, що провокує стати активним учасником художнього процесу, отримали новий фізичний досвід відчуття та ментальну можливість реконструювати закладені творцем відеоінсталяції значення.

У відеоінсталяціях, що розширюють кордони візуального образу, запропонованого на екрані, поєднано характерні риси інсталяції, сприйняття якої відбувається на основі динамічної взаємодії, до безпосереднього (фізичного) контакту з боку глядача, та можливості відеотехнологій. Зображення ніби «звільняється» від екрану, поєднуючись з предметами, що розміщені в середині інсталяції та заповнюють навколишній простір. Занурюючись у світ загадкових зображень глядач перетворюється на перформера, який має змогу зрозуміти та осмислити інсталяцію не шляхом логічного аналізу, а шляхом глибинного відчуття.

У вересні 2021 р. в Україні відбулося перше Бієнале Цифрового та медіа Мистецтва «30 років Свободи», в рамках програми якого було представлено імерсивні експонати та аудіовізуальні перформанси, присвячені темі внутрішньої та зовнішньої свободи особистості провідних художників з європейських країн (Франція, Іспанія, Італія, Великобританія, Німеччина, Нідерланди, Португалія, Румунія, Шотландія), а також Японії, Ірану, Південної Кореї, Тайваню та України.

Активними популяризаторами імерсивних культурних практик в Україні є сучасні мистецькі простори.

Наприклад, багаторівневий мистецький простір Artarea (м. Київ), що складається з класичних (призначені для експозицій живопису, графіки і скульптури) та цифрових галерей (призначені для експозиції імерсивного відеоарту, проведення імерсивних шоу з використанням мультимедійних технологій). У просторі цифрових галерей «Artarea» протягом 2019-2022 рр. регулярно проводилися перегляди імерсивних релакс-шоу («Artarea часу. Перезавантаження») та відеоартів («Пікассо: періоди геніальності», «Босх. Химери, що оживають», «Магія імпресіонізму» та ін.) власного виробництва.

На сучасному етапі в Україні активно працюють імерсивні театри: одеський імерсивний театр «Дефектні» (проект імерсивних театральних вистав «Місто Снів»), ЦСМ «Дах», «Чорний квадрат», «Мізантроп» та «UZANVATI», «Ріс ріс» та ін. Окрім того, імерсивні вистави поступово входять в репертуар українських драматичних театрів.

Так, наприклад, новацією Львівського академічного драматичного театру імені Лесі України сезону 2022-2023 рр. є імерсивна вистава-гра «Уявні маршрути Львовом» (автор ідеї, драматург В. МIRONЮК; перформерки А. Лісовська та І. Меркулова), в якій перетини львівських історій та урбаністичних асоціацій досліджуються через гру у піску [9].

На початку 2022 р. Т. Труновою (головний режисер Академічного театру драми і комедії на Лівому березі, куратор проєкту) було організовано імерсивний проєкт «Повернення», присвячений актуалізації проблем вимушених переселенців. Імерсивність створюється завдяки технології додатка 211Steps – глядач стає співавтором та учасником подій, пропускає через себе реальну історію героїв (своєрідна моновистава-сповідь «Повернення до Гідності» О. Матвійчук та «Повернення до Людяності» О. Жураківської), знаходячи в ній дотичні моменти, що сприяє глибинному зануренню в новий емоційний досвід [6].

Важливий внесок в розвиток імерсивних культурних практик в Україні здійснює компанія «Sensorama Lab», що спеціалізується на розробці додатків з використанням імерсивних технологій, 3D-моделюванні та створенні відео 360, а також заснувала перші навчальні курси з підготовки провідних спеціалістів у галузі імерсивних технологій за підтримки Українського культурного фонду – «Sensorama Academy» [1, с. 42]. У співпраці з представниками компанії та представниками культурних інституцій було розроблено екскурсію доповненої реальності в Національному художньому музеї – «за допомогою спеціального додатка користувачі отримують можливість дізнатися історію та детально розглянути найбільш цінні експонати» [1, с. 42].

На думку дослідників, імерсивний підхід – це більше ніж просто цінний напрямок в музейному світі: «насправді він є інклюзивним вираженням, що забезпечує доступність для населення в цілому, яке зазвичай відчуває себе відчуженим у світі мистецтва» [12, с.16].

Однією з переваг імерсивних музейних експозицій є те, що вони дозволяють відвідувачу відчути себе частиною мистецтва і перебувати ніби всередині нього. Експонати не статичні – різноманітні технології дозволяють відвідувачу стати співучасником; мистецтво взаємодіє з простором засобами звукової синхронізації; доповнену реальність можна активувати за допомогою сучасних гаджетів, таких як смартфони – все це наближує людину до мистецтва, пропонує занурення в світ експозиції

і створює захопливий культурний досвід. Імерсивні середовища вже не спираються лише на візуальний або тілесний вплив, а включають, наприклад, аудіальний досвід глядача: звуковий ландшафт розгортається як імерсивне середовище, коли глядачі починають відчувати себе одночасно всередині простору і внутрішньо поєднаним з ним [11, с. 629].

Імерсивні технології можуть зберігати об'єкти культурного спадку та репрезентувати їх за допомогою цифрових об'єктів.

Системи доповненої реальності переважно використовуються в мобільних пристроях за допомогою тригера для запуску цифрового контенту на екрані, накладаючись на реальний світ. Так, наприклад, фахівці львівської ІТ-компанії розробили мобільний додаток доповнена реальність «Tuatan AR» - він накладає 3D-модель фортеці – стародавнього оборонного комплексу IX-XIV ст. державного історико-культурного заповідника «Густань» (с. Урич, Львівська область) – на справжні скелі, які збереглися до нашого часу. Додаток спрацьовує на 5-ти промаркованих на мапі заповідника точках, даючи можливість побачити усю забудову в часи найбільшого розквіту фортеці – приблизно у XII-XIII ст.

Сучасні інтелектуальні пристрої оснащені високими системними характеристиками, які швидко завантажують додатки доповненої реальності. Використання імерсивних технологій доповненої реальності суттєво сприяє розвитку напряму збереження культурного спадку.

Одним із критеріїв метамодернізму є індивідуальність безпосереднього щирого почуття. Великою мірою це зумовлює інтерес до перформативних практик, як в професійній творчості, так і в соціально орієнтованих творчих перформативних та інсталяційних інтерактивних діях.

Імерсивний перформанс «Квітка» (2017 р.) – смілива спроба українських митців осмислити явище імерсивності в контексті динамічного виміру комунікаційно-контентного перформансу. Музична комунікація О. Кіреєва з глядачем створює аудіовізуальний контент – унікальний світ живих і неживих систем: людини, ляльки, дерева та гаджета, які розкривають образ квітки. Чуттєва рефлексія індивідуального або колективного досвіду в даній імерсивній практиці безпосередньо відсилає до концепції про метамодернізм, до структури почуття. Неоромантична константа проявляється в конструюванні власного міфу – дивного, сентиментального та щирого.

Цікавим прикладом імерсивного перформансу став перформанс «Екстер. Live» (2021 р.), присвячений творчості відомої української художниці, сценографістки, представниці українського авангарду, європейського кубізму та футуризму. У цьому перформансі органічно поєднано хореографію (С. Нолл), музику (В. Рекало) та дизайн (Ф. Возіанов) з художніми творами О. Екстер та інших митців перших десятиліть XX ст., що експонуються в дев'яти залах Мистецького арсеналу. В кожній зал відбувається своя частина перформансу – танцюристи стають уособленням картин, своєрідними живими експонатами.

У серпні-вересні 2021 р. в Артцентрі Одеської кіностудії відбулася перша в історії імерсивна виставка, присвячена творчості Тараса Шевченка, створена за ініціативи продюсерів В. Костюка (Торонто) та Н. Делієвої (Одеса), у співпраці з креативним режисером Т. Подою, композитором Т. Полянським (оригінальний музичний супровід для проєкту було записано хором імені Г. Верьовки), куратором-консультантом Д. Стусом та ін. За допомогою аудіовізуального контенту було створено масштабний мультимедійний продукт – 20-ти хвилинна виставка, що подається у розгортці на 270 градусів, створюючи повне занурення у віртуальну реальність.

Однією зі значних переваг імерсивних культурних практик є їх доступність та близькість до молодого покоління, для якого цифрове середовище є комфортною територією існування.

Висновки. Метамоделернізм пропонує культурним практикам використовувати мову нової естетичної форми – маятника, що хитається між наївним моделерністським пафосом і постмоделерністським цинізмом – виражену засобами нового прагматичного романтизму, позбавленого ідеології. Відмічені в сучасній культурі західними авторами концепції метамоделернізму тенденції, накладаючись на культурну специфіку України, викликають інверсійні коливання між домодерном, модерном та постмодерном – між запереченням минулого досвіду та ностальгією за минулим, між лібералізмом та авторитаризмом, між традиційними цінностями і новаціями, між колективізмом та індивідуалізмом.

На сучасному етапі імерсивні культурні практики в Україні знаходяться на етапі зародження – відбуваються перші спроби впровадження технологій доповненої

реальності в музеї, створюються і успішно реалізуються проекти імерсивних мультимедійних виставок, інсталяцій, арт-шоу, перформансів та ін.

Імерсивність є важливим фактором популяризації інноваційного культурного продукту серед представників молодого покоління та виникнення нового інтересу до традиційних культурних заходів серед старшого покоління українців. Завдяки використанню імерсивного підходу активно розробляють інноваційні культурні продукти, створюються нові мистецькі напрямки та виникають унікальні форми репрезентації культурного спадку.

Сучасні імерсивні практики співзвучні особливостям культурно-історичної доби та посилюють чуттєве сприйняття реальності другого - початку третього десятиліття XXI ст.

References

1. Klivak, V. (2022). Peculiarities of using virtual reality in art exhibitions. Modern cultural and artistic space: creative and informational and communicative transformations: Mater. All-Ukrainian science and practice conference, June 21–22, 2022. and information politicians of Ukraine; National Acad. driver personnel cult. and an artist Kyiv: NAKKKiM. pp. 41–42.
2. Kunderevich, O. V., Kyrlyenko, K. M., Benyuk, O. B. (2021). Immersiveness as an artistic strategy of the beginning of the 21st century (analysis of theatrical experience and its philosophical foundations). Bulletin of KNUKiM. Art History Series. Issue 45. pp. 174–182. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390> .
3. Landyak, O. M. (2021). The specifics of the implementation of art practices of mixed reality in new media art. A young scientist. No. 2(90). pp.104–108.
4. Lanchak, Y. M. (2022). Development of immersive theater in Ukraine: aesthetics of communication. Stage art: modern vocabulary and form-creating processes: theses of reports of the All-Ukrainian Science and Practice. conference, Kyiv, April 21, 2022 / Ministry of Education and Science of Ukraine; Kyiv. national University of Culture and Arts; Café director and master. actor, etc. Kyiv: Ed. KNUKiM center. pp. 57–61.
5. Leontiev, S. A., Chulkova, T. M., Granatyko, B. V. (2021). The role of digital technologies in the presentation of modern Ukrainian art on the example of the exhibition activity of the Shevchenkiv National Reserve. Modern Ukrainian art: concepts, strategies, visual practices. Proceedings of the VII All-Ukrainian Scientific and Practical Conference (November 11–12, 2021). Cherkasy: FOP Gordienko. pp. 81–84.
6. Matyash, T. (2022). Tamara Trunova and 211steps launched the immersive project "Return" about the importance of dialogue regarding the occupied territories. LB. u.a. URL: https://lb.ua/culture/2022/01/13/503030_tamara_trunova_211steps.html .
7. Pakharenko, V. (2021). Metamodernism as an artistic direction: reflections on a new type of world perception. Ukrainian language and literature. No. 7–8. pp. 56–68.

8. Siryak, H. V. (2020). Ukrainian art in the context of the transition from postmodern hyperreality to the sincerity of metamodernism. *Almanac of science*. No. 1(34). pp. 15–17.
9. Imaginary routes through Lviv. Lesi Theater. URL: <https://teatrlesi.lviv.ua/event/uyavni-marshruty-lvovom/>.
10. Shiber, O. O. (2021). Evolution of recreational and leisure practices: from classical to creative consumerism. *Culture and modernity: an almanac*. No. 1. pp. 93–98.
11. Helmreich, S. (2007). An anthropologist underwater: Immersive soundscapes, submarine cyborgs, and transductive ethnography. *American ethnologist*. Vol. 34. No. 4. pp. 621–641.
12. Murao, M. (2022). Designing Immersive Art Experience- an exploration of visuals and sounds. University of California, Berkeley. URL: <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/144964/murao-miekom-sm-idm-2022-thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
13. Sobitan, A., Vlachos, P. (2020). Immersive event experience and attendee motivation: a quantitative analysis using sensory, localisation, and participatory factors, *Journal of Policy Research in Tourism, Leisure and Events*. Issue 12. No. 3. pp. 437–456. DOI: [10.1080/19407963.2020.1721638](https://doi.org/10.1080/19407963.2020.1721638).
14. Vermeulen, T., van den Akker, R. (2015). Metamodernism. Supplanting the Postmodern: An Anthology of Writings on the Arts and Culture of the Early 21st Century, eds. D. Rudrum, N. Stavris. Bloomsbury Academic, New York. pp. 305–330.

Translation of the References to the Author's Language

Список використаних джерел:

1. Клівак В. Особливості застосування віртуальної реальності в мистецьких виставках. Сучасний культурно-мистецький простір: креативні та інформаційно-комунікативні трансформації : матер. Всеукр. наук.-практ. конф., 21–22 червня 2022 р. М-во культ. та інформ. політики України; Нац. акад. кер. кадрів культ. і мистец. Київ : НАКККиМ, 2022. С. 41–42.
2. Кундереви́ч О. В., Кириленко К. М., Бенюк О. Б. Імерсивність як мистецька стратегія початку ХХІ століття (аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин). *Вісник КНУКиМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2021. Вип. 45. С. 174–182. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390>.
3. Ландяк О. М. Специфіка втілення арт-практик змішаної реальності в новому медійному мистецтві. *Молодий вчений*. 2021. № 2(90). С. 104–108.
4. Ланчак Я. М. Розвиток імерсивного театру в Україні: естетика комунікації. Сценічне мистецтво: сучасна лексика та формотворчі процеси : тези доповідей Всеукраїнської наук.-практ. конф., Київ, 21 квітня, 2022 р. / М-во освіти і науки України; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв; Каф. режисури і майстер. актора та ін. Київ: Вид. центр КНУКиМ, 2022. С. 57–61.

5. Леонт'єв С. А., Чулкова Т. М., Гранатирко Б. В. Роль цифрових технологій у презентації сучасного українського мистецтва на прикладі виставкової діяльності Шевченківського національного заповідника. *Сучасне українське мистецтво: концепти, стратегії, візуальні практики*. Збірник матеріалів VII Всеукраїнської науково-практичної конференції (11–12 листопада 2021 року). Черкаси: ФОП Гордієнко, 2021. С. 81–84.
6. Матяш Т. Тамара Трунова та 211steps запустили імерсивний проєкт "Повернення" про важливість діалогу щодо окупованих територій. LB. ua. 13 січня 2022. URL: https://lb.ua/culture/2022/01/13/503030_tamara_trunova_211steps.html (дата звернення : 4.03.2023).
7. Пахаренко В. Метамодернізм як мистецький напрям : роздуми про новий тип світосприйняття . Українська мова та література. № 7–8. 2021. С. 56–68. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/728820>.
8. Сіряк Г. В. Українське мистецтво в контексті переходу від постмодерністської гіперреальності до щирості метамодернізму. *Альманах науки*. 2020. № 1(34). С. 15–17.
9. Уявні маршрути Львовом. Театр Lesi. URL : <https://teatrlesi.lviv.ua/event/uyavni-marshruty-lvovom/> (дата звернення : 6. 03.2023).
10. Шибєр О. О. Еволюція рекреаційно-дозвілєвих практик: від класичного до креативного консьюмеризму. *Культура і сучасність : альманах*. 2021. № 1. С. 93–98.
11. Helmreich S. An anthropologist underwater: Immersive soundscapes, submarine cyborgs, and transductive ethnography. *American ethnologist*. 2007. Vol. 34. No. 4. pp. 621–641.
12. Murao M. Designing Immersive Art Experience- an exploration of visuals and sounds. University of California, Berkeley, 2022. 69 p. URL: <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/144964/murao-miekom-sm-idm-2022-thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . (дата звернення : 18.02.2023).
13. Sobitan A., Vlachos Pe. Immersive event experience and attendee motivation: a quantitative analysis using sensory, localisation, and participatory factors, *Journal of Policy Research in Tourism, Leisure and Events*. 2020. Issue 12. № 3. pp. 437–456. DOI: [10.1080/19407963.2020.1721638](https://doi.org/10.1080/19407963.2020.1721638).,
14. Vermeulen T., van den Akker R. Metamodernism. *Supplanting the Postmodern: An Anthology of Writings on the Arts and Culture of the Early 21st Century*, eds. D. Rudrum, N. Stavris. Bloomsbury Academic, New York, 2015. pp. 305–330.