

Таким чином, постдраматичний театр звертається передусім до емоцій та почуттів, але це не «голлівудські» шаблони та стандарти, до яких ми звикли, це — біль, радість, впізнавання, співпереживання, де глядач відчуватиме «дивина», і ці відчуття — ключові.

О. Звонарев

ВИДОВИЩНА КУЛЬТУРА СУЧАСНОСТІ У ФОКУСІ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

О. Zvonarev

MODERN SPECTACULAR CULTURE IN THE FOCUS OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES

Видовищна культура на тлі новітніх технологічних змін актуалізує стало нарощувані кореляції з інноваційними технологіями. Інтеграція новітніх технологій (VR, AR, голографії) зміщує акцент з пасивного споглядання, коли глядач стає не просто спостерігачем, а співтворцем. Процес активної участі є культуротворним нововведенням у комунікації між мистецтвом і глядачем, що радикально оновлює підходи до створення й сприйняття мистецьких об'єктів.

Констатуємо: новітні технології — віртуальна реальність (VR), розширена реальність (AR), голографія, мультимедійні інсталяції, цифрові шоу тощо — стали каталізаторами трансформації традиційних мистецьких форм і відчутно змінили інструментарій та сутність взаємодій глядацької аудиторії з об'єктом видовища. Різномірний пласт видовищних форм продукує модифікаційні орієнтації розвитку видовищної культури в руслі відтворень занурювальних й інтерактивних площин.

Віртуальна реальність VR дозволяє створювати штучні середовища, у яких глядачі можуть на новому рівні взаємодіяти з мистецькими творами, що раніше було неможливо в межах фізичних обмежень реального світу. Можна пригадати, наприклад, віртуальні експозиції проекту “Van Gogh Alive”, що дозволяють глядачам не просто споглядати відомі картини Вінсента Ван Гога, а й занурюватися в повністю реорганізовані, динамічні простори як відображувані «емоційні та художні контексти».

Розширена реальність (AR) уможлиблює поєднання фізичних і цифрових світів у єдине художнє ціле, що створює передумови для розвитку нових форм мистецького вираження, де глядачі можуть взаємодіяти з цифровими об'єктами через мобільні пристрої/інтерфейси (наприклад, вуличні інсталяції, де фізичний об'єкт доповнюється віртуальними шарами сенсів, що дозволяє виходити за межі фізичних обмежень простору як мистецтва інтерактиву).

Технології розширюють географію мистецького процесу, змінюють традиційне уявлення про інсталяції в масштабах урбаністичних просторів, де архітектурні форми є платформами для художніх експериментів, перетворюючи міське середовище в динамічні полотна мистецького вираження. Відеоінсталяції на фасадах будівель як мультимедійні шоу світла на фізичних об'єктах привносять у повсякденне життя малюючі візуальні ефекти й інтерактивний діалог з реципієнтом як частиною створюваного низкою зображень простору (наприклад, Amsterdam Light Festival). Мультимедійні та голографічні проєкції формують багаторівневі наративи, розширюючи контекстуальність і сенси, що переводить мистецтво гри світла в захопливий світ тривимірних реалістичних зображень.

Полографія, інтегруючи нові форми взаємодії між аудиторією та митцем, в руслі видовищних шоу, театральних подій, нових форматів перформансу, відкриває практично безмежні перспективи створення унікальних візуальних ефектів, де фізична присутність стає опціональною, а цифрові образи можуть інтерактивно взаємодіяти з аудиторією, що змінює традиційну природу сценічної видовищності.

Сучасна технологічна інноватика оперативно модифікує мистецький процес; технології здатні відтворювати глибокий емоційний і просторовий ефект занурення, створювати унікальні синестетичні простори, де світло, звук, рух, піротехніка та вода, гармонійно поєднуються, створюючи нові візуальні й сенсорні досвіди у потужному впливі на аудиторію. Слід згадати інноваційні світлові світло-музичні шоу «живої води» танцююче-співаючих фонтанів як химерного світу єднання візуальних проєкцій з аудіальним рядом та динамічними водними елементами.

Технології, стрімко підсилюючи технічну складову видовищної культури, розширюючи мистецький інструментарій, змінюють виміри естетичного сприйняття її компонент, відкриваючи в глобальному контексті нові горизонти для художніх експериментів, що виходять за межі традиційних форм.

Таким чином, видовищна культура сьогодення перебуває на етапі суттєвих трансформацій, спричинених технологічним прогресом, інноватикою технологій, що перетворюють сам мистецький процес. Технологічні інновації сприяють виникненню нових форматів взаємодії з глядачами, де естетичне сприйняття трансформується в багатовимірний процес участі та занурення.

Ю. Одокієнко

ЕНВАЙРОНМЕНТ ЯК ЗАЛУЧЕННЯ ГЛЯДАЧА ДО АРТПРОСТОРУ

Y. Odokyenko

ENVIRONMENT AS ENGAGEMENT OF THE SPECTATOR TO THE ART SPACE

Енвайронмент, інвайронмент — одна з форм авангардного сучасного мистецтва (виникла в США та країнах Західної Європи в 1960–1970-х рр.), концепція якої полягає в залученні глядача до артпростору (злиття доквілля з художнім об'єктом) з метою:

- зруйнувати історично сформовані розуміння та уявлення мистецтва як чогось відмінного від життя;
- створити натуралістичні артоб'єкти, що імітують реальне середовище;
- зробити глядача «співучасником».

Одним із засновників цього напрямку вважається американський художник Джордж Сігал. До течії слід віднести таких художників, як Роберт Смітсон, Христо, Жанна-Клод, Нільс-Удо, Жан-Макс Альберт, Дуетин Хансон, Едвард Кінхольд, Лукас Самарас та ін.

Можна стверджувати, що енвайронмент як мистецтво зародився ще в давнину з наскальних малюнків палеоліту, у яких «описуються» важливі для печерних людей аспекти доквілля (зображення тварин та людських постатей як доісторичні спостереження за природою). Так чи інакше, природа протягом століть залишалася пріоритетною темою для творчості. Художники встановлювали глибокий зв'язок з доквіллям, його проявами, погодою, згодом переносячи ці спостереження у свої твори.