

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет культури і мистецтв
Кафедра культурології**

**ОСОБЛИВОСТІ ТЕАТРАЛІЗАЦІЇ АРТ-ПРОСТОРУ В СУЧАСНІЙ
КУЛЬТУРІ**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: здобувачка 4 курсу, 13-411 гр.
Спеціальності 034 Культурологія
Освітньо-професійної (наукової) програми
Культурологія
Ільїна Тетяна Олександрівна

Керівник: кандидат мистецтвознавства,
доцент Думасенко С. А.

Рецензент: кандидатка мистецтвознавства,
доцентка Білик А. А.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади дослідження	5
1.1. Аналіз джерельної бази.....	5
1.2. Театралізація та естетизація як складові сучасної виставкової діяльності.....	8
РОЗДІЛ 2. Використання медіа-технологій для естетизації арт-простору	12
2.1. Цифрові арт-практики в сучасному мистецькому просторі	12
2.2. Застосування цифрових технологій у виставковій діяльності: український досвід	16
ВИСНОВКИ	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	23

ВСТУП

Актуальність дослідження. Поява таких культурних феноменів, як театралізація та естетизація, зумовлена бурхливим розвитком культури постмодернізму, що тяжіє до стилізації повсякденності, видовищності, карнавалізації, масовості та іронізації. Глобальна тенденція до видовищності активізує перехід сфер з однієї ніші в іншу, що спричиняє розширення тематичного поля театралізації.

Емоційний вплив, який дає естетизація та театралізація будь-якого простору, є зв'язком між відвідувачами та предметами мистецтва, комунікацією, до якої прагнуть музеї, галереї, центри мистецтва та різні арт-простори. У нашому розумінні театралізація на даному етапі – продукт виключно постмодерністський, як і сучасне мистецтво, що активно залучає цифрові технології, і, як результат, спричиняє появу аудіовізуальних феноменів та нових мистецько-видовищних форм.

Дослідженням питання театралізації займалися такі науковці, як О. Бувалець, К. Станіславська, Є. Краснова, В. Малєєв та інші.

Сучасна виставкова діяльність, інтегруючи театралізацію, спирається на емоційний вплив шляхом візуалізації, видовищності та залученням глядача до взаємодії з мистецтвом. Мистецтво постмодернізму передбачає систему «твір – глядач», що можлива при створенні простору та умов для комунікації, де важливу роль грають естетизація та театралізація.

Арт-простори, що поєднують в собі поняття не тільки музеїв, а й галерей, арт-центрів, мистецьких майданчиків, набули широкого розповсюдження в кінці ХХ століття. З плином часу вони почали використовувати нові форми виставкової діяльності, зокрема залучати театралізацію та медіа-технології, що дозволило комунікації мистецтва з глядачем вийти на новий рівень – емпіричний, заснований на практиці.

Імерсивність, як явище культури постмодернізму, займає не останнє місце в подібній комунікації, оскільки передбачає залучення, реакцію,

взаємодію. Сучасна культура диктує свої умови, а арт-простори, як продукти цієї культури, залучають у виставкову діяльність театралізацію, оскільки вона, як елемент дозвілленої діяльності, зумовлює залучення глядачів та їх цікавість до мистецтва, зокрема, сучасного.

Вищезазначені явища потребують більш детального вивчення в контексті сучасної виставкової діяльності, що і зумовило вибір теми кваліфікаційної роботи **«Особливості театралізації арт-простору в сучасній культурі»**.

Мета дипломної роботи полягає у вивченні особливостей театралізації арт-простору як елемента сучасної виставкової діяльності.

Згідно з метою дослідження нами було поставлено такі **завдання**:

- проаналізувати джерельну базу дослідження;
- розглянути театралізацію та естетизацію як складові сучасної виставкової діяльності;
- дослідити використання цифрових арт-практик для естетизації мистецького простору;
- здійснити аналіз українського досвіду застосування цифрових технологій у виставковій діяльності.

Об'єкт дослідження – сучасний мистецький простір.

Предмет дослідження – цифрові арт-практики.

Методи дослідження. Для досягнення мети та розв'язання поставлених завдань було застосовано загальнонаукові та культурологічні методи, зокрема аналіз, синтез, узагальнення та конкретизація.

Апробація результатів дослідження. Основні положення та окремі підрозділи дослідження було обговорено на засіданні кафедри культурології Херсонського державного університету.

Структура дослідження. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, чотирьох підрозділів, висновків та списку використаних джерел із 29 найменувань.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Аналіз джерельної бази

Межі поняття «театралізація», на сучасному етапі розуміння даного терміну, є дуже розмитими, що пов'язано з переходом театру в різні галузі, постмодерністським синтезом різних сфер буття та наданням усталеним явищам нового тлумачення. Театральні терміни тепер використовуються не тільки в театрознавстві та культурології, а й в соціології, педагогіці, філософії, психології та інших науках.

Класичне розуміння терміну театралізація міститься в Тлумачному словнику Ушакова: «Театралізація – це пристосування чогось для театру, надання чомусь театральних властивостей» [29, с. 665].

Академічний тлумачний словник дає наступне трактування цьому терміну: «Театралізація – це виведення елементів сценічної вистави в певний вид мистецтва» [25, с. 55].

Варто зазначити, що театралізація на даному етапі розвитку культури розглядається з різних позицій. В аспекті музейної діяльності театралізація розглядалась багатьма науковцями, зокрема М. Коротковою. В своїй фундаментальній праці «Театр та музей: використання прийомів театралізації у культурно-освітній діяльності музею» дослідниця розглядає театр як освітню технологію, а також виділяє сучасні форми музейної театралізації, які використовуються у роботі з відвідувачем. У статті вказуються умови ефективного впровадження театральних форм у музеях, фактори та критерії, що впливають на театр [15].

Форми музейної діяльності в сучасних музеях проаналізували Г. Грибкова та Т. Гордєєва в статті «До питання про театралізацію форм музейної діяльності». Науковиці окреслили інноваційні напрямки в

діяльності сучасних музеїв, а також розглянули театралізацію як форму художньої обробки музейної інформації [10].

Вітчизняна дослідниця О. Дженкова у своїх працях розглядає театралізацію як феномен сучасної культури та форму взаємодії з відвідувачами. Як приклад вона наводить досвід Музею історичних коштовностей України, зокрема вказуючи на емоційний та смисловий вплив театралізованих екскурсій на відвідувачів [11].

Театралізація стала явищем широко розповсюдженим, притаманним різним галузям людської діяльності. Як нами було зазначено в статті «Естетизація та театралізація як складові культури постмодернізму», «...поняття «театралізація» вже давно вийшло за межі театру та літератури, перетворившись на культурний феномен» [13].

Цей культурний феномен нерозривно пов'язується нами з концептуальним мистецтвом, що займає домінуючу позицію у сучасному світі. Синтез актуальних театральних форм та візуального мистецтва у мистецькому просторі робить цей досвід новаторським та цікавим для нашого дослідження.

Згідно його концепції, ми розглядаємо театралізацію як мистецьку форму, арт-практику, що набула поширення у другій половині ХХ століття, зі становленням поняття «видовище» як ознаки постмодернізму.

В цьому контексті феномен театралізації розглянуто в праці О. Бувалець «Еволюція поняття «театралізація» в культурному просторі масових видовищ: історія та сучасність». Дослідниця окреслює межі театралізації, її місце та зміст поняття на сучасному етапі, а також особливості театралізації в контексті масових видовищ [5].

«Усвідомлення необхідності урізноманітнення сфер діяльності людини за допомогою засобів театру надає нам сьогодні можливості звернутися до розуміння театралізації як явища, яке стає багатофункціональним і навіть невід'ємним у житті сучасного суспільства», – наголошує О. Бувалець в своїй роботі [5, с. 148].

Вона дає нове тлумачення поняттю: «... театралізація на сучасному етапі являє собою багатовимірне явище дійсності, спосіб її осмислення й освоєння, арт-практику як створення художньої реальності». [5, с. 147]

Авторству О. Бувалець також належить праця «Театральність і театралізація в сучасному культурологічному дискурсі», в якій дослідниця вказує на тому, що «...поширеність масового видовища в сучасній культурі, що актуалізує аналіз театралізації як сучасного художнього принципу для теорії та історії культури, культурології й мистецтвознавства загалом» [6, с. 168].

Нерозривно з явищем театралізації пов'язана естетизація, що також є характерною рисою постмодернізму. Тенденція до естетизації всіх сфер життя виводить нові головні функції – отримання задоволення, нових вражень та яскравих емоцій, що можливі завдяки театралізації, введенню видовищності в життя.

Розвиток мультимедійного мистецтва в контексті постмодерністської культури впливає на розвиток арт-практик, а тому і театралізацію, оскільки деякі з практик базуються на цифрових технологіях. Існує різниця між творами медіа-мистецтва та засобами театралізації шляхом залучення медіа-технологій, але і те, і інше є продуктом театралізації та естетизації.

Фундаментальною працею з питань естетизації є «Ідентичність в епоху глобалізації – транскультурна перспектива» В. Вельша, яку в перекладі з польської мови описує Р. Сапенько.

В. Вельш вказує на те, що «...процеси естетизації мають сьогодні тотальний і різноманітний характер. Все більше і більше елементів дійсності трансформуються в естетичному дусі, а сама дійсність перетворюється на естетичну будову» [22, с. 225].

На думку Р. Сапенько, поверхнева естетизація є процесом створення певного фону для переживань. Сучасна естетизація є перенесенням традиційних властивостей мистецтва на дійсність [22, с. 226].

Великий пласт досліджень присвячено поняттю «естетизація повсякденності». Науковиця Г. Меднікова зазначає, що «...естетизації повсякденності сприяє також екранна культура, що віртуалізує її, породжує гаптичне світовідчуття, продукуючи стратегію підміни, імітації, симуляції, трансформує звичні соціальні зв'язки, забезпечуючи тріумф знакової культури, що у кінці кінців створює естетико-культурну пастку і пропонує нові стратегії споживання, пов'язані з відчуттям порожнечі та естетичною афектацією простору, що являє собою поверхню без глибини» [18, с. 35].

В цьому ми вбачаємо зв'язок естетизації з театралізацією, а тому досліджуємо нашу тему з позиції нерозривності згаданих явищ. Відштовхуючись від понять театралізації та естетизації як інструментів для створення емоційної, чуттєвої сфери, комунікативного зв'язку «твір – глядач», важливим є його дослідження в рамках виставкової діяльності.

1.2. Театралізація та естетизація як складові сучасної виставкової діяльності

Дослідження театралізації в сучасних художніх просторах (не враховуючи академічні музеї) ми вважаємо доцільним почати з появи концепції «білого кубу», адже сам цей простір створює основу для комунікації мистецтва з глядачем в сучасному її вигляді.

Брайн О'Догерті в своїй праці «Всередині білого куба», що стала фундаментальною для розвитку експозиційного дизайну, наголошував: «...зі зникненням п'єдесталів глядач залишився один, занурений до пояса в суцільний міжстінний простір. <...> Новий бог – широкий однорідний простір – вільно поширився по всій галереї. Перед ним не залишилося жодних перешкод, крім «мистецтва» [20].

Не обмежене архітектурою старих будівель, мистецтво в галереях стало «самотнім», оживаючи лише при глядачах та вступаючи з ними в діалог.

Білий простір подарував глядачам «стерильність» та окремий простір для комунікації, не навантажений архітектурою та відгороджений від зовнішнього світу.

Однак криза модернізму призвела до стирання меж між масовим та елітарним, між різними напрямками мистецтва, до позбуття відокремленості автора від глядача, тобто, до становлення нового напрямку – постмодернізму. Його тяжіння до видовищності змусило митців та кураторів замислюватись над створенням емоційного простору, насиченого резонуючими з самим поняттям «мистецтво» практиками. Предметом мистецтва постмодернізму стає вже існуюча, але видозмінена або поміщена в інше незвичне середовище, річ, що набуває нового осмислення. Ґрунтування сучасного мистецтва на взаємодії, тяжінні до реакцій, призводить до появи перформансів – дій чи актів мистецтва, розрахованих на зворотній зв'язок та появу емоцій у спостерігачів.

Перформанс як вид мистецтва продукує перформатизацію, що вважається нами видом театралізації, оскільки передбачає видовищність та розвиток у часі. Мистецтво перформансу почало формуватися в 1950-тих роках, згодом розширивши свої межі до перформативних практик.

К. Станіславська у своєму дослідженні сучасних перформативних практик вказує, що «...перформанс-арт презентує зразок образотворчо-видовищної модифікації: традиційна образотворчість, що передбачає виключно візуальне сприйняття естетичної цінності мистецтва, збагачується динамічно-експресивними засобами виразності, головним серед яких є тілесність, використанням театральних прийомів і ефектних деталей, публічністю, наявною комунікацією із глядачем, поєднанням змістовності з розважальністю, завдяки чому і набуває яскравих видовищних рис» [27, с. 159].

Перформатизуючи сучасний арт-простір, а отже і театралізуючи його, куратори та митці використовують видовищні мистецькі практики – хепенінги, перформанси, медіа-інсталяції, імерсивність, цифрові арт-

практики тощо. Зв'язок «твір – глядач» відбувається в просторі «білого кубу», який стає естетизованим в контексті сучасного мистецтва.

Прикладом поєднання видовищних практик в сучасному арт-просторі є соло-проект Майкла Мерфенка «Лабіринт», представлений в галереї ЦЕХ в 2011 році. До нього входили інсталяція, відео-арт, перформанс та графіка. Глядач перебував в середині твору, що є унікальним досвідом, а потім мав змогу поглянути на твір згори, тобто побути в двох позиціях – творця і спостерігача. Вагомий внесок в проект зробили графічні твори на стінах інсталяції та відео, що транслювали чотири стихії [17].

Сучасне мистецтво, прагнучі не тільки вступити в комунікацію, але й залучити глядача до себе, зробивши частиною мистецтва, вводить імерсивність. Розглядаючи її як механізм створення нової реальності, в якій твори мистецтва будуть «зчитуватись» по-іншому, можна говорити про те, що це є одним з видів театралізації, де глядачі та твори мистецтва стають повноцінними учасниками дійства, акторами, занурюючись в інший штучно створений світ.

Сьогодні видовищність є не тільки засобом залучення людей до діалогу з галереями та арт-просторами, а й самим витвором мистецтва. Культура постмодерну стирає межі між мистецтвом та не-мистецтвом, імерсивність – межі реального світу та віртуального чи історичного.

Перший в світі імерсивний музей цифрового мистецтва Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless в Токіо дає можливість глядачам зануритись у п'ять (згідно з зонами) світів, які не мають кордонів. Експонати перетікають один в одного, реагують на відвідувачів за допомогою набору складних алгоритмів та втілюють у собі ідею зв'язку між людиною і світом [23].

Для залучення відвідувачів галереї, музеї та арт-простори створюють окремі імерсивні виставки. На 2022 рік у британському музеї Tate Modern заплановано виставку художниці Яйої Кусами, де буде представлено дві імерсивні інсталяції – «Дзеркальна кімната нескінченності, наповнена

блиском життя» та «Люстра Скорботи». Провідна ідея інсталяцій – відсутність меж, створення ілюзій нескінченного світу [7].

Саме це прослідковується в сучасних імерсивних практиках по всьому світу. Прагнення митців до відсутності меж мистецтва найповніше характеризує сам постмодернізм.

К. Станіславська вказує на те, що «...в умовах домінанти візуальної культури особливої актуальності набуває тілесно-етичне вираження соціокультурних смислів з орієнтацією на видовищність, підвищену емоційність та дієву двосторонню комунікацію. Видовище, мистецько-видовищна форма – це найяскравіший і безпрограшний варіант, яким скористався постмодерн для задоволення потреб сучасної людини у театралізації та грі, причому з обох боків – і як глядача, і як учасника. Видовищність виявляється сьогодні й у тотальній театралізації самого життя, й у зростанні експресивно-динамічної складової мистецьких форм, які набувають посилених видовищних рис» [26, с. 88].

Тобто, театралізація є складовою сучасної виставкової діяльності оскільки створює емоційний простір, візуально наповнює експозицію в просторі «білого кубу», надає нових змістів сучасним творам мистецтва. Її використання в арт-просторах спонукає не тільки знавців мистецтва долучатись до його створення, а й глядачів, яким цікава візуальна сторона та причетність до мистецтва. Створювана театралізацією наповненість арт-простору стимулює всі почуття людини, а не тільки зір.

Більш вузьке поняття у контексті виставкової діяльності – естетизація – націлена саме на візуально-видовищну наповненість експозицій. Естетизація не створює окремий світ, в який занурюється глядач та стає його рівноправним учасником, але стимулює почуття людини, налаштовує її на сприйняття творів мистецтва. Для цього в сучасному цифровізованому світі найчастіше використовують медіа-технології, які складають окрему групу в естетизації та вимагають детальнішого розгляду.

РОЗДІЛ 2

ВИКОРИСТАННЯ МЕДІА-ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ЕСТЕТИЗАЦІЇ АРТ-ПРОСТОРУ

2.1. Цифрові арт-практики в сучасному мистецькому просторі

Експозиційний простір у XXI столітті складно уявити без застосування сучасних медіа-технологій. Саме вони відіграють значну роль у збільшенні виразності, видовищності та емоційності галерейного чи музейного простору. Поєднання віртуального світу з реальним відбувається завдяки застосуванню ІТ-технологій, що дозволяє емоційно сприймати експозиційний та виставковий матеріал, запам'ятовувати та переживати.

Ми розглядаємо театралізацію як засіб створення нового простору, де глядач буде її учасником. Художньо-виразні засоби, такі як світло, анімація, аудіо- та відео-супровід є основою сучасних виставок, створюючи нову реальність, в якій зможе побувати глядач.

В. Бичков зазначає, що «...комплекс мультимедійних і віртуальних конструктивно-композиційних засобів сучасних арт-практик спрямований на створення багатовимірних просторів гіпертекстуального типу, що активізують креативні здібності реципієнта, але, можливо, виводять сучасне мистецтво за межі, що традиційно визначали мистецтво як художній феномен» [4].

Імерсивність, тобто залучення, створює ефект часткового або повного занурення у віртуальну чи доповнену ІТ-технологіями реальність. Ця реальність є винятковою, розробленою в рамках виставки, що дозволяє глядачу поринути у ту атмосферу, яку не можливо було створити за допомогою традиційних елементів експозиційної діяльності.

Такий «ефект присутності» дозволяє пережити та *прожити* новий досвід в нових умовах, які раніше не могли бути створені. Глядач

перетворюється на «користувача», оскільки його залучення до акту мистецтва є здійсненням самого мистецтва, а не лише спостереженням його продукту. Сучасне мистецтво існує не з позиції «створеного», а саме «створюваного», що відбувається тут і зараз, у просторі галереї, музею чи арт-центру.

А. Новікова наголошує, що «...загальним поняттям для всіх культурних індустрій стає «імерсивність» як набір прийомів технологічного та естетичного впливу на глядача, що занурюють (або створюють ілюзію занурення) його всередину простору художньої дії – театральної, музейної, екранної або мультиплатформної (трансмедійної) – і підштовхують до взаємодії, участі у перформативних практиках, виробництві текстів або інших форм активності, що перетворюють, як ми вже сказали на початку, глядача на користувача» [19, с. 76].

В експозиціях музеїв, галерей та арт-центрів вже давно з'явилися цілісні медіа-експонати, що інколи стають основою всієї виставки. Вони можуть бути абсолютно віртуальними, як наприклад VR-простір, тобто «віртуальна реальність» чи доповнювати вже існуючі витвори мистецтва (AR – augmented reality).

Яскравим прикладом є Українська бієнале цифрового та медіа-мистецтва, що відбулась у центрі Києва, в арт-просторі ARTAREA, який поєднує в собі традиційну та digital-галерею. Понад 50 робіт, серед яких аудіовізуальні, інтерактивні, відеоарт, VR- та NFT-експонати, були представлені на першому в Україні подібному заході [1].

Завдяки цифровим технологіям експозиція стає «живою», вона рухається, змушує реагувати глядача, і, як результат, відбувається діалог з обох сторін. Рух як дія у виставковій діяльності з оглядом на сучасне мистецтво це її основа. В традиційних виставках рух глядачів по залах з експонатами є пасивним, але в сучасних арт-проектах це перетворюється на естафету, виставу, де глядач – головний актор.

VR може сприйматись як окремий експонат або як засіб театралізації, тобто переміщення глядачів у нову реальність, як це робить театр. Однак відмінність в тому, що в традиційному театрі глядач є пасивним спостерігачем, тоді як у віртуальній реальності він може бути активним учасником та взаємодіяти з навколишнім цифровим світом. Застосування технології «віртуальної реальності» стало популярним навіть під час проведення звичайних офлайн-екскурсій.

Більш популярною та поширеною ІТ-технологією є AR (augmented reality), тобто «доповнена реальність». Яскравим прикладом можна вважати виставку в Онтаріо «ReBlink», для якої було розроблено мобільний застосунок з аналогічною назвою. Воно дозволяло відвідувачам наводити камеру смартфона на картину та спостерігати за тим, як з'являються нові елементи доповненої реальності [9].

Досвід застосування подібних технологій в Україні дуже поширений, і це говорить про те, що країна слідкує за світовими тенденціями, не відстаючи, а перебуваючи на рівні з технологічно розвиненими країнами світу.

Медіа-технології мають значний вплив у сучасному світі, вони задовольняють потребу у видовищності суспільства, яке, здавалось, бачило уже все. Contemporary art розмив межі між мистецтвом та не-мистецтвом, між естетичним та аестетичним, а цифрові технології розширили межі презентації та експонування цих творів.

І. Елінер в своїй книзі «Мультимедійна культура і сучасне суспільство» вказував на те, що «...медіа-технології безпосередньо впливають на людей, підмінюючи виховання, створюючи колективну свідомість, вони змінюють погляди людей на життя, їх ставлення до різних речей і навіть спосіб життя. Мультимедійна культура впливає на свідомість, формує нове світовідчуття, світорозуміння та світогляд, змушуючи дивитись на життя зовсім не так, як це робили люди ХІХ і навіть ХХ століть» [12, с. 9].

Розглядаючи використання ІТ-технологій як засобів театралізації та естетизації арт-простору, згадуємо, що мультимедійні засоби вже давно почали використовуватись в театрах, а згодом перемістились і в музеї, галереї та арт-простори, оскільки театралізація, як процес та культурний феномен, поширився на всі сфери людської діяльності, як нами було згадано вище. Таке застосування підвищує емоційне сприйняття, робить простір більш естетичним, привабливим для відвідувача. Сучасний глядач йде в галереї та музеї за враженнями та думками, за естетичною насолодою. Культура на даному етапі вимагає від всіх сфер діяльності людини естетики, красивої «картинки», що легко створити за допомогою мультимедіа, чим і користуються арт-простори задля залучення відвідувачів.

«Мультимедійна культура виховує активного дослідника, що вільно обирає хід вивчення виставок, зупиняючись при бажанні на моментах, що цікавлять, та переглядаючи матеріал у будь-якій послідовності необхідну кількість разів», – наголошує Л. Баруткіна [3, с. 107].

Зв'язок «твір – глядач» перестає бути статичним, як експонат, оскільки самі експонати змінюються, набуваючи нових інтерактивних, анімаційних рис. «До традиційних видів естетичних категорій додалася ще одна – естетика взаємовідносин глядача та художника, глядача та творів мистецтва, естетика взаємодії. Особливо яскраво цей вид естетики помітний у комп'ютерному мистецтві – різновиді актуального мистецтва, що стрімко розвинувся в останні десятиліття», – зауважує Д. Кожевін [14, с. 168].

Відбувається перехід – простір навколо творів перестає бути статичним, наповнюючись анімаційним, звуковим рядом (театралізація), або ж експонати перестають бути статичними, собою естетизуючи, а як наслідок і театралізуючи, простір.

Розглядаючи тему нашого дослідження в контексті сучасного цифровізованого світу та застосування мультимедіа, ми вбачаємо театралізацію в дії, в перенесенні відвідувачів з реального світу в віртуальний, історичний або ж зовсім новий, аналогів якому ще не було.

Естетизація, в свою чергу, в цьому контексті є елементом театралізації, вона не змінює простір цілком, а лише робить його привабливою платформою для відвідування.

Зважаючи на все вищесказане, важливо зазначити, що ІТ-технології розширюють не тільки межі мистецтва, а й можливості, оскільки мультимедійний твір існує та комунікує з глядачем під час діалогу в реальному часі, він націлений на емоційну відповідну реакцію, на проживання нового досвіду. Це важливо дослідити на власному досвіді, тому доречним ми вважаємо проаналізувати досвід України в застосуванні ІТ-технологій у виставковій діяльності.

2.2. Застосування цифрових технологій у виставковій діяльності: український досвід

Як нами згадувалось раніше, застосування в українських музеях та галереях цифрових та медіа-технологій стало звичною справою. Розвиненість культурної політики держави та інтеграція до ЄС стимулює впровадження новітніх технологій у всі сфери людської діяльності, особливо в мистецьку та дозвіллеву.

Київ, як столиця України, зокрема культурна, проводить безліч виставок та фестивалів, основною тематикою яких є використання VR/AR технологій. Цифровізація життя зумовлює проникнення ІТ у всі сфери, і останній десяток років ми можемо спостерігати за цифровізацією мистецтва – як об'єктів, так і арт-простора загалом.

Великим кроком до розвитку цифрової культури України стало її приєднання у 2016 році до програми «Креативна Європа», що є проектом Європейського Союзу та має на меті підтримку культурного, креативного та аудіовізуального секторів, зокрема медіа-технологій. Це допомагає інституціям залучати до себе молодь, робить їх відкритими для відвідувачів.

Цікавим для розгляду є перший мистецький фестиваль VR та AR у Києві та Харкові. Завдяки цифровим технологіям арт-об'єкти помістили в урбаністичний простір, в такий спосіб інтегруючи мистецтво в міський формат. Це дозволило жителям побачити, як би арт-об'єкти виглядали в їхньому місті, тим самим змусивши замислитись у їх необхідності. Пізніше всі роботи були перенесені в галерейний простір та показані в мініатюрах за допомогою VR-окулярів [8].

Віртуальна реальність стає інструментом зв'язку між фізично не існуючим об'єктом, або об'єктом, що фізично *не може* існувати, а також засобом створення абсолютно нового простору, або історично знищеного, як, наприклад, проєкт «Чорнобиль360».

Автор статті «VR/AR/MR: виміри віртуального мистецтва» Іван Скорина відмітив, що «...у VR-мистецтві уже не стоїть питання – «Мистецтво чи ні?» – оскільки ці форми виникли уже після усталення концептуального мистецтва, якому це питання адресували у XX столітті. Ефект присутності як основний наслідок застосування VR-технологій визначає характер VR-мистецтва» [24].

Такі технології дарують відчуття самотійності, дозволяють наодинці прожити досвід, роблячи його не колективним, як традиційні театралізовані виставки та екскурсії, а індивідуальним. В епоху масовізації важливо інколи залишатись на самоті, не оглядаючись на реакції людей, що оточують, і прожити мистецький досвід максимально всередині себе. Концепція «білого кубу» виокремлює всі «зайві елементи», залишаючи глядача наодинці з фізично існуючим витвором мистецтва, а VR/AR технології замінюють білий простір самим витвором мистецтва, оскільки такі комп'ютерні технології передбачають не тільки вміння монтувати та програмувати, але й малювати та конструювати.

Наприклад, проєкт «Міст. VR» Микити Шаленного – українського художника з Дніпра, передбачає поєднання 50 акварельних малюнків та анімацію. Людина у віртуальному світі немов біжить по мосту, а мимо неї

проносяться пейзажі – річки, ліси, церкви – пострадянська дійсність. Художник зазначає, що «...цією роботою я хотів донести, що втеча від себе, від власної пам'яті і власних травм — це не завжди результат глобальної політики й соціальних підвалин. Зазвичай, ідея втечі несвідома, і чим більше людина з нею бореться, тим з більшою силою вона проростає» [16].

Цифрові технології дозволяють розширити проблемне коло, на яке реагує мистецтво, зокрема це і соціальні мотиви, і екологічні проблеми, і самовизначення. Однак подібне використання доповненої реальності є лише одним із варіантів цифрового мистецтва. Воно може повністю замінювати відчутне мистецтво, а може доповнювати його, створюючи цілісну композицію.

Як нами зазначалось раніше, культура постмодерну диктує поєднання протилежного, і до цієї категорії можна додати традиційне та комп'ютерне мистецтво. Витвори мистецтва створюються на основі живопису, на який «накладається» комп'ютерна графіка, або навпаки, в основу лягає віртуальне мистецтво.

Яскраво ілюструє наше ствердження виставка живопису з доповненою реальністю «Вальс квітів» художниці Марії Лемешової, що відбулась у Харківському обласному організаційно-методичному центрі культури і мистецтва. Її картини «оживали», вальсуючи, що стало можливим лише завдяки цифровізації та синтезу мистецтв. AR-контент, як продукт сучасної культури та мистецтва загалом, направлений на те, аби викликати емоції у глядача, відбити у її пам'яті картину та посилити враження від неї [21].

Однак існують не тільки виставки із застосуванням медіа-технологій, арт-простори створюють окремі платформи та digital зали. Прикладом подібної взаємодії є згаданий вище «ARTAREA» – сучасний багаторівневий простір, у якому поєднуються класичні галереї з мультимедійними. Така поліфункціональна платформа є яскравим прикладом сучасного арт-простору, що синтезує різні види та жанри мистецтва, створюючи нове мистецьке полотно України.

I поверх – «BUREAU» – це бюро, де представлені твори українських майстрів живопису, скульптури та графіки. II та III поверхи – digital галереї, в яких проходять імерсивні шоу, цифрові інсталяції, інтерактивні концерти, демонстрації відео-арту тощо [2].

Повертаючись до питання театралізації арт-простору цифровими технологіями не тільки у віртуальному форматі, а й у візуальному, можна говорити про те, що здебільшого самі твори мистецтва театралізують простір, умовно граючи роль «декорацій», де глядач – головний актор вистави. Іноді це моновистава, іноді – колективна гра. Але «рухаючи» мистецький простір, він займає позицію, близьку до театру, де головне – дія.

Для багатьох «ARTAREA» – це не тільки місце знайомства з мистецтвом, але й форма терапії та самопізнання, оскільки лишаючись майже наодинці всередині імерсивного арт-шоу, шляхом катарсису людина відчуває піднесення та звільнення від рамок буденного життя. Майже граючи та граючись, вона взаємодіє з експонатами, буквально «торкаючись мистецтва», не будучи його творцем.

Це унікальний досвід, який став можливим лише в контексті сучасної культури та розвитку медіа-технологій і діджиталізації світу. Використання відеопроєкції відомо нам ще з театральних вистав, де воно замінювало декорації та задник, рухаючи виставу, але сьогодні відеопроєкції активно залучаються у виставкову діяльність. Іноді це робиться лише на відкриття виставки, граючи лише роль «театралізації як видовищності», а іноді вони є продовженням виставки, її елементом.

У 2015 році у Києві у виставковому просторі A-Gallery було відкрито мультимедійну виставку «Імпресіонізм: всі грані», що поєднувала роботи відомих імпресіоністів та цифрові проєкції їх картин [28]. Це аудіо-візуальне арт-шоу є одним із перших українських масштабних проєктів з використанням медіа-технологій в виставковій діяльності. Відвідувачі мали змогу не тільки дивитись на шедеври імпресіонізму, а зануритись всередину них, побачити пейзажі очима художників, стати їх учасником.

Використання мультимедіа полегшує сприймання творів мистецтва, роблячи діалог цікавим та двостороннім з реакцією глядача на мистецтво, та мистецтва на глядача. Така імерсивність та інтерактивність зумовлена «культурою гри», оскільки це майже перекидання м'яча в системі «твір-глядач», що характеризує сучасну культуру.

Як зазначає Д. Кожевін, «...концептуалізм, що лежить в основі більшості проєктів медіа-арту як художній метод народився поза комп'ютерними технологіями. Звідси випливає, що одним з рідкісних якостей, властивих виключно комп'ютерному мистецтву, є розвинена до вражаючих меж естетика взаємодії, в проєктах так званої віртуальної реальності, як зразок максимально можливої, технічно обумовленої інтерактивності, доведена майже до досконалості» [14, с. 170].

Актуальне мистецтво в контексті культури постмодернізму вбирає в себе його характеристики – інтерактивність, наповненість змістами, концептуалізм, поєднання протилежного, синтез та взаємодію. Поява нових видів цифрового мистецтва сприяє розвитку нових жанрів та форм не тільки виставкової діяльності, а й мистецької загалом.

З оглядом на все вищезазначене, можна сказати, що цифрові арт-практики займають особливе місце в сучасному мистецькому просторі, оскільки вони є продуктом культури постмодернізму, що визначається збільшенням ролі видовищності та емоційності у виставках. Це відбувається завдяки введенню віртуальної чи доповненої реальності у виставковий простір, а також залученням художньо-виразних засобів, таких як світло, відео- та аудіо- супровід, відеопроєкція тощо.

В українських арт-просторах використання такого методу театралізації стало звичним явищем, оскільки ці інституції залучають у свою діяльність новітні технології, що перетворює їх на частину дозвілєвої культури. Створення окремих повноцінних digital галерей на основі театралізації сприяє розвитку виставкової діяльності, що позитивно відзначається на позиції українського мистецтва в сучасному світовому арт-просторі.

ВИСНОВКИ

Результати проведеного нами дослідження показали, що театралізація на даному етапі розвитку культури є поняттям збірним та широким. Це пов'язано з культурою постмодернізму, що передбачає взаємопроникнення різних сфер одна в одну. З позиції сприймання нами театралізації як елементу арт-практики, засобом досягнення видовищності, наданню предмету чи простору театральних якостей, можна зазначити, що театралізація перетворюється на соціокультурний феномен. В той же час естетизація, що сприймається нами нерозривно з поняттям театралізації, має більш вузьку специфіку у контексті виставкової діяльності, оскільки створює емоційний простір майже без взаємодії, як це робить театралізація та імерсивність.

Як елементи виставкової діяльності, театралізація та естетизація задовольняють потреби відвідувачів у видовищності, комунікації, терапії та катарсису. Така комунікативна сторона театралізації будується на інтерактивності, залученні глядача до дії у відповідь, до діалогу. «Самотність» творів мистецтва компенсується глядачем, вони існують лише для нього, а інколи і завдяки йому. Мистецтво починається з глядача і закінчується його ж реакцією, але в той же час розширюються його традиційні межі, оскільки постає концептуалізм як головна характеристика.

Ці межі охоплюють нову віртуальну або частково доповнену реальність, в яку входить глядач, яка є простором для комунікації «твір-глядач», а інколи і самим твором. Цифрові технології дозволяють побачити неможливе, відчутти неіснуюче, вийти за межі не тільки мистецтва, а й можливостей загалом. Все це ґрунтується на ідеї взаємодії, синтезу, оскільки створюються для глядача та на основі його реакцій, дій.

Український досвід використання цифрових технологій як засобу театралізації та естетизації показав, що театри, музеї, галереї та арт-простори загалом вже давно готові до входження нових методів та форм взаємодії з

глядачем. Естетизація сучасного арт-простору змінюється з оглядом на зміну культури, тому звичні картини замінюються QR-кодами в рамках, а мистецтво виходить на новий рівень комунікації. Це дозволяє ширше охопити коло проблем, на які реагує мистецтво, а тому і залучити більше відвідувачів.

Окресливши головні аспекти дослідження, можна зробити наступні висновки: театралізація є поняттям недостатньо вивченим, що охоплює широке коло сфер, а тому розглядати його потрібно в контексті даної проблеми; театралізація та естетизація як елементи сучасної виставкової діяльності, націлені на взаємодію з глядачем, комунікацію, інтерактивність, дозвіллієвість, що пояснюється культурою постмодернізму; сучасні медіа-технології, виражені у цифрових арт-практиках, слугують для збільшення рівня видовищності, вони розширюють мистецьке коло, впливаючи на всю культуру загалом; в Україні виставкова діяльність будується на застосуванні цифрових технологій у вигляді естетизації простору, та як арт-об'єктів, що розширює межі дослідження, виокремивши ці дві позиції.

Наше дослідження не претендує на вичерпність і може розцінюватися як аналіз одного з аспектів театралізації арт-простору в умовах сучасної культури. Ми вважаємо, що можливе продовження дослідження в контексті вивчення арт-об'єктів як елементів театралізації або дослідження та систематизація цифрових арт-практик у виставковій діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. ARTAREA – Класичні та digital галереї. URL: <https://artarea.ua/ukrainska-biennale-tsyfrovoho-ta-media-mystetstva/> (дата звернення: 10.02.2022).
2. ARTAREA. Про нас. URL: <https://artarea.ua/about-us/> (дата звернення: 24.03.2022).
3. Баруткина Л. П. Мультимедиа в современной музейной экспозиции. *Вестник СПбГУКИ*. СПб, 2011. С. 106-108.
4. Бычков В. В. Эстетические аспекты мультимедийности в искусстве. *Вестник славянских культур*. М., 2011. № 2. С. 24-46.
5. Бувалець О. О. Еволюція поняття «театралізація» в культурному просторі масових видовищ: історія та сучасність. *Культура України*. Х., 2012. Вип. 38. С. 141-149.
6. Бувалець О. О. Театральність і театралізація в сучасному культурологічному дискурсі. *Культура України*. Х., 2013. Вип. 43. С. 167-175.
7. Варенников Д. Искусство в 2021: иммерсивные инсталляции Яёи Кусамы. URL: <https://www.interior.ru/art/11232-iskusstvo-v-2021-immersivnie-installyatsii-yai-kusami.html> (дата звернення: 20.01.2022).
8. Вигаданий світ: українські проекти у VR та AR. URL: <https://creativeeurope.in.ua/posts/ukrainian-projects-vr-ar> (дата звернення: 15.03.2022).
9. Владарчик Ю. AR-галерея ReBlink – арт-магія доповненої реальності. URL: <https://vido.com.ua/article/18601/ar-ghalierieia-reblink-art-maghiia-dopovnienoyi-riealnosti-vidieo/> (дата звернення: 11.02.2022).
10. Грибкова Г. И., Гордеева Т. А. К вопросу о театрализации форм музейной деятельности. *Международный академический вестник*. Уфа, 2015. № 3 (9). С. 51–55.

11. Дженкова О. В. «Театралізація» у музеї як феномен сучасної культури та форма взаємодії з відвідувачем. (Десятирічний досвід проведення театралізованих екскурсій у філіалі Національного музею історії України — Музеї історичних коштовностей України). *Вісник Одеського Історико-Красзнавчого Музею*. Одеса, 2016. Вип. 15. С. 47-54.
12. Елинер И. Г. Мультимедийная культура и современное общество. Санкт-Петербург : Родные просторы, 2008. 529 с.
13. Ільїна Т. О. Естетизація та театралізація як складові культури постмодернізму. *Студентські наукові студії*. Херсон, 2022. Вип. 6.
14. Кожевин Д. М. Роль зрителя в эстетике компьютерного искусства. *Вестник СПбГУКИ*. СПб, 2017. № 3 (32). С. 168-170.
15. Короткова М. В. Театр и музей: использование приемов театрализации в культурно-образовательной деятельности музея. *Наука и школа*. Москва, 2018. № 4. С. 128-132.
16. Лазаренко Т. Як VR та AR інтегруються у сучасне мистецтво. URL: <https://telegraf.design/yak-vr-ta-ar-integruiyutsya-u-suchasne-mystetstvo/> (дата звернення: 17.03.2022).
17. Майкл Мерфенко. ЛАБИРИНТ. URL: http://www.tsekh.com.ua/?page_uid=1272466957&page_lang_id=3&opening_id=64&page_type=3 (дата звернення: 16.01.2022).
18. Меднікова Г. С. Концепт "культурні практики" та його роль в трансформації сучасної культури. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 7 : Релігієзнавство. Культурологія. Філософія*. Київ, 2017. Вип. 37. С. 30-39.
19. Новикова А. А. «Культурные индустрии» как часть публичной сферы: трансформация форм соучастия. *Художественная культура*. М., 2020. № 1. С. 65-86.
20. О'Догерти Брайн. Внутри белого куба. М. : Ад Маргинем Пресс, Музей «Гараж», 2015. С. 144.

21. Персональна виставка живопису з доповненою реальністю Марії Лемешової «Вальс квітів». URL: <https://www.cultura.kh.ua/uk/previews/6569-vistavka-zhivopisu-z-dopovnenuju-realistju-mariyi-lemeshovoyi-vals-kvitiv> (дата звернення: 17.03.2022).
22. Сапенько Р. Естетична теорія в контексті транскультурних процесів та естетизації. *Мультиверсум. Філософський альманах: Зб. наук. пр. К.*, 2007. Вип. 64. С. 222-230.
23. Світ вражає: в Японії відкрився перший у світі музей цифрового мистецтва. URL: <https://www.volynnews.com/messages/v-yaponiyi-vidkryvsia-pershyy-u-sviti-muzey-tsyfrovoho-mystetstva/> (дата звернення: 17.01.2022).
24. Скорина І. VR/AR/MR: Виміри віртуального мистецтва. URL: <https://uaculture.org/texts/vr-ar-mr-vymiry-virtualnogo-mystecztva/> (дата звернення: 17.03.2022).
25. Словник української мови. Театралізація / ред. тому: А. А. Бурячок, Г. М. Гнатюк. К., 1979. Т. 10. С. 658.
26. Станіславська К. Видовищні форми у сучасній культурі. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. К., 2021. № 29. С. 85-90.
27. Станіславська К. Сучасні перформативні практики: образотворчість чи театралізація? (На прикладі творчості Марини Абрамович). *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. К., 2015. Вип. 16. С. 154-160.
28. У Києві відбудеться світова прем'єра мультимедійної виставки "Імпресіонізм: всі грані". URL: <https://www.unian.ua/common/1200469-u-kiievi-vidbudetsya-svitova-premera-multimediynoji-vistavki-imresionizm-vsi-grani.html> (дата звернення: 24.03.2022).
29. Ушаков Д. Н. Театрализация. *Толковый словарь русского языка* / Под ред. Д.Н. Ушакова. М., 1935-1940. Т. 4. С. 1552.