

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ
ІНСТИТУТ ПРАКТИЧНОЇ КУЛЬТУРОЛОГІЇ ТА АРТ-МЕНЕДЖМЕНТУ
КАФЕДРА АРТ-МЕНЕДЖМЕНТУ ТА ІВЕНТ-ТЕХНОЛОГІЙ**

На правах рукопису

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня магістр

на тему:

**«Феномен імерсивності у виставковій діяльності
(на прикладі БО «Перший благодійний театральний фонд»)»**

Виконала:

студентка II курсу магістратури,

група МКД-11-22

спеціальності 028 «Менеджмент

соціокультурної діяльності»

Делієва Наталя Вікторівна

Науковий керівник:

доктор наук з соціальних комунікацій,

професор

Добровольська Вікторія Василівна

Рецензент:

в.о. завідувача кафедри креативних

культурних індустрій НАКККіМ,

доктор історичних наук

Карпов Віктор Васильович

Допущено до захисту:

протокол засідання кафедри

№5 від 22 листопада 2023 р.

в.о. завідувача кафедри арт-менеджменту

та івент-технологій

_____ **Вікторія ДОБРОВОЛЬСЬКА**

Київ – 2023

АНОТАЦІЯ

Делієва Н. В. «Феномен імерсивності у виставковій діяльності (на прикладі БО «Перший благодійний театральний фонд»)». – Кваліфікаційна робота на правах рукопису.

Об’єкт дослідження – виставкова діяльність.

Предмет дослідження – феномен імерсивності у виставковій діяльності (на прикладі БО «Перший благодійний театральний фонд»).

Мета дослідження полягає у комплексному дослідженні та обґрунтуванні феномена імерсивних культурних практик та виявленні практичних напрямів використання імерсивного досвіду в сучасних умовах.

У кваліфікаційній роботі висвітлено теоретичні засади дослідження інноваційних форм в сучасних культурних практиках та новітні підходи до їх реалізації, розкрито сутність поняття імерсивності в культурних практиках.

Розглянуто зарубіжний досвід організації імерсивних заходів, заснованих на зануренні через тілесну, сенсорну, моторну системи у різноманітні простори, ландшафти та середовища в мистецтві та за його межами; на прикладі реалізованих проєктів БО «Перший благодійний театральний фонд» проаналізовано практику організації імерсивних виставок в Україні, розкрито особливості імерсивних виставок як інструменту налагодження міжнародної культурної співпраці та поширення правдивої інформації про події в Україні в умовах воєнного стану.

Обґрунтовано основні проблеми виставкової імерсивної діяльності та запропоновані стратегії їх вирішення; визначено вектори підтримки культури та поширення культурних надбань шляхом організації імерсивних виставок в сучасних умовах.

Ключові слова: імерсивність, виставкова діяльність, імерсивна виставка, інноваційні форми, культурні практики, цифровий формат.

ANNOTATION

Deliieva N.V. «The Phenomenon of Immersion in exhibition activities (on the example of the CO «First Charitable Theatrical Foundation»)). - Qualification work on the rights of manuscript.

Object of research - exhibition activity.

Subject of research - the phenomenon of immersiveness in exhibition activities (on the example of the CO «First Charitable Theatrical Foundation»).

The purpose of the study is comprehensive research and substantiation of the phenomenon of immersive cultural practices and identification of practical directions for the use of immersive experience in modern conditions.

In the qualification work highlights the theoretical foundations of the study of innovative forms in contemporary cultural practices and the latest approaches to their implementation, reveals the essence of the concept of immersiveness in cultural practices.

The foreign experience of organizing immersive events based on immersion through the bodily, sensory, and motor systems in various spaces, landscapes, and environments in art and beyond is considered; the practice of organizing immersive exhibitions in Ukraine is analyzed on the example of the implemented projects of the CO «First Charitable Theatrical Foundation», the features of immersive exhibitions as a tool for establishing international cultural cooperation and disseminating truthful information about events in Ukraine under martial law are revealed.

The main problems of immersive exhibition activity are substantiated and strategies for their solution are proposed; vectors of support for culture and dissemination of cultural heritage through the organization of immersive exhibitions in modern conditions are identified.

Keywords: immersiveness, exhibition activity, immersive exhibition, innovative forms, cultural practices, digital format.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ФОРМ В СУЧАСНИХ КУЛЬТУРНИХ ПРАКТИКАХ.....	9
1.1. Теоретичні основи дослідження культурних практик та новітніх підходів до їх реалізації	9
1.2. Сутність поняття імерсивності в культурних практиках	17
Висновки до розділу 1.....	25
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПРАКТИКИ ОРГАНІЗАЦІЇ ІМЕРСИВНИХ ВИСТАВОК (НА ПРИКЛАДІ БО «ПЕРШИЙ БЛАГОДІЙНИЙ ТЕАТРАЛЬНИЙ ФОНД»)	26
2.1. Зарубіжний досвід організації імерсивних заходів	26
2.2. Практика організації імерсивних виставок в Україні	36
2.2.1. Імерсивні виставки як інструмент налагодження міжнародної співпраці	47
Висновки до розділу 2.....	51
РОЗДІЛ 3. ШЛЯХИ УДОСКОНАЛЕННЯ ВИСТАВКОВОЇ ІМЕРСИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ.....	53
3.1. Основні проблеми виставкової імерсивної діяльності та стратегії їх вирішення	53
3.2. Визначення векторів підтримки культури та поширення культурних надбань шляхом організації імерсивних виставок	58
Висновки до розділу 3.....	67
ВИСНОВКИ.....	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..	75

ВСТУП

Актуальність теми. Сфера культури є найчутливішим показником реалізації прав людини, зокрема таких, як право на ідентичність, національну пам'ять, почуття власної гідності та соціальної злагоди. Стратегією розвитку культури [30] визначено, що саме культура, що заохочує до найрізноманітніших форм творчого самовираження і водночас вивчення та оновлення традицій, сприяє розвитку творчої економіки, інноваційної політики та активній участі громадськості в побудові сучасної та демократичної держави. Саме розвиток культури має стати в центрі державних інтересів, національної політики, національної безпеки. Визнання національної культури у світі, ефективність культурного розвитку залежить від взаємодії та відповідальності державних органів за стан культури, а також від міжнародної співпраці, міжкультурного діалогу [30]. Саме тому питання модернізації та удосконалення інструментів підтримки культури та поширення культурних надбань не втрачають своєї актуальності, а навіть загострюються в сучасних умовах.

Такий підхід підкреслюється положеннями Програми «Креативна Європа» на 2021-2027 роки, що спрямована на фінансування проєктів та ініціатив, які націлені на зміцнення культурного різноманіття, а також відповідають потребам та викликам сектору культурних та креативних індустрій [31]. Відтак, підтримка та відновлення цих індустрій осучаснюється та робить їх більш мобільними і гнучкими – має базуватись на використанні цифрових технологій, екологічності, гнучкості, адаптивності та інклюзивності.

Повномасштабне вторгнення російських військ на територію України стало каталізатором багатьох культурних процесів. Небувале зростання рівня зацікавленості історією нашої країни, масовий перехід на українську мову та докорінна зміна ставлення до української ідентичності. Разом з тим, культурна сфера, як інші суспільні сфери, зіштовхнулася із такими викликами, до яких неможливо підготуватись, але треба адаптуватись негайно.

Так, за даними дослідження «Стан культури та креативних індустрій під час війни» [36], під час війни креативні індустрії зазнали відтоку талантів, скорочення фінансування, зниження попиту на культурні продукти та послуги, негативних наслідків розірваних ланцюгів постачання. Державні кошти, які в мирний час виділялися на культуру, в умовах воєнного стану спрямовані на підтримку Збройних Сил України. Водночас креативні індустрії мають шанс стати двигуном відновлення України після війни. Частина підприємців продовжує працювати, експортуючи креативний продукт і підтримуючи економіку держави. Креативні фахівці організували безліч волонтерських ініціатив, допомагають армії, мирному населенню на звільнених від окупації територіях, вимушеним переселенцям [36]. Частина представників культури досить потужно представляє Україну за кордоном. Саме тому, погоджуємось із авторами дослідження, пріоритетність сектору культури має бути наряду з повоєнним відновленням міст та інфраструктури.

Україна, перебуваючи у надскладних умовах воєнної агресії, відроджується та оновлюється духовно і закладає основу для подальшого інфраструктурного оновлення. В уяві українців і світової спільноти формується бачення нашої держави, що має скластися у єдину рамку представлення бренду України. Нині, в умовах війни, надзвичайна мужність українського народу, його витримка та щирість демонструють світові велику кількість особливостей та характеристик України. По суті, формується імідж країни, сама назва країни перетворилася на гучний бренд. У роликах все частіше зустрічається нова складова бренду «Україна нескорена». З позицій просування бренду та формування іміджу, увага у медіа-просторі до подій створила реальне підґрунтя для активного просування та позиціонування бренду [18]. Брендинг території повинен бути направлений на подолання дефіциту матеріальних і нематеріальних ресурсів території, в його основі лежить ідея донесення до широких громадських мас усвідомлення неповторності території. І саме правильно підібрані культурні інструменти слугують засобами поширення

інформації та розширення сприйняття, а отже формування іміджу нашої країни, як всередині, так і поза її межами.

Отже, не дивлячись на зміну пріоритетів державного фінансування, не знижується важливість промоції української культури як на національному, так і на міжнародному рівні. Одним із прогресивних підходів такої промоції є імерсивні виставки та шоу, новий та комплексний феномен, який з'явився на початку XXI століття як результат розвитку креативної економіки, що базується на залученні споживачів через емоції та розваги.

Окремі питання, пов'язані з імерсивними культурними практиками, розглянуто в наукових публікаціях С. Леонтьєва, Т. Чулкової та Б. Гранатирко [17], Я. Ланчака [16], О. Кундеревич, К. Кириленко та О. Бенюк [14], О. Шибер [48], О. Чепелик [46], О. Губернатор [7-8] та ін.

Разом з тим, питання імерсивності у виставковій діяльності потребує детальнішого вивчення. Цим зумовлений вибір теми, мети завдань, об'єкта та предмета магістерського дослідження.

Мета дослідження полягає у комплексному дослідженні та обґрунтуванні феномена імерсивних культурних практик та виявленні практичних напрямів використання імерсивного досвіду в сучасних умовах.

Для досягнення поставленої мети, сформовано **завдання**:

- вивчити теоретичні основи дослідження культурних практик та новітніх підходів до їх реалізації;
- дослідити сутність поняття імерсивності в культурних практиках;
- розглянути зарубіжний досвід організації імерсивних заходів;
- проаналізувати вітчизняну практику організації імерсивних виставок;
- виокремити основні проблеми та продемонструвати стратегії їх вирішення;
- визначити шляхи удосконалення виставкової імерсивної діяльності в умовах воєнного стану.

Об'єкт дослідження – виставкова діяльність.

Предмет дослідження – феномен імерсивності у виставковій діяльності (на прикладі БО «Перший благодійний театральний фонд»).

Практичне значення одержаних результатів полягає в можливості їх використання для виявлення специфічних рис імерсивної виставки як інноваційної культурної практики; обґрунтування управлінських підходів до процесу розробки та проведення імерсивних виставок, зокрема на прикладі проектів, що реалізуються БО «Перший благодійний театральний фонд»; уточнення мистецьких завдань та практичного значення імерсивних виставок як у процесі їх розробки та реалізації. Результати дослідження можуть бути використані у викладанні управлінських та культурологічних дисциплін у системі вищої освіти. Запропоновані висновки можуть бути використані як навчально-методичні матеріали, матеріали написання сценаріїв публічних програм у сфері управління культурними проектами та популяризації сучасної культури і мистецтва.

В роботі приведені результати проектів міжнародної співпраці зі створення, організації показів, супроводу та промоції імерсивних виставок «Імерсивний світ Тараса Шевченка» та «Україна – земля хоробрих» (2021-2022 роки, географія показу: Україна, Канада, США, ОАЕ, Франція) під керівництвом та продюсуванням здобувачки, за підтримки Українського культурного фонду.

Апробація результатів та публікації. Делієва Н. В. Імерсивні виставки як інноваційна форма підтримки культури та поширення культурних надбань. У пошуку нових сенсів полікультурного світу. Поевний діалог культур : матеріали Міжнародної наук.-практ. конф. (Київ, 2–3 лютого 2023 р.) / упоряд. В. П. Дячук. Київ : НАКККіМ, 2023. 236 с. – с. 206–209 [9].

Логіка проведеного дослідження зумовила структуру роботи: вступ, три розділи (шість підрозділів) та висновки. Загальний обсяг роботи складає 82 сторінки. Список використаних джерел містить 63 найменування.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ФОРМ В СУЧАСНИХ КУЛЬТУРНИХ ПРАКТИКАХ

1.1. Теоретичні основи дослідження культурних практик та новітніх підходів до їх реалізації

Культурні практики у вимірах дозвілля, медіа та культурного споживання набувають все більшої значущості в сучасному суспільстві з його постіндустріальними, інформаційними та глобалізаційними трендами. Зазвичай саме на основі культурних практик відбувається самоідентифікація індивідів, формування стилю життя, специфікація поведінки в приватному та публічному просторах – власне, репродукція культури в буденному існуванні різноманітних соціальних груп. Протягом останніх років спостерігається зростання наукового інтересу до розгляду культури як культурних практик. Різноманітним аспектам культурних практик присвячено наукові дослідження та публікації О. Копієвської [12-13], Л. Скокової [35], Г. Меднікової [19], Н. Бабій [2], В. Судакової [37] та ін.

Дослідженню тематизації культурних практик у парадигмі Cultural Studies («сукупність методологічно і дисциплінарно гетерогенних, але тематично взаємопов'язаних концептуальних дискурсів в межах яких досліджується сучасна культура для якої характерні мозаїчність, фрагментарність, різноманітність, гібридність та ін.» в контексті закордонного та вітчизняного наукового дискурсу» [12; с. 50]) присвячено наукову статтю О. Копієвської «Культурні практики в дискурсі Cultural Studies» [12]. Авторка наголошує увагу на тому, що на сучасному етапі пріоритетними для науковців повинні стати теоретичні дослідження вітчизняних культурних практик та подальше впровадження результатів у практику.

У науковій публікації, присвяченій аналізу змісту поняття «культурні практики» та його трансформації протягом останніх півстоліття, Г. Меднікова акцентує увагу на тому, що категорія «культурні практики» на сучасному етапі зазвичай використовується відносно «культуротворчості у віртуалістиці, нових

практик культурної поведінки у повсякденні, і зміст його суттєво змінюється» [19, с. 31–32].

Сутність концепту всеїдності та його використання у дослідженнях динаміки культурних практики і смаків у просторі культурного споживання досліджує Л. Скокова у науковій статті «Культурні практики як рух у просторі можливостей» [35]. Авторка здійснює аналіз результатів національних та кроскультурних проєктів останніх десятиліть, акцентуючи увагу на тому, що «для вітчизняної соціології культури, соціології культурного споживання досвід досліджень всеїдності створює цікавий порівняльний контекст, який дає змогу краще зрозуміти динаміку культурних практик і її пов'язаність із системою соціальної стратифікації» [35, с. 96].

Аналізу міжнародного і вітчизняного наукового теоретико-практичного дискурсу культурних та мистецьких практик присвячено наукову публікацію Н. Бабій «Актуальні культурно-мистецькі практики та процеси: проблематика наукового дискурсу» [2]. Авторка наголошує на актуальності «опрацювання проблематики культурно-мистецьких досліджень з огляду на їхню гостру соціальну значущість» [2] і пропонує комплексне визначення поняття «актуальні культурно-мистецькі практики та процеси».

Дослідженню особливостей культурних практик як феноменів культурного простору глобалізованого соціального світу, виявленню їхньої ролі у процесах модернізації повсякденних комунікацій та практик ініціативної самодіяльності людей, соціальна значущість яких зростає в умовах новітніх суспільних трансформацій, присвячена наукова стаття В. Судакової «Культурні практики та проблеми їхньої модернізації в культурному просторі сучасних суспільств» [37]. Авторка зазначає, що «в реальному культурному просторі культурні практики змінюються відповідно до історичних, економічних і соціокультурних змін і, одночасно, зберігають основні сутнісні властивості, тобто мають транскультурну природу й смислові прогностичні проєкції» [37].

У дослідженні динаміки культурних практик важливим напрямом сучасної культурології є вивчення імерсивних практик. Особливості

імерсивного мистецтва є предметом дослідження закордонних дослідників. Доречним для вивчення є детальний аналіз праць зарубіжних вчених, наведений в дисертаційній роботі О. Губернатор [8]. Дослідниця приділяє особливу увагу працям: С. О'Саллівана «Естетика афекту: мистецтво мислення за межами репрезентації», П. Шофілд та К. Томпсон «Мотивація відвідувачів, задоволення та поведінкові наміри», М. Шумі та ін. «Дослідження присутності у віртуальній реальності», Ф. Біокка та Б. Делані «Технологія імерсивної віртуальної реальності», Д. Боумана та Р. МакМахан «Віртуальна реальність: на скільки вистачить занурення?» , К. Чанга «Когнітивне дослідження імерсивного досвіду в науці та мистецтві», Б. Фаніні, А. Пагано, Е. П'єтроні, Д. Фердані та ін. «Доповнена реальність для культурного спадку», Д. Хана, Ю. Баргса та Н. Мурхауса «Досвід втеч споживача у віртуальну реальність: підготовка до метавсесвіту» та ін.

Надзвичайно важливим у контексті розкриття теми магістерської роботи виявилися наукові праці, присвячені теорії, історії та практиці, а також різноманітним аспектам становлення та розвитку імерсивного театру в західноєвропейських країнах, Сполучених Штатах Америки та в розвинутих країнах Сходу: К. Зайонк «Нарцисичне видовище в імерсивній виставі один на один» [63], М. О'Хари «Економіка вражень: імерсія, одноразовість та театр Punchdrunk» [63], С. Екерт «Що таке імерсивний театр? Думковий центр сучасної вистави» [55] та ін.

Окремі питання, пов'язані з імерсивними культурними практиками, розглянуто в наукових публікаціях О. Бенюк, В. Волинець, Б. Гранатирко, К. Кириленко, О. Кундеревич, Я. Ланчака, С. Леонтєва, С. Русакова, Ю. Трач, О. Чепелик Т. Чулкової, О. Шибера та ін.

Так, оглядовому аналізу вітчизняних культурно-мистецьких проєктів, створених за допомогою імерсивних технологій – мультимедійних виставок присвячено наукову публікацію С. Леонтєва, Т. Чулкової та Б. Гранатирко «Роль цифрових технологій у презентації сучасного українського мистецтва на прикладі виставкової діяльності Шевченківського національного заповідника»

[17]. Зокрема автори, наголошуючи на тому, що наприкінці 2010-х рр. в Україні поступово розвиваються і популяризуються імерсивні технології – «доволі новий та комплексний феномен, який вплинув майже на всі культурні індустрії» [17], а також наводять показові приклади їх використання в музейному середовищі (мультимедійна виставка народного художника України, лауреата Національної премії України імені Тараса Шевченка І. Марчука, 2019 р., digital-галерея ARTAREA; мультимедійна виставка «Імерсивний світ Тараса Шевченка», 2021 р., «Арт-центр імені Віри Холодної», Одеса).

Дослідженню імерсивного театру як явища сучасного вітчизняного культурно-мистецького простору присвячено наукову розвідку Я. Ланчака «Розвиток імерсивного театру в Україні: естетика комунікації» [16], в якій науковець розглядає видові особливості імерсивного театру (енвайронмент та вистава-променад), характерні ознаки імерсивного театру та оглядово аналізує постановки одного з найвідоміших українських імерсивних театрів (київського колективу «Uzagvati»). Я. Ланчак констатує, що розвиток імерсивного театру «цілком відповідає духу історичної доби і сприяє чуттєвому сприйняттю сучасної реальності» [16].

Розкриттю полісемантичності поняття «імерсивність» та аналізу наявного імерсивного досвіду сучасного театрального мистецтва в контексті реалізації ним новітніх мистецьких стратегій присвячено наукову публікацію О. Кундеревич, К. Кириленко та О. Бенюк «Імерсивність як мистецька стратегія початку XXI століття (аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин)» [14]. Зокрема, автори визначають та опрацьовують теоретико-методологічне підґрунтя імерсивності як нового поняття в сучасній естетиці, філософії мистецтва та філософії культури.

У культурологічному дискурсі розвиток рекреаційно-дозвіллевих практик досліджує О. Шибєр у праці «Еволюція рекреаційно-дозвіллевих практик: від класичного до креативного консьюмеризму» [48]. На думку авторки, імерсивні практики, що являють собою своєрідне поєднання квесту і театральної

постановки, є трендами рекреаційно-дозвілєвих практик, що зумовлено наданням рекреантам щоразу нових сценаріїв і стратегій рекреаційно-дозвілєвої поведінки. Ці практики характеризуються особливостями театру-променаду, або *site-specific*, завдяки чому і створюється ефект повноцінного занурення глядача в сюжетну основу і перетворення його на повноцінного учасника: «відбувається поєднання “реального” з “уявним”, де за допомогою мистецьких засобів матеріалізуються ідеї і уявлення, але не стільки через предмети і речі, скільки за допомогою людських тіл і емоційних станів». Дослідниця наголошує на тому, що завдяки імерсивності такі практики сприяють досягненню глядачем катарсису – «почуття свободи, яке в результаті виражається у поєднанні чуттєвого сприйняття і розумових процесів»– і, зрештою, стають рекреаційно-дозвілєвими.

Прояви віртуалізації сучасної культури з точки зору культурології розкрито у працях Ю. Трач. Зокрема, у статті «Тенденції та основні прояви віртуалізації сучасної культури» [40] зазначено, що «вся світова культура певним чином пов'язана з твореними людиною віртуальними світами, на основі яких описується теоретико-пізнавальний аспект людської діяльності, звернено увагу, що віртуальну реальність можна розглядати як нову техніку репрезентації, яка в найближчому майбутньому багато в чому визначатиме естетичний досвід людства, розглянуто питання комп'ютерних соціальних мереж як одного з найбільш поширених та істотних культурних артефактів сучасності, а також наголошено на необхідності послідовного і систематичного культурологічного аналізу феномена віртуальності» [40]. В іншій статті «Трансформація творчості у контексті розвитку технологій віртуальної реальності» [41] дослідницею виявлено характерні особливості трансформації креативності в контексті розвитку технологій віртуальної реальності, звернено увагу на необхідність розуміння віртуальної реальності не лише як чинника сучасних змін, а й як прояв сучасних культурних тенденцій. Віртуальна реальність, на переконання Ю. Трач, стає «метафорою, що дає змогу окреслити контури реалій культурного, антропологічного та філософського характеру»

[41]. Витокам явищ віртуальності та інтерактивності присвячено статтю Ю. Трач «Інтерактивність і віртуальність як феномени сучасності», в якій автором розкрито підхід М. Хейма до походження віртуальної реальності, з'ясовано, що проєкт гіпертексту Т. Нельсона та винайдення всесвітньої павутини Т. Бернесом-Лі стали «виявом прагнення до нелінійного доступу одразу до будь-яких даних, розширення можливостей людини» [38].

Сутність понять «віртуальна реальність», «доповнена реальність», «змішана реальність», а також з'ясовано типологічні відмінності відповідних комп'ютерних систем у статті В. Волинець [5]. Авторка наводить головні відмінності між комп'ютерними VR-, AR-, XR-системами, що є «вкрай важливим у межах української культурології – науки, яка наразі активно займається дослідженням безпрецедентних суспільних змін під впливом новітніх інформаційно-комунікаційних технологій» [5]. Дослідженню трансформації мистецьких практик під впливом віртуальної і доповненої реальності присвячена стаття дослідниці «Інтеграція віртуальної та доповненої реальності у мистецтво» [6]. У ній авторка констатує, що втілення проєктів з використанням технології AR та VR у даний момент неможливо без відповідного матеріально-технічного забезпечення та навичок комп'ютерних технологій, а також акцентує увагу, що «відмінність віртуального мистецтва від інших різновидів художньої діяльності з використанням комп'ютерних технологій полягає в тому, що його основа - не репрезентація, а комунікація. Відтак, численні творчі проєкти, реалізовані з допомогою доповненої і змішаної реальності, демонструють активне використання технологій у мистецтві, у процесі створення кінофільму, віртуальних виставок та ін.» [6].

Дослідженню проблематики теоретичного опрацювання та контекстуалізації імерсивного середовища, що реалізується у фізичному просторі музею, галереї, у віртуальній реальності та на нових віртуальних платформах у мережі Інтернет, а також у гібридному просторі, у доповненій та змішаній реальності, присвячено наукову статтю О. Чепелик «Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років» [46].

Авторка виявляє специфіку формування імерсивного середовища та практик створення віртуальних проєктів і проєктів з доповненою реальністю у вітчизняному культурно-мистецькому просторі на прикладі проєктів «Мета-Фізичний ЧасоПростір», «Рефракція реальності», «Жива енергія».

Дослідженню специфіки втілення арт-практик змішаної реальності як мистецького явища присвячено публікацію О. Ландяк «Специфіка втілення арт-практик змішаної реальності в новому медійному мистецтві» [15]. Авторка аналізує окремі аспекти імерсивного впливу на глядача засобами поєднання звукових та зорових образів у межах однієї арт-практики (на прикладі проєктів компанії «Owlchemy Labs», арт-практики «Weltatem», «Murmuring Fields» та ін.).

Особливості застосування віртуальної реальності в мистецьких виставках аналізує В. Клівак в однойменній публікації [11]. Дослідник акцентує увагу на тому, що «віртуальна реальність на сьогоднішній день стає новітнім художньо-естетичним феноменом, новою реальністю для аудіовізуальних мистецтв, яка потребує від творців нових актуальних підходів і професійного освоєння цього дієвого механізму впливу на глядачів» [11].

Вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва в контексті трансформацій сучасного артринку, їх роль крізь призму створення, споживання, регулювання та поширення творів мистецтва досліджує С. Русаков [33].

Виявленню основних характерних особливостей розвитку сучасних візуальних мистецтв за допомогою віртуального простору в українському культурному середовищі присвячена наукова публікація Т. Міронової «Віртуальна і доповнена реальності в творчості українських митців» [23]. Авторка аргументує думку про те, що «аугментивні цифрові технології дають художникам новий інструмент, яким вони можуть послуговуватись разом із традиційними художніми засобами, доповнюючи реальний світ та світ своїх робіт новими образами» [23].

Джерельною базою дослідження стали імерсивні культурні практики

(імерсивні виставки, мультимедійні імерсивні інсталяції, імерсивні вистави, імерсивні музейні експозиції та ін.):

– виставковий проєкт з елементами імерсії «Samskara» (Будинок одягу, Київ, 2018), імерсивна виставка «Dreamscape» (Мала галерея Мистецького арсеналу, Київ, 2022); імерсивні виставки «Від Вермеєра до Ван Гога. Голландські майстри» та «Мондріан. Архітектор кольорів» (художній напрям В. Мартин, постановка та анімація «Cutback», виробництво «Culturespaces Digital», «Carrières des Lumières», Ле-Бо-де-Прованс, Франція); імерсивні виставки «Далі: нескінченна загадка» та «Гауді. Архітектор уявного» («Fabrique des Lumières», Амстердам); імерсивна виставка «Розкрита Венеція» («Venise Révélée», «Grand Palais Immersif à Bastille», Франція) та ін.;

– мультимедійна імерсивна інсталяція «Stories of Crimea» (концепція та режисура Т. Пода, пісочна анімація К. Дзюба, Т. Горіна, орнамент Р. Скрябін, мультимедіа «RocknLight Multimedia»);

– імерсивні перформанси: «Квітка» (2017), «Екстер. Live» (2021);

– імерсивний проєкт «Повернення» (2022);

– імерсивне релакс-шоу «Artarea часу. Перезавантаження», симфо релакс шоу з відео-артом «Парфумер», симфо-драйв шоу з відео-артом «Джаз-Поп-Рок», Оркестрове шоу «Cinematic Symphony» (2021);

– відео-арти: «Пікассо: періоди геніальності», «Босх. Химери, що оживають», «Магія імпресіонізму», «УКІЙО-Е. Мистецтво мінливого світу», «Сальвадор Далі та Ієронім Босх» (2020 р.); «Dali&Gala: подвійне полум'я», «Осіннє марево Тараса», «Dali.Digital.Surrealism» & Імерсивне шоу «Артерія часу» (2021 р.); «Серце самурая», «Цифрові інсталяції. Босх, Далі, Пікассо», «Символізм кохання» за мотивами творчості Г. Клімта та П.-О. Ренуара (2022);

– імерсивний проєкт «Сенсоріум» (Н. Харрісон, Центр форс-мажорних обставин при Каліфорнійському університеті в Санта-Крус);

– вистави імерсивних театрів «Sleep no more» (компанія «Punchdrunk»), «Then She Feel» (компанія «Third Rail Projects») та ін.

Аналіз імерсивних практик сучасних українських імерсивних театрів

було проведено на матеріалі постановок Імерсивного театру «Мізантроп» (вистави «Голіаф», «Сліпота»); Імерсивного театру «UZANVATI» (постановки «MONO», «SVOI», «Dialogy», «THE TIME»); Імерсивного театру «Ріс ріс» (аудіовистави «Справа Менделя Бейліса», «Майдан. Прогулянка», «Після рейву», «Прогулянка з батьком» та ін.)

Особливості функціонування імерсивних музейних експозицій досліджено на прикладах мультимедійних виставок: «Імерсивний світ Тараса Шевченка» (Артцентр імені Віри Холодної Одеської кіностудії, 2021); «Імерсивний світ українського мистецтва» (Осередок української культури та освіти у Вінніпезі, Канада, 2022) та «Україна: Земля Хоробрих» (Осередок української культури та освіти у Вінніпезі, Канада, 2022-2023).

Отже, незважаючи на досить вагомий науковий напрацювання з проблематики метамодернізму та імерсивних культурних практик, доводиться констатувати відсутність всебічного і цілісного культурологічного огляду імерсивних культурних практик, що зумовлює вибір об'єкта, предмета, мети і завдання магістерської роботи.

1.2. Сутність поняття імерсивності в культурних практиках

Актуальність зумовлена необхідністю визначення характеру цих процесів, виявлення їх механізмів, окреслення проявів, впорядкування та систематизації, а вивчення феномену імерсивних практик дає змогу описати їх властивості та визначити типологічні риси. Протягом останніх років спостерігається зростання наукового інтересу до розгляду культурних практик та їх ролі в трансформації сучасної культури.

Прогрес у впровадженні застосунків, які забезпечують імерсивне навчання, пов'язане з культурною спадщиною, висвітлює Х. Чекотті [52]; доповнену реальність (AR), віртуальну реальність (VR), доповнену віртуальність (AV) і змішану реальність (MR), що стали популярними імерсивними технологіями поширення культурних практик у віртуальному просторі, досліджують М. Бекеле і Е. Чемпіон [50]; феномен мультисенсорних,

цифрових та імерсивних художніх виставок популярних митців проаналізувала М. Бек [49]; взаємозв'язок між імерсивними експозиціями та задоволеністю відвідувачів виставок із погляду структури «стимул-організм-реакція» (SOR) дослідили Дж. Парк, Х. Канг, Ч. Хух та М. Лі, а також здійснили класифікацію імерсивних експозицій та порівняли їх із соціально-демографічними характеристиками відвідувачів виставки [59].

Проте, попри наявність наукового інтересу до різноманітних аспектів проблематики імерсивних культурних практик, саме поняття «імерсивність» у контексті культурних практик та властиві їм особливі характеристики потребують уточнення і доповнення.

Практику зазвичай визначають як розумову людську діяльність, засновану на свідомому цілепокладанні, та спрямовану на перетворення дійсності, зокрема і самої людини, або діяльність, що слугує для досягнення необхідного досвіду в певній справі, а також індивідуальний досвід того чи іншого спеціаліста у своїй галузі. На думку С. Скляра [34], «практики – це все, що роблять люди, використовуючи як речові (предмети), так і символічні (мова, норми, традиції) засоби. Безумовно, практики – це дії людей, але це, головним чином, дії за певними правилами. Останнє зауваження дає змогу розглядати практики як впорядковані і відтворювальні структури, що пояснює їх спорідненість із соціальними інститутами» [34, с. 151].

Окремо визначають соціальні практики як процес взаємодії суб'єкта та системи суспільних взаємин, що призводять до зміни особистості та соціуму. Зважаючи на ці трактування, практика розуміється як діяльність та/або поведінка людини з безпосереднього опанування дійсності, зокрема і себе самого: породження, реалізація, збереження та трансляція досвіду і навичок.

Виокремлюють практики культурні, в яких саме визначення поняття «культурна» залежить безпосередньо від того сенсу, який вкладається в поняття «культура».

У сучасному науковому вимірі поняття «культура» досить часто трактується надзвичайно широко, як все, що створено (і створюється)

людиною, як способи й результати людської діяльності в цілому. Зокрема, Є. Подольська, В. Лихвар та К. Іванова визначають культуру як: «сукупність практичних матеріальних і духовних надбань суспільства й людини, що втілюються в результатах продуктивної діяльності» [25, с. 273]. З огляду на таке розуміння культури всі практики і є культурними практиками. Більш точним є розуміння культури як «сукупності матеріальних і духовних цінностей, що відображають активну творчу діяльність людей в освоєнні світу, в процесі історичного розвитку суспільства» [25, с. 9], тобто певного духовного досвіду, що реалізується в соціумі, змістом якого є ціннісні сенси явищ, виражені в знаковій формі. За такого трактування втілення та практична реалізація ціннісних сенсів відбувається в мовах культури, знакових системах будь-якої фізичної природи (жестах, рухах, міміці, мовленнєвих актах, мовах мистецтв та ін.). Тобто культурні практики – це реалізація культури та її споживання в безпосередній дійсності.

На думку дослідників, практики культурного споживання є дозвілєвими практиками особливого типу, «специфіка яких криється у феномені катарсису і функції виховання» [47, с. 6], вони «орієнтовані на самовдосконалення духовної природи людини, на її саморозвиток, самосвідомість, рефлексію» [47, с. 6].

Імерсивність на сучасному етапі активно розвивається в індустрії розваг, в театральній галузі, освіті та журналістиці, а також багатьох інших галузях. Відтак імерсивність логічно розглядати як дію з «зануренням» у штучно створені умови (середовище/простір), що дає змогу відчувати ефект присутності; як унікальну властивість середовища культурної практики, що є системним самоорганізовуваним конструктором, наділена властивостями глибинного занурення, присутності в ньому суб'єкта, інтерактивності, внутрішньо-уб'єктної просторової локалізації, когнітивного доступу, насиченості, пластичності та цілісності.

Визначення культурної практики як імерсивної передбачає, що вона створює ефект занурення через використання спеціальних технологій –

світлових і звукових установок, відеоінсталяцій різної складності, віртуальної/доповненої реальності.

Попри те, що в сучасному культурно-мистецькому просторі розміщення глядача безпосередньо всередині художнього середовища – популярний прийом, варто наголосити, що імерсивність зазвичай сприймають як інтерактивність. Це пояснюється передусім відсутністю жорсткого поділу між цими поняттями – одне явище не гарантує появу іншого, вони співіснують паралельно. Визначення поняття «імерсивність» передбачає виявлення їх відмінностей. Технології інтерактивності спрямовані на прояв активної участі глядача в інсталяції, шоу та інших культурних практиках, натомість в імерсивних культурних практиках активна участь і роль глядача є не обов'язковою. Окрім того, імерсивне середовище на час перебування в ній може змінювати свідомість глядача – він вже не може сприймати себе як відстороненого від дійсності, в якій знаходиться, і змушений підлаштовуватися під неї. Тобто людина визнає змодельоване середовище справжнім, а себе – його невіддільною частиною. Отже, можна визначити імерсивність як властивість окремих видів культурних практик (вистава, інсталяція), що охоплюють інтенсивність залучення глядача у твір.

Характерними ознаками імерсивності є виведення глядача з зони комфорту, коли перебування в новому, незнайомому змодельованому середовищі змушує людину максимально концентруватися саме на тій ситуації, в якій вона опиняється. На сучасному етапі медійні технології дають змогу створити умови, які за будь-яких обставин у реальному світі були б небезпечними, недосяжними або стресогенними. У процесі створення ефекту імерсивності превалююче значення має вплив на периферійну анатомофізіологічну систему, зокрема на такі інструменти чуттєвого сприйняття, як зір, слух, дотик, нюх.

Імерсивність як властивість культурної практики передбачає створення за допомогою технічних засобів умов для залучення глядача. Специфічними характеристиками імерсивності є:

- порушення стану психологічної захищеності (зони комфорту) людини та сприйняття культурного продукту «зсередини»;
- вплив на периферійну анатомофізіологічну систему;
- створення ефекту справжньої реальності в межах культурної практики.

Використання імерсивних технологій в культурних практиках сприяє емоційному розкриттю; отриманню нового практичного досвіду за допомогою занурення; зміні поведінки або мислення людини на основі переосмислення.

Г. Кальєха типологізує імерсивність за глибиною переживання людиною відчуття занурення і розглядає два її види:

- імерсивність у середовище (науковець пропонує для цього виду термін «імерсивність як поглинання»), що потребує обов'язкової фізичної присутності людини;

- імерсивність в іншу реальність (для цього виду використано термін «імерсивність як перенесення»), що потребує ментальної присутності [51]

Аналіз сучасних процесів, які відбуваються в культурі під впливом новітніх інформаційнокомунікаційних розробок, дав змогу типологізувати культурні практики за:

- форматами занурення (формат віртуального середовища/тривимірного простору; формат театралізації навколишнього простору);

- технологіями, що використовуються для створення ефекту занурення (віртуальна реальність, доповнена реальність, змішана реальність, розширена реальність, 360градусне фото, відео VR 180 та ін.);

- місцем проведення (в приміщенні або в урбаністичному просторі);

- формою запропонованого культурного досвіду (ігрова форма: активний дієвий досвід; глибинне художнє переживання).

Сучасні імерсивні культурні практики передбачають занурення у двох форматах: перший створюється за допомогою віртуального середовища та тривимірного простору, в якому можна змінювати точки огляду об'єктів, наближуючи або віддаляючи їх, а другий пов'язаний з театралізацією

навколишнього простору, що створює ілюзію перебування в іншому часопросторі.

Імерсивні технології постійно вдосконалюються і розвиваються завдяки величезній кількості програмного та апаратного забезпечення. У зв'язку з активним становленням віртуальної реальності виникає попит на новий досвід у культурних практиках. Використання зазначених технологій дає змогу взаємодіяти та занурюватися в інформацію та культурний продукт проєктування.

Серед імерсивних технологій, які застосовуються в сучасних культурних практиках, основними є:

- доповнена реальність AR (augmented reality) – відома також як додана реальність, оскільки її специфіка полягає в додаванні до реальної реальності елементів віртуальної, змодельованої реальності (наприклад, анімації, віртуальних зображень, ефектів або титрів) з метою посилення сприйняття;

- віртуальна реальність VR (virtual reality) – повністю змодельована реальність з використанням шолома або окулярів, що створюється не лише за допомогою 3D сцени, але і звуку, тактильних відчуттів та навіть запахів [58];

- змішана реальність MR (mixed reality) також відома як гібридна реальність (hybrid reality) – термін з'явився завдяки запуску Windows Mixed Reality й означає як конкретний тип пристроїв, так і способи змішання реальності;

- XR (extended reality) – розширена реальність: демонстрація поєднує особливості доповненої, віртуальної та інших реальностей; цей вид технологій може розширювати кордони фізичного просторовочасового континууму, даючи змогу цифровим інструментам впливати на людське сприйняття;

- 360 градусне фото та відео VR 180 – контент, що складається з одного 360 градусного або кількох поєднаних фото чи відео і представлений в моноскопічному або стереоскопічному форматі; зображення може

проєктуватися на стіни та вигнуті поверхні, а також доступне через інтерактивні комп'ютерні дисплеї, шоломи та окуляри віртуальної реальності.

Зазначені технології моделюють ефекти повного або часткового занурення в альтернативному просторі, змінюючи взаємодію з суб'єктом і виводячи її на новий рівень. Імерсивні рішення на основі віртуальної та доповненої реальності й різноманітних допоміжних технологій є одними з найбільш перспективних напрямів розширеної реальності, які на сучасному етапі активно застосовуються в імерсивних культурних практиках. Основна відмінність між технологіями, метою яких є змусити людину сприймати генеровані комп'ютером об'єкти як частину реальності, полягає у взаємодії учасника культурної практики, реальних та запрограмованих об'єктів з оточенням та простором. Найпоширенішими імерсивними культурними практиками, що зазвичай проводяться у приміщенні, наразі є: імерсивні вистави, імерсивні фільми, імерсивні мультимедійні виставки (образотворчого мистецтва, декоративноприкладного мистецтва та ін.), музейні практики (імерсивні експозиції), імерсивні екскурсії та ін.

Імерсивними культурними практиками, місцем проведення яких зазвичай стає урбаністичний простір, є:

sitespecific (від англ. особливе місце) – у цій практиці єдиним імерсивним середовищем стає конкретне місце;

арт-інтервенція – специфіка цієї імерсивної форми перформансу полягає у публічній взаємодії художника та/або глядача зі створеним предметом мистецтва;

променад-екскурсія – новий формат аудіоекскурсії з ефектом занурення, в якому завдяки спеціальним навушникам та тривимірному аудіозапису урбаністичний простір перетворюється на живі декорації та ін. [7]

Особливість імерсивного підходу полягає в наданні різних варіантів культурного досвіду: дієвого, активного досвіду, представленого у формі гри; пасивного досвіду, що зазвичай відбувається через глибинне внутрішнє переживання учасника.

Використання нових технологічних інструментів дає змогу організаторам імерсивних культурних практик створювати імерсивні події, які можуть радикально змінити сприйняття як внутрішнього, так і зовнішнього світу.

Отже, імерсивність – це унікальна властивість середовища культурної практики, що є системним самоорганізовуваним конструктом, наділена властивостями глибинного занурення, присутності в ньому суб'єкта, інтерактивності, внутрішньосуб'єктної просторової локалізації, когнітивного доступу, насиченості, пластичності та цілісності. Метою імерсивності є створення безпосереднього зв'язку між об'єктом, подією, дією та її сприйняттям людиною для глибинного занурення в культурне середовище: театральне, кінематографічне, виставкове, музейне, екскурсійне, розважальне та ін. Занурення здійснюється завдяки створенню у людини, яка перебуває в штучно створеному світі, комплексу різноманітних відчуттів.

Специфічними характеристиками імерсивності є: порушення стану психологічної захищеності (зони комфорту) людини та сприйняття культурного продукту «зсередини»; вплив на периферійну анатомофізіологічну систему; створення ефекту справжньої реальності в межах культурної практики.

Сучасні імерсивні культурні практики можна типологізувати за форматами занурення (формат віртуального середовища/тривимірного простору; формат театралізації навколишнього простору); технологіями, що використовуються для створення ефекту занурення (віртуальна реальність, доповнена реальність, змішана реальність, розширена реальність, 360градусне фото, відео та ін.); місцем проведення (в приміщенні або в урбаністичному просторі); формою запропонованого культурного досвіду (ігрова форма: активний дієвий досвід; глибинне художнє переживання).

Висновки до розділу 1

Культурні практики у вимірах дозвілля, медіа та культурного споживання набувають все більшої значущості в сучасному суспільстві з його постіндустріальними, інформаційними та глобалізаційними трендами. Зазвичай саме на основі культурних практик відбувається самоідентифікація, формування стилю життя, специфікація поведінки в приватному та публічному просторах – власне, репродукція культури в буденному існуванні різноманітних соціальних груп. Водночас це спроба визначити природу соціального порядку, а також відносини між культурою та іншими сегментами суспільного життя. Окреслюючи практики як набір рутинних дій, втілених у звичках – від стилю, харчування, манери говорити до мистецьких смаків – означає звести їх до рівня фізичних або тілесних речей. Це не просто механічне відтворення культурних форм; вони створюють основу для потенційної імпровізації навколо зазначеної культурної теми, яка також має трансперсональний вимір, заснований на організаційних рутиних, що дають змогу класифікувати людей та їхні дії як такі, що належать до певної сфери. Це відбувається в системі значень, яка є фундаментально необхідною для осмисленої діяльності в будь-якому інституційному полі та для конкретизованих референцій учасників взаємодії. Практики є загальнодоступними у вигляді символів і ритуалів, не так присутні у свідомості індивідів, як є продуктом інтерналізації норм і цінностей або існують у просторі надемпіричних ідей, але спостережуваних і таких, що визначають простір осмисленої дії в конкретній культурній системі.

Враховуючи зазначені аспекти, в дослідженні динаміки культурних практик важливим напрямом сучасної культурології є вивчення імерсивних практик, заснованих на зануренні через тілесну, сенсорну, моторну системи у різноманітні простори, ландшафти та середовища в мистецтві та за його межами.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПРАКТИКИ ОРГАНІЗАЦІЇ ІМЕРСИВНИХ ВИСТАВОК (НА ПРИКЛАДІ БО «ПЕРШИЙ БЛАГОДІЙНИЙ ТЕАТРАЛЬНИЙ ФОНД»)

2.1. Зарубіжний досвід організації імерсивних заходів

У художній творчості «використання нових технологій віртуальна реальність формує новий тип естетичної свідомості – шляхом перетворення глядача, читача і спостерігача на співтворця, що впливає на становлення твору» [39], утім, найчастіше в сучасних культурних практиках застосовуються напівімерсивні віртуальні середовища – вони надають користувачам відчуття перебування в іншій реальності за умови зосередження на цифровому зображенні і водночас дозволяють залишатися на зв'язку зі своїм фізичним оточенням. Напівімерсивні технології забезпечують реалізм за допомогою 3D-графіки – термін, відомий як вертикальна глибина реальності. Більш реальна графіка сприяє створенню більш захопливого відчуття. Ця категорія віртуальної реальності зазвичай використовується в таких культурних практиках, як імерсивні експозиції та мультимедійні виставки і передбачає використання дисплею з високою роздільною здатністю, потужних комп'ютерів, проєкторів або складних симуляторів, що частково повторюють дизайн і функціональність механізмів реального світу. Тому, як зазначають дослідники, варто розрізняти події імерсивного виконавського мистецтва від емпіричного маркетингового досвіду брендингу, в якому користувачам пропонується більш інтерактивний і близький досвід з новими технологіями, що створюють унікальні можливості: «незважаючи на те, що цей досвід може видаватися імерсивним, в ньому набагато менше глибини, зазвичай він просто інтерактивний» [60].

Імерсивні практики в сучасній світовій культурі є домінантними, розвиваючись від візуального налаштування до орієнтування на досвід тілесно-афективної участі, що спирається на мультисенсорну взаємодію із середовищем. У цьому контексті імерсивність проявляється в створенні

культурних практик, заснованих на зануренні шляхом тілесно-сенсорної відповіді на різноманітні простори, ландшафти та середовища в мистецтві та поза його межами. Імерсивні культурні практики передбачають занурення у двох форматах: перший створюється за допомогою віртуального середовища та тривимірного простору, в якому можна змінювати точки огляду об'єктів, наближуючи або віддаляючи їх, а другий пов'язаний з театралізацією навколишнього простору, що створює ілюзію перебування в іншому часопросторі. Особливість імерсивного підходу полягає в наданні різних варіантів культурного досвіду: дієвого, активного досвіду, представленого у формі гри чи пасивного досвіду, що зазвичай відбувається у формі глибинного внутрішнього переживання учасника. Отже, використання нових технологічних інструментів дозволяє організаторам імерсивних культурних практик створювати імерсивні події, які можуть радикально змінити сприйняття як внутрішнього, так і зовнішнього світу.

Так, одним із інноваційних майданчиків для проведення імерсивних виставок є «Fabrique des Lumières», розміщена в приміщенні колишнього газового заводу «Westergasfabriek» в Амстердамі. У павільйонах створено кілька імерсивних середовищ: «Далі: нескінченна загадка», на якій представлено психоделічні твори одного з найвидатніших художників-сюрреалістів Сальвадора Далі під музику «Pink Floyd» та «Гауді. Архітектор уявного» (музичний супровід Дж. Гершвіна). Свого часу виставка «Далі: нескінченна загадка» була представлена у Фонді Гала-Сальвадор Далі у Фігерасі, Музеї Далі у Флориді, Музеї королеви Софії у Мадриді та Музеї сучасного мистецтва у Нью-Йорку. Сюрреалістичні полотна С. Далі проєктуються на всі поверхні, включно з підлогою та стелею. У постановці Дж. Яннуцці, Р. Гатто та М. Сіккарді ретельно розглядається кожен аспект творчості художника: від його робіт, натхненних імпресіонізмом та кубізмом, до його містичного та, нарешті, сюрреалістичного періоду. У свою чергу імерсивна виставка «Гауді. Архітектор уявного» пропонує відвідувачам занурення в дивовижний світ творінь Антоніо Гауді – Парк Гуеля, Дім Бальо,

Дім Міла та собор Саграда Фаміліа, сповнений хвилеподібних фасадів, мальовничих вітражів і кераміки, колон та органічних візерунків. Дивовижний всесвіт А. Гауді розгортається перед відвідувачами, пропонуючи унікальний візуальний досвід, «який може розширити межі найсміливіших мрій» [8].

Імерсивна виставка сучасного мистецтва «Нескінченні горизонти», представлена в найбільшому в світі центрі цифрового мистецтва (13 000 м²) «Les Bassins des Lumières» – колишній базі підводних човнів у Бордо (дизайн-анімація: НКІ-Hellohikimori) – дивовижна художня подорож крізь безліч точок зору, які кидають виклик законам перспективи. Цей імерсивний досвід досліджує загальноприйняте уявлення про ландшафт за допомогою алгоритмічного запису: «сприйняття кожної миті проєктує нашу уяву на дивні нові горизонти, незвідані землі, які, здається, не мають меж». Концепція експозиції ґрунтується на понятті горизонту подій. Від реального горизонту до горизонту подій, створеного чорною дірою, формуються інші горизонти та альтернативні реальності: «матерія спотворюється, відкриваючи портал у невідомий вимір та розкриваючи реальність у незнайомій та несподіваній формі: Споглядання. Дивуватися. Піднесення. Дезорієнтація» [53].

Імерсивні цифрові виставки на сучасному етапі репрезентують новий підхід не лише до живопису, а й архітектури. Так, за допомогою 3D-моделювання та оцифрування Венеції з використанням техніки, відомої як «цифровий двійник» створено унікальну експозицію імерсивної виставки «Venise Révélée», яка проходила в приміщенні «Grand Palais Immersif à Bastille» у Франції у вересні 2022 – лютому 2023 рр. Імерсивне середовище експозиції створено за допомогою інноваційних технологій та супроводу музичних композицій і призначене для того, щоб краще зрозуміти історію, художню спадщину та екологічну реальність Венеції як міста-дива інженерної думки, архітектури і мистецтва, побудованого на мільйонах паль з нестійкої глини, що століттями боролось з морем, тонувши в його воді.

Імерсивні культурні практики також тісно пов'язані з розвитком у мистецтві напряму «science-art» – це актуальна культурна тенденція

«активного взаємопроникнення наукових досліджень та художніх практик, що характеризується новою естетикою, безпосередньо пов'язаною з філософією актуального мистецтва» [8]. Характерними рисами «science-art» є: органічне поєднання традиційних виражальних методів з науковими і дослідницькими; художній спосіб репрезентації наукових даних та винаходів, що набувають естетичної цінності в процесі репрезентації; розвиток у багатьох напрямках сучасної науки [8]. Показовим прикладом імерсивної культурної практики science-art є виставковий проєкт Н. Харрісона «Сенсоріум», присвячений проблемам світового океану. «Сенсоріум» – це цілісне імерсивне середовище, інтерактивний тривимірний інтерфейс, в якому стіни, підлога і стеля діють як «живі» поверхні, підключені до даних про стан світового океану в реальному часі. У співпраці з колективом Центру формажорних обставин при Каліфорнійському університеті в Санта-Крус Н. Харрісон представляє унікальну художню інтервенцію, яка є цифровим вираженням того, як в умовах сучасного світу людина може відновлювати цілі системи, форсуючи процес прийняття рішень та дії [8]. Художник використовує особливу форму образного і поетичного вираження, що дозволяє описати цілісну систему життя, акцентуючи увагу на тому, що саме таку форму використовували пращури як особливий механізм виживання, який на сучасному етапі в західній культурі практично повністю зник. На його думку, первісна людина володіла «сенсоріумом» як механізмом виживання, дієвий принцип якого полягає в скануванні цілісного середовища, що призводить до практично миттєвої нераціоналізованої цілісної реакції у відповідь на конкретну ситуацію [8]. Натомість у сучасному житті таке сприйняття і тренування виживання, пов'язані з «сенсоріумом» прадавньої людини настільки мінімізовано, що сканування великих систем та імпровізаційна реакція вже не позиціонується як стратегія екологічного виживання і не використовується в буденному житті. Митець пропонує новий тип дослідницького інструменту, що поєднує в собі властивості телескопа, який дозволяє бачити те, що знаходиться дуже далеко, з властивостями мікроскопа,

що дозволяє бачити близько. Інструмент такого роду (умовна назва «Сенсоріум») є одночасно і науково-дослідницьким інструментом, і художнім методом, допомагаючи активувати частину людського мозку, призначену для обробки візуальної інформації.

Розроблена в межах цього проєкту імерсивна технологія поєднує мистецтво та науку і дозволяє змінити позицію свідомості для опису і вирішення проблем світового океану на основі нового типу презентації інформації. Грунтуючись на елементах 2D, 3D та віртуальної реальності і складних звукових інструментах і поєднуючи їх в єдине середовище, Н. Харрісон прагнув створити можливість для отримання користувачами нового досвіду цілісного, полісенсорного сприйняття середовища світового океану, заснованого на поєднанні візуальних, звукових та тактильних відчуттів у реальному часі.

Занурення у подібні віртуальні світи засобами віртуальної реальності або включення зовнішнього світу в доповнену реальність, в якій реальний світ накладається на віртуальні образи, відкриває нові можливості для сприйняття. Ці технології розширеної реальності відкривають нові простори та можливості для взаємодії. Імерсивні світи зображень захоплюють світ мистецтва, і цей досвід стає новим полем діяльності, про що свідчать вистави японського колективу «teamLab», або підприємства «Superblue», нового відділення нью-йоркської «Pace Gallery». Мультимедійні виставки як інноваційні імерсивні практики формують довкола відвідувача нове середовище – на величезні площі-полотна проєктуються картини художників, що дозволяє детально вивчити зображення, а простір з м'якими меблями, занурений в напівтемряву, створює ілюзію перебування в приватному середовищі.

У кінематографі імерсивне середовище передбачає використання прийому, що заміщує технології кеїнгу (хромакей, зйомки на зеленому тлі з метою подальшої постобробки) та ріпроекції (комбінована кінозйомка, що дозволяє поєднувати акторів та інші об'єкти з довільним тлом), при яких використовується широкоформатний вигнутий екран, на якій проєктується

зображення для імітації пейзажів та іншого тла. Компанії «Ginger-line» та «Secret Cinema» є провідними компаніями, що пропонують імерсивні культурні практики в Лондоні. Зокрема, «Secret Cinema» займається організацією імерсивних культурних практик з 2007 р. і наразі перейшла на міжнародний рівень (імерсивні заходи проводяться у Франції, США та Китаї). Компанію «Ginger-line» було засновано в 2010 р. Діяльність цих та багатьох інших подібних компаній по всьому світу сприяє надзвичайно активному включенню імерсивних технологій у відеомистецтво. Відеохудожники створюють свої твори для того, щоб досліджувати межі відео як художнього засобу, для пошуку нових можливостей контакту з глядачем та реалізації міжперсональної комунікації, для своєрідних способів дослідження простору і часу серед спостереження за матеріальними процесами в навколишній дійсності, а також для того, щоб послідовно руйнувати сформовані стереотипи. В інтерактивних відеоінсталяціях сучасні відеохудожники створюють імерсивні художні середовища, в яких глядач може вільно переміщуватися, керувати відеозображенням на екранах за допомогою спеціальних технологій, безпосередньо торкатися конструкцій та деталей інсталяцій. Це стимулює не лише фізичну мобільність, а й активність свідомості глядача в просторі твору, збільшує кількість можливих варіантів сенсово-змістового наповнення. Величезні можливості для експериментів зі створення імерсивних середовищ надає відео-арт завдяки здатності відеотехнологій демонструвати події в реальному часі їх здійснення. Сучасні художники використовують прийом імерсії, створюючи умови для занурення глядача в особливий змодельований простір, що провокує стати активним учасником художнього процесу, отримати новий фізичний досвід відчуття та ментальну можливість реконструювати закладені творцем відеоінсталяції значення. У відеоінсталяціях, що розширюють межі 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 екрана, поєднуючись з предметами, розміщеними в середині інсталяції та які 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.

Прикладів імерсивного мистецтва з кожним роком стає усе більше. Так, захоплюючу мультисенсорну подорож та новий інтерактивний імерсивний художній досвід запропоновано відвідувачам лондонського мистецького простору в Сохо в 2022 р. у рамках проєкту «INTER_», заснованого ньюйоркською венчурною студією «JOBİ Experiential» у співпраці з багатопрофільним художником П. Саксом та його творчою студією «Chemistry Creative». Серед іншого відвідувачі мали можливість зануритися в подорож інсталяціями та цифровими творами в мультисенсорному середовищі, а їх присутність та участь сприяла створенню мистецтва та ігрового досвіду між розумом, тілом та реальністю. Натхненна дослідженням природи людського розуму та сучасної фізики, розповідь «INTER_» ґрунтується на прояві подорожі стихіями землі, вітру, вогню та води, а також ключовим п'ятим елементом, ефіром, який представляє усвідомлення самого розуму. Цей імерсивний мультисенсорний проєкт мав на меті поставити споглядальні питання через серію емпіричних експонатів, які надихають на веселощі та химерність, водночас м'яко вказуючи на щось глибше та, можливо, навіть містичне:

- «INTER_personal»: дослідження власного почуття ідентичності надихнуло на «подорож» серією аналогових і цифрових дзеркал, створюючи карколомні взаємодії та унікальні фотомоменти;

- «INTER_sensory»: відвідувачі занурюються в інтерактивну, керовану медитацію в оточенні аудіовізуальних проєкцій;

- «INTER_planetary»: присвячено фундаментальним елементам землі, води, ефіру, повітря та вогню; це досвід, включаючи візуальні та звукові підказки, що активуються датчиком руху, символічно натякають на цикл

народження, життя та смерті;

- «INTER_val»: коли відвідувачі виходять за рамки вогняної стихії, їх огортає темрява, з трьома великими гонгами, встановленими на дальній стіні, де гості можуть лежати та слухати вібрації, що створюються послідовністю гонгів;

- «INTER_connected»: відвідувачі можуть озирнутися на свій досвід, зафіксований датчиками, розміщеними по всій виставці, через галерею «INTER_memories» [62].

Інший приклад – кураторська версія відомого цифрового музею з ефектом занурення Arte Museum. Заснований провідною корейською компанією з комерційного дизайну D'strict, відомою своїми інсталяціями медіа-мистецтва, «Arte Museum» – це захоплюючий виставковий простір, орієнтований на мистецтво та технології. Його перше відділення, відкрите у вересні 2020 р., займає відреставровану колишню фабрику колонок на острові Чеджу. У 2021 р. музей додав ще дві локації в містах Йосу та Каннин, а після пом'якшення карантинних обмежень на подорожі по всьому світу вийшов на міжнародний рівень, відкривши свої представництва у Гонконзі, Ченду, Лас-Вегасі, Нью-Йорку та Лос-Анджелесі. Виставка цифрових медіа «Arte M» займає багатоцільовий майданчик площею 28 040 квадратних футів у комплексі та буде перейменована в Arte Museum Hong Kong [8]. Як і в корейських локаціях, тісно пов'язаних з природним середовищем кожного регіону та його культурною спадщиною, кураторська версія виставки в Arte Museum Hong Kong також натхненна місцевою спадщиною Гонконгу.

Охоплена темою «Вічна природа», виставка об'єднує шість цифрових медіаторів, представлених у чотирьох окремих просторах, кожна з яких пропонує мультисенсорне переосмислення елементів природи. Увійшовши в тьмянний лабіринт кімнат і дзеркал, відвідувачі потрапляють у психоделічну подорож, яка включає спалахи флори та фауни, екзотичні тропічні ліси, хвилі, що розбиваються, і захоплюючі вихори північного саява. Це вражаюче видовище поєднує візуальну інтенсивність, яскраві звуки та елегантну

атмосферу. Як зазначає директор компанії Ш. Лі, «цифровий світ є царством розуму, а мистецтво – царством емоцій, тому поєднання їх обох є важливим, щоб забезпечити найкраще з обох світів одночасно» [7].

Наприкінці 2022 р. у Великобританії відкрилася виставка каталонського художника в стилі сюрреалізму «Dalí Cybernetics», яка репрезентувала новий вимір мультисенсорного імерсивного досвіду, заснованого на поєднанні провідної 360-градусної проєкції, інтерактивних елементів та гарнітури віртуальної реальності для повного занурення у світ мистецтва.

Відомою європейською галереєю, що пропонує імерсивний мультисенсовий досвід, є «Frameless London Immersive Art Gallery 2023», в багатьох просторах якої представлені роботи провідних художників, зокрема Клімта, Моне, Руссо та ін. Датчики руху змінюють твір мистецтва, коли відвідувач проходить повз, а різноманітність тематичних просторів варіюється від абстракції до сюрреалізму та реалістичних пейзажів, змішаних з міськими пейзажами.

У березні-серпні 2022 р. у «Grand Palais immersif» у Марселі відбулася імерсивна виставка «Мона Ліза» (режисер Н. Аутеман, графічний дизайн «Sabir Studio»), репрезентувавши відвідувачам повністю цифровий мультисенсорний досвід площею 600 м². Виставка є запрошенням заново відкрити для себе шедевр Леонардо да Вінчі через історії та чуттєвий досвід, які відбуваються на різних рівнях: цикл перемежовується зустрічами з «ландшафтними пейзажами», що огортають весь виставковий простір. Він занурює відвідувачів у місце, натхненне роботами Леонардо да Вінчі, такими, як «Мона Ліза», «Діва зі Скель» та «Свята Анна», і пропонує інтерактивні враження для публіки. Пейзажі з цих робіт поєднуються та взаємодіють, створюючи панорамний світ, який оживляє простір. Тут цифрові медіа, які часто вважають «холодним» форматом, набувають привабливого чутливого та емоційного виміру з незвичайними графічними текстурами. Відвідувачі «блукають» крізь візуальні наративи, які є водночас повчальними, чуттєвими та споглядальними.

Найпоширенішими імерсивними культурними практиками, що зазвичай проводяться у приміщенні, наразі є: імерсивні вистави; імерсивні мультимедійні виставки (образотворчого мистецтва, декоративно-прикладного мистецтва та ін.); музейні практики (імерсивні експозиції); імерсивні екскурсії та ін.

Однією зі значних переваг імерсивних культурних практик є їхня доступність та близькість до молодого покоління, для якого цифрове середовище є комфортною територією існування. Представники так званого покоління міленіалів – людей, які народилися між 1982 р. і 2002 р., мають той самий досвід формування, який впливає на їх споживче ставлення та поведінку [62]. Прикладами такого досвіду є освітня практика, історичні чи культурні події, мода тощо. Для міленіалів ці події включають розвиток комп'ютерів, інтернету, смартфонів і соціальних мереж, а також історичні події (наприклад, економічна криза 2007–2008 рр.) [62]. Іншим формуючим досвідом покоління міленіалів є відеоігри, інтерактивне телебачення, віртуальна реальність, квест-кімнати та бари з розмовами. Міленіали шукають новизни, пригод і різноманітності у своєму дозвіллі.

Разом з тим, відповідно до концепції метамодернізму сучасні культурні практики не відмовляються від характерних жанрів та прийомів постмодерну, а пропонують власні підходи до їх використання. Особливостями світових культурних практик в парадигмі метамодернізму є: відхід від жорсткої персоніфікації, утилітаризму та духовного відчуження; подолання дискретної свідомості та індивідуалізму; зміщення акцентів з тяжіння до руйнування на осмислене прагнення до споглядання, до реконструкції та цілісного світосприйняття; подолання старих концепцій, еволюцію ідей та поважне ставлення до історії, світу і самих себе; становлення нової, цілісної, синкретичної свідомості, що здатна до глобального світорозуміння, відповідальності та соціально-корисної діяльності.

2.2. Практика організації імерсивних виставок в Україні (на прикладі БО «Перший благодійний театральний фонд»)

Для того, щоб імерсивні виставки побачив глядач потрібно пройти декілька етапів: ідея, концепція, підбір матеріалу, створення візуального та аудіо- контенту, адаптація під кожне приміщення, технічна та технологічна складова під час показів і звісно комунікаційна компанія. Створення віртуального туру і сайту – це залучення сучасних технологій у зйомках та веб-дизайні. Разом з тим, сьогодні є потужні українські культурні продукти, створені та реалізовані в форматі імерсивної виставки, зокрема, проекти БО «Перший благодійний театральний фонд».

Благодійна організація «Перший благодійний театральний фонд» (First Theatrical Charitable Foundation) утворена у 2013 рік в м. Одеса та за час своєї діяльності здобула визнання не тільки в Україні, а й у світі [44].

Основними напрямками діяльності БО «Перший благодійний театральний фонд» є робота, спрямована на підтримку театального, фестивального і вуличного мистецтва, промоція культурної і креативної індустрії, підвищення освітнього і культурного рівня дітей та молоді, соціальний захист діячів культури.

Відомі реалізовані організацією проекти:

- Щорічний фестиваль «Руде місто» в Одесі (проводиться з 2016 року);
- Проекти міжнародній співпраці по створенню, організації і проведенню іноваційних імерсивних виставок «Імерсивний світ Тараса Шевченка» та «Україна - земля хоробрих» (2021-2022роки). Географія показу виставок: Україна, Канада, США, ОАЕ, Франція [44].

Наразі ведуться перемовини для показу в інших країнах та робота по створенню сайту і віртуального туру імерсивною виставкою «Україна – земля хоробрих» за підтримки Українського культурного фонду [45].

З перших днів повномасштабного вторгнення російських військ в Україну фонд надає допомогу ветеранам кіно, театру, музейникам, художникам,

організовує виїзні концерти на передову для військових і концерти для поранених у шпиталях.

Завдяки показам виставки «Імерсивний світ Тараса Шевченка» в різних країнах, під час війни в Україні, вдалось зібрати близько 6 млн грн., гроші були спрямовані на спецрахунки Національного банку України, Червоного хреста України, United24 для допомоги у боротьбі з ворогом, підтримки армії та постраждалих від військових дій.

Більш детально інформацію про діяльність фонду щодо створення та проведення імерсивних виставок розкриємо в даному підрозділі.

В умовах сьогодення створення і показ імерсивних виставок – це прекрасна нагода розвивати впровадження інноваційних підходів у виставкову діяльність та просувати імідж України в світовому мистецтві як інноваційної країни, яка має культурні цінності світового рівня та успішно опановує інноваційні цифрові формати їх презентації. Команда БО розуміла, що такий формат є надзвичайно перспективним у виставковому мистецтві та у 2021 році створила і презентувала свій перший проєкт «Імерсивний світ Тара Шевченко», а у 2022 році «Україна – земля хоробрих». Обидва проєкти вже стали відомі за межами України на світових майданчиках імерсивного світу.

Так, у 2021 році БО «Перший благодійний театральний фонд» у партнерстві з Kostyuk Productions, RockNLight Multimedia та Starvox Entertainment створили Українсько – Канадське партнерство, результатом якого стала виставка «Імерсивний світ Тараса Шевченка». Прем'єра відбулася того ж року до 30-ї річниці дня Незалежності України в Одесі. Виставка не залишила нікого байдужим. Відгуки про імерсивну виставку, присвячену Шевченку, були дуже похвальними.

Мультимедійна виставка «Імерсивний світ Тараса Шевченка» поєднує ціннісні українські традиції та найсучасніші технології в мистецтві: актуалізує творчий спадок Тараса Шевченка у реаліях сьогодення та через багатогранність особистості видатного українця привносить світові інноваційні технології імерсивної виставки в український культурний простір.

Постать Тараса Шевченка набагато більше для українського народу, ніж «відомий українець», «поет», «художник». І мета виставки за допомогою інноваційних мистецьких технологій уповні представити його велич, значимість, позачасовість для сучасного українського суспільства, а також говорити про українство через Шевченкове мистецтво до всього світу.

Потім імерсивна виставка переїхала в Канів і демонструвалась в «Шевченко-хаб». На відкритті був Президент України Володимир Зеленський та Олена Зеленська. Перша леді тоді сказала: «Виставка прекрасна, я не хочу йти. Я б тут і жила і дивилась, дивилась, дивилась...» [44].

Виставка насправді справляє враження на всіх хто її відвідує, бо відкриває дивовижний і малознайомий світ Тараса Шевченка, як художника. Його картини ніби оживають, набувають нових значень і в той же час, як і вірші – поза часом.

Виставку відвідали представники Міністерства культури та інформаційної політики України та по їх рекомендації виставка «Імерсивний світ Тараса Шевченка» демонструвалась в ОАЕ в Дубаї на «Експо – 2020» і стала родзинкою імерсивного простору українського павільйону. Організатори готувались до прем'єри в Києві, але почалася війна.

Надзвичайно захопливі відгуки були отримані саме від освітян, дітей і молоді: усі вони засвідчували у відгуках, наскільки близьким і зрозумілим є для молодих поколінь формат імерсивної виставки, як допомагає їм вийти за межі редукованого шкільною програмою сприйняття Шевченкового генія, зацікавлює і спонукає дізнаватися більше про його життя і спадщину, нашу історію.

Імерсивні виставки є апробованим і поширеним у світі інноваційним форматом, який стрімко набуває популярності. З візуальної точки зору імерсивна виставка це аудіовізуальний контент, створений на основі спеціальних скан-копій високої роздільної здатності та цифрових фотографій картин і графічних творів та рукописів Тараса Шевченка, спрямований на емоційний зв'язок глядача з митцем. Для створення

«Імерсивного світу Тараса Шевченка» авторською командою в партнерстві з Національним музеєм Тараса Шевченка було ретельно відібрано 615 оцифрованих картин. Образи живописних творів поєднані із розповідним нарративом, на фоні спеціально створеного для цієї виставки саундтреку. Усе це допомагає у майже порожньому приміщенні відтворити світ Шевченка очима сучасних митців. Унікальним та важливим є музичне оформлення виставки: Композитор проаналізував музичні композиції за період з 1814 по 1861 років, щоб зрозуміти теми тих років, та створив оригінальний музичний супровід, котрий є зв'язком між часами Шевченка та сьогодні.

У різних куточках України існують тематичні експозиції, присвячені Тарасу Шевченку у звичних музейних форматах. Виставка ж стала поштовхом для представлення художньої спадщини Тараса Шевченка в сучасних аудіовізуальних форматах.

У лютому 2022 повномасштабне вторгнення росії на територію України змінило життя кожного українця та внесло корективи у всі сфери. З'явилися нові пріоритети, головні з яких – вижити і перемогти в цій війні. Було розуміння, що без підтримки світу нам не подолати цю навалу. Тоді “Світ Тараса Шевченка” поїхав у Торонто, в Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Бостон, Чикаго, Клівленд, де збирав кошти на допомогу Україні.

Навесні 2022 команді фонду надійшла пропозиція від Міністерства культури та інформаційної політики України про створення нової імерсивної виставки – про війну в Україні.

На той час вже було звільнено частину українських територій і світ побачив наслідки та весь жах який несе з собою «руській мір» – фотографи, журналісти, пересічні громадяни фільмують і зберігають свідчення та зупиняють мить військових дій у кадрі, задля створення доказової бази, свідчень проти агресора.

Зважаючи на те, що сучасна війна страшна не лише смертоносною зброєю, а й інформаційними технологіями, які використовуються ворогом для викривлення, пропаганди та висвітлення неправди задля покриття своїх

злочинів такий підхід реалізувався, зокрема, в полі донесення правдивої інформації до світу.

Створення імерсивної виставки «Україна – земля хоробрих» відбувалось за кураторством Міністерства культури та інформаційної політики. Завдяки цій співпраці розробники отримали фото- та відеоматеріали від провідних інформаційних агентств, фотографів, журналістів. Проєкт був орієнтований на показ за межами України для консолідації зусиль у боротьбі та задля донесення правдивої інформації про події в Україні.

Для створення 32 хвилин імерсивної виставки було переглянуто близько 10 тисяч фото, відео. Відібране основне, змонтовано та перекладено на англійську з субтитрами, накладено авторський музичний супровід. Над проєктом працювали сучасні українські фахівці та фахівчині імерсивної творчості, композитори та команда з України і Канади. У виставці можна побачити наших захисників та захисниць, багато руйнувань у Чернігові та Маріуполі, дітей війни, поховання героїв.

Прем'єра показу імерсивної виставки «Україна – земля хоробрих» відбулась в місті Торонто, Канада у вересні 2022 року.

В подальшому обидві виставки показувались в тандемі в Торонто, Вінніпезі та Парижі, як приклад української незламності, багатой культурної спадщини та розвинутої держави, яка створює сучасні мультимедійні продукти на міжнародному рівні.

Імерсивна виставка «Україна – земля хоробрих» була створена у першій половині 2022 року і складається з 10 епізодів, які відображають наслідки вторгнення росії на територію України і боротьбу мужнього народу за свою батьківщину.

Епізод перший – ЧЕРНІГІВ

Чернігів – одне із найстаріших міст України, яке понад місяць перебувало в оточенні російських військ і потерпало від обстрілів. Бої за Чернігів почалися з першого дня повномасштабного вторгнення російських окупантів в Україну 24 лютого 2022 року. З 8 березня до початку квітня Чернігів та передмістя

потрапили в облогу і весь цей час в ньому перебувала третина мешканців. Російська армія завдавала по Чернігову ракетних, бомбових і артилерійських ударів.

Як наслідок – зруйновано 70% міста. Майже всі удари, що були завдані по Чернігову і області, прийшлися на цивільну інфраструктуру. Було зруйновано 27 мостів і шляхопроводів, пошкоджено або зруйновано близько 3,5 тисяч будівель, серед них 80 % — це житло. Люди ховались по підвалах і укриттях, була зруйнована цивільна інфраструктура, зникли водо-, газо – постачання, електрика. Близько 700 людей загинули у Чернігові. Станом на 27 травня 2022 року Міністерство культури та інформаційної політики зафіксувало 38 воєнних злочинів росіян проти культурної спадщини Чернігівщини.

2 квітня 2022 року Збройні Сили України повідомили про звільнення Чернігова від окупантів.

Епізод другий – «ФАЙЛИ ДЛЯ ГААГИ»

Використані матеріали які підкреслюють жорстокість дій, пропаганду та викривлення інформації про події в Україні російською стороною.

Епізод третій – «ЧЕРВОНА КАЛИНА»

«Ой у лузі червона калина...» — українська пісня, написана на початку 1914 року в підавстрійській Галичині Степаном Чарнецьким, за мотивами останнього куплету козацької пісні XVII століття «Розлилися круті бережечки». Після початку Першої світової війни, ймовірно доповнена Григорієм Трухом, виконувалася січовими стрільцями, стала народною. Відома у кількох варіантах. Співали її бійці УПА (Українська повстанська армія 1942-1960рр).

У 2022 році пісня набула нової хвилі популярності після виконання Андрієм Хливнюком у перші дні російського вторгнення.

Пісня кличе на боротьбу за свободу і незалежність. З перших днів російського вторгнення вона стала символом визвольної війни українського народу проти споконвічного ворога. Ця пісня згуртувала українців, вона звучить лейтмотивом нашого воєнного сьогодення і надихає на подвиги захисників України. І вже весь цивілізований світ сприймає її як символ

мужності та незламності української нації, що протистоїть останній імперії в історії людства.

У виставці використані кадри з різних періодів боротьби української нації проти російської агресії.

На підтримку України свою кавер-версію цієї пісні виконав культовий гурт «Пінк Флойд» під назвою «Hey, Hey, Rise Up!».

Епізод четвертий – ІНТЕРВ'Ю ВІЙСЬКОВИХ З ФРОНТУ «ВОНИ ВАС ЗАХИЩОЮТЬ»

В цьому епізоді українські військові з окопів, з передової звертаються до українців зі словами підтримки і запевняють, що Україна перемаже, а також звертаються до окупантів з попередженням про неминучу загибель на чужій землі, якщо вони добровільно не підуть з неї. В цих кадрах яскраво видно, що військо України – це звичайні люди, які стали на захист своєї країни. В цивільному житті вони були фермерами, підприємцями, пекарями працівниками ІТ сфери або навіть депутатами парламенту Латвії, а зараз вони виборюють свободу і незалежність України поруч з професійними військовими і здаватися вони не мають наміру.

Створення цієї частини було зроблено завдяки хоробрості відомого журналіста Сергія Лойка котрий з перших хвилин війни пішов на фронт захищати Україну. Матеріали представлення тут були записані та надані самим автором.

Епізод п'ятий – МАРІУПОЛЬ

В цьому епізоді використані кадри з фільму “Маріуполь. Хроніки пекла” Єлизавети Татарінової зі свідченнями врятованих місцевих, яким вдалося виїхати з окупованого міста.

Маріуполь — стародавнє місто в Україні на півдні Донецької області, на березі Азовського моря засновано українськими воїнами-козаками в XVI столітті як вартовий пост на березі річки Кальміус. За мирних часів до 2014 року в місті проживало близько 500 тисяч людей. У роки незалежності України місто перетворилось на металургійну столицю, а у 2002 році його визнали

найкращим містом України за благоустроєм.

Навесні 2022 року назва українського міста Маріуполь облетіла весь світ. Під час повномасштабної війни Росії проти України, розпочатої 24 лютого 2022 року, російська армія застосовувала проти міста так звану тактику «випаленої землі», коли квартал за кварталом знищується кожна будівля та все живе. Так світ дізнався про Маріуполь — нині розбомблене, понівечене, майже вимерле місто.

Маріуполь став символом кривавої війни та геноциду, свідченням відсутності у ворога поваги ані до культурної спадщини, ані до людського життя. Російські війська знищили безліч архітектурних пам'яток, музеїв, театрів, навчальних закладів, скверів, лікарень. Розбомблені багатоповерхівки чорними вигорілими ранами дивляться на спустошене місто. На світ, колись сповнений життям та миром. Світ, якого більше немає.

6 березня 2022 року Указом Президента України з метою відзначення подвигу, масового героїзму та стійкості громадян, виявлених у захисті своїх міст під час відсічі збройної агресії Російської Федерації проти України місту присвоєно почесну відзнаку «Місто-герой України».

В цьому епізоді також використані фотографії зроблені Дмитром Козацьким

Епізод шостий – ЖІНКИ НА ВІЙНІ

У виставці використані кадри про жінок на війні, про їх сміливість, патріотизм та вправність у військовій справі, про жіночність на війні і про право захищати свою країну на рівні з чоловіками, використовуючи при цьому свої фахові і бойові знання і досвід.

Згідно офіційних даних, на початок травня 2023 року в українських військових формуваннях служать 42 тисячі жінок, що становить чималий відсоток від загальної кількості військовослужбовців. Із 42 тисяч жінок – 5 тисяч безпосередньо перебували\перебувають на передовій. При цьому за час російської агресії 107 жінок, на жаль, загинули або отримали поранення.

Як стверджують у Міністерстві оборони України, найкращі доньки країни

захищають Україну не гірше, ніж найкращі сини. Україна пишається своїми захисниками\захисницями, без поправки на стать або релігійну приналежність.

Епізод сьомий– ДІТИ ВІЙНИ

Діти – це найдорожче і найважливіше у житті кожної людини, бо є його продовженням та наслідуванням. У виставці присутні кадри постраждалих від війни дітей: жахливі кадри в лікарнях, рятування поранених дітей і страх у їх очах.

За даними державного порталу розшуку дітей «Діти війни» станом на 25 серпня 2023 року під час повномасштабної війни загинуло 503 дитини, 1116 отримали поранення. Крім того, 1162 дитини вважаються зниклими безвісти.

16639 дітей знайдені, 386 повернені в Україну. Це все приблизні цифри, оскільки точну кількість постраждалих не можна встановити через бойові дії та окупацію частини територій.

Також на сьогоднішній день відомо про близько 19,5 тисяч випадків депортації дітей. Саме за цей злочин Міжнародний кримінальний суд видав ордер на арешт володимира путіну та російської уповноваженої з прав дитини Марії Львової-Белової.

З перших днів війни тисячі українок вивезли своїх дітей в безпечні країни, де отримали захист і притулок, бо діти не повинні страждати, але в той же час більшість залишається в Україні і з малечку знають як звучить сирена, як вибухають снаряди і про те, що укриття – це місце де не затишно, але може врятувати життя. Ми, всі українці, мріємо про перемогу над агресором і мирне небо і вільне життя на рідній землі без війни заради майбутнього наших дітей.

Епізод восьмий – ФАЙЛИ ДЛЯ ГААГИ (ПРОДОВЖЕННЯ)

Епізод дев'ятий– ПОХОВАННЯ ГЕРОЯ

В епізоді використані кадри з поховання в Одесі підполковника, командира 18 окремого батальйону морської піхоти – Дердуги Сергія Миколайовича (20.07.1983 – 03.06.2022), який прожив 38 років, 18 років з яких був в ЗСУ та 8 років захищав Україну від російських загарбників.

В 2014 році він брав участь у визволенні Маріуполю, у складі 72 окремої

механізованої бригади брав участь в обороні Донецького аеропорту. Мав два поранення. Обороняв місто Волноваха та Нью-Йорк (Донецька область, Україна).

27 травня 2022 року 18 батальйон морської піхоти під командуванням підполковника Сергія Дердуги форсував річку Інгулець в Миколаївській області, витіснив ворога за річкою та просунувся на декілька кілометрів, звільнивши території від окупантів.

3 червня 2022 року підполковник Сергій Дердуга загинув у бою, отримавши поранення несумісні з життям.

8 червня 2022 року Дердуга Сергій був нагороджений орденом Богдана Хмельницького II ступеня, посмертно.

Цей епізод є одним із тисячі подібних поховань українців, які загинули захищаючи Україну. Кожного воїна вдома чекають рідні та близькі, але, нажаль, не всі повертаються з війни живі. Українці шанують і вклоняються кожному, хто повертається додому «на щиті» як в маленьких містах і селах так і в мегаполісах, віддаючи останню шану своїм Героям.

«Герої не вмирають!» – кажуть в Україні, – «бо слава про їх подвиги буде жити вічно!».

Епізод десятий – МУДРІСТЬ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

Тарас Григорович Шевченко (1814-1861) – український поет, прозаїк, мислитель, живописець, гравер, етнограф, громадський діяч. Національний герой і символ України. Діяч українського національного руху, член Кирило-Мефодіївського братства. Академік Імператорської академії мистецтв. Літературна спадщина Шевченка, центральну роль у якій відіграє поезія, зокрема збірка «Кобзар», вважається основою сучасної української літератури та багато в чому літературної української мови. В останніх кадрах імерсивної виставки лунають слова великого Кобзаря.

Інформаційною базою імерсивної виставки "Україна – земля хоробрих" стало поєднання кадрів журналістів, фотографів, художників, а також матеріалів провідних медіа. Широкий спектр джерельної бази надає

відвідувачам можливість почути голоси простих українців у надзвичайних обставинах війни. Подана інформація є емоційною і пропонує відвідувачам стати свідками подій в Україні. Виставка є глибоко особистою та відображає спробу подолати своє горе та невизначеність кожного українця. Для створення візуальних зображень було опрацьовано понад 10 000 надісланих фотографій та відео, що призвело до створення багатогранної виставки.

Міністерство культури та інформаційної політики України стало головним партнером в співпраці та сприяння в отриманні матеріалів для створення виставки «Україна-земля хоробрих». У виставці використані відео-та фотоматеріали таких провідних медіа, як УНІАН, 1+1, УКРІНФОРМ, Україна24, СУСПІЛЬНЕ, ICTV, Star Light Media, СТБ, Медіа Група України. У виставці присутні насущні теми і кадри руйнування українських міст, таких як Чернігів та Маріуполь, історії захисників та захисниць, трагедії дітей війни та прощання із нашими полеглими співвітчизниками.

У виставку «Україна - земля хоробрих» увійшли роботи Олексія Шекшуєва, Олександра Синельникова, Ігоря Захаренко та Івана Захаренко, Ігоря Белова, Майї Білоконь, Андрія Богомолова, Бориса Бухмана та Данути Скоковської, а також матеріали невідомих анонімних свідків і дописувачів.

Також у виставці «Україна – земля хоробрих» використані кадри з фільму "Маріуполь. Хроніки пекла". Авторка і режисерка фільму Єлизавета Татарінова. У фільмі є документальні кадри, монолог від міста та інтерв'ю людей, яким вдалося вирватись із блокадного Маріуполя. Це розповідь про життя у місті з перших днів війни і до початку квітня. Про трагедію в Маріуполі у фільмі розповіли: маріупольські журналісти Надія Сухорукова, Микола Осиченко та Макс Грабовський; волонтерка Катерина Єрська; комендант найбільшого в Маріуполі сховища у спорткомплексі "Терра Спорт" Євген Тузов; сім'я загиблого фотохудожника Віктора Дєдовата, люди які вижили після бомбардування маріупольського Драмтеатру, а також свідки обстрілів пологового будинку та інші. Ми використали невелику частину матеріалу, але і те, що увійшло до сюжету виставки вражає і відображає всю

біль і трагедію маріупольців.

Фільмування, документація подій і злочинів проти людяності, нажаль, стала нашим сьогоденням, але це необхідно робити, щоб світ побачив те, що бачать і відчують щодня українці. Під час показів цієї імерсивної виставки люди здебільшого плачуть. Так, це не найкращі емоції і не найкращий досвід від відвідування імерсивної виставки, але вони потрібні і здатні посилити єднання світової спільноти у боротьбі проти російської військової та культурної експансії.

2.2.1. Імерсивні виставки як інструмент налагодження міжнародної співпраці

Оскільки імерсивні виставки є художньо-емоційним твором, цей продукт є зрозумілим та доступним навіть для іноземців, котрі не знають нічого про Україну, саме через цей формат мають можливість доторкнутись то української культури через сучасні мистецькі форми.

Проект «Імерсивний Світ Тараса Шевченка», реалізований у 2021 році, - це єдина імерсивна виставка в Україні та світі, що базується цілком на мультимедійних технологіях та спрямована на виклик емоцій, що й відрізняє цей формат від інших виставок.

За рік виставка була продемонстрована в Одесі, Каневі, Канаді, і частково у Дубаї (ОАЕ) на Всесвітній виставці «DubaiExpo2020». Упродовж 2022 року «Імерсивний Світ Тараса Шевченка» споглядали у Північній Америці в Канаді (Торонто, Вінніпег), у США (Чикаго, Денвер, Бостон, Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Клівленд, Пітцбург), саме в той час, коли Україна боролася за мир і демократію у своїй державі і у світі в кривавій війні, яку розпочала росія.

Про виставку розповідали в усьому світі від Канади та США, від Франції до В'єтнаму, спеціальний репортаж зробила агенція «Рейтерс».

6 млн гривень зібрала виставка в закордонному експонуванні, гроші були спрямовані на спецрахунок Національного банку України, Червоний хрест України, United124, локальні ініціативи для збору коштів на потреби України,

яка опинилась у війні. Тарас Григорович своєю творчістю, завдяки виставки навіть фінансово допоміг Україні в боротьбі з ворогом.

Від діаспори та українських культурних організацій в Канаді та США було зазначено, що на цей час немає достатньо мобільного українського культурного продукту, котрий може буде зрозумілий та доступний для англомовної та франкомовної публіки, таким, яким став реалізований формат заходу. Цим самим виставка «Імерсивний світ Тараса Шевченка» не вичерпала, а лише чітко окреслила широкі перспективи для подальшого експонування в Україні та в інших країнах.

Виставка «Україна – земля хоробрих» була покликана не лише заявити про Україну. Головне завдання виставки донести до міжнародної спільноти достовірну, правдиву інформацію про війну в Україні, бо громадяни в інших країнах не усвідомлюють масштаби та весь трагізм подій і загрозу для людства з боку росії. Демонстрація цієї виставки офлайн у світі – це гарна можливість для збору коштів на потреби України, відвідувачі купують квитки і таким чином роблять свій внесок. Задача – охопити, якнайбільше країн світу та показати імерсивну виставку, яка несе за собою не тільки інформацію, а й дає змогу емоційно побачити все очима учасниць і учасників цих подій. І це важливий потужний інструмент, щоб подолати стіну російської пропаганди й дезінформації на рівні «людина – людина».

Канада, Торонто.

24 серпня 2022 року відбулась перша презентація (передпоказ) віртуального туру «Україна – земля хоробрих» у День Незалежності України, у приміщенні колишнього будинку The Star у Торонто.

Відкривала виставку Посол України в Канаді Юлія Ковалів разом з продюсером виставки від Канади Валерієм Костюком.

На презентації були присутні і виступали високопосадовці з України і Канади, такі як прем'єр провінції Онтаріо Даг Форд, депутат парламенту Канади від Етобіко-Центр Іван Бейкер, колишній військовий і депутат Парламенту Тед Опітц, Павло Грод від Світового Конгресу Українців, Леся

Хичій від Конгресу Українців Канади, Роман Медик від кредитової спілки «Будучність», та Юрій Клюфас.

Посол України в Канаді Юлія Ковалів відзначила: «Виставка присвячена хоробрим людям України, які живуть у самому пеклі війни, чинячи опір агресорові. Починаючи від 1991 року, коли ми відновили нашу незалежність, Україна будує демократичну, проєвропейську країну, а від 24 лютого 2022 наш народ зброєю відстоює своє право на суверенітет, територіальну цілісність і саме існування як нації». Пані Ковалів також висловила від імені українського народу глибоку вдячність Канаді і канадійцям за постійну підтримку протягом 31 року нашої Незалежності і особливо в ці найтемніші часи, коли росія намагається знищити нашу країну.

Вела презентацію перший секретар посольства України Оксана Кизима, яка також була організатором усього дійства.

15 -18 вересня 2022 року в місті Торонто відбулась прем'єра виставки для широкого кола глядачів, під час проведення найбільшого щорічного українського фестивалю Північної Америки – Bloor West Village Toronto Ukrainian Festival.

Відкривав виставку вітальним словом Міністр культури України (онлайн трансляція).

У Торонто за 4 дні показів виставку відвідало 1000 глядачів, серед них були присутні лідери України, Канади та провінції Онтаріо таких як: міністерка іноземних справ Канади Мелані Жолі, міністр культури, туризму та спорту Онтаріо Ніл Лумсден, депутати парламенту Канади та Онтаріо, та інші. Після відвідання виставки, на сесії парламенту Онтаріо, депутат Руді Кузето рекомендував всім депутатам подивитись виставку.

Канада, Вінніпег.

26 жовтня 2022р. демонстрація виставки відбулась в Канаді в місті Вінніпег.

Це стало можливим за ініціативи Осередку Української Культури та Освіти [61] у місті Вінніпег, Канада.

Імерсивна виставка «Україна – земля хоробрих» демонструвалась безкоштовно з 31 жовтня 2022 року до 30 квітня 2023 року для відвідувачів. За пів року її відвідали близько 10000 людей.

Після відвідання виставки в «Осередку», на сесії парламенту Манітоби лідер ліберальної партії, Дугалд Ламонт, рекомендував всім депутатам відвідати виставку та «Осередок».

Франція, Париж.

20 лютого 2023 року, за ініціативи посольства України у Франції, у партнерстві з посольством Канади в Гранд Пале Імерсів (Grand Palais Immersif), одному з найвідоміших виставкових центрів світу, відбувся показ імерсивної виставки «Україна: рік стійкості, культура опору». Виставка складалась з показу виставок «Імерсивний світ Тараса Шевченка», «Марія Приймаченко» та «Україна – земля хоробрих».

Виставку була присвячена річниці повномасштабного вторгнення росії в Україну. Вона зібрала понад 3000 осіб, серед яких послы, дипломатичний корпус, військові аташе іноземних країн, директори французьких музеїв, представники ЮНЕСКО та французької публічної адміністрації та просто друзі України. У своїй промові, під час відкриття виставки, Надзвичайний і Повноважний Посол України у Франції Вадим Омельченко подякував Франції, її народу та владі за підтримку та солідарність з Україною, зазначивши, що український народ вічно зберігатиме цю вдячність у своєму серці.

Він зазначив: «Така велика кількість присутніх гостей, високий рівень представництва та інтерес до України, який доповнювався високою оцінкою творів української спадщини з боку французької публіки, яка прийшла висловити свою щирю солідарність з українським народом, була найкращою винагородою для нас в цей день».

Партнери заходу в Парижі: Культурно-інформаційний центр Посольства України у Франції, Асоціація друзів української культури у Франції та Канадський культурний центр у Франції.

Наша мета не зупиняється на досягнутому, ми плануємо створити

аналогічні виставки про звільнені міста, території та звісно про Перемогу України та героїчну боротьбу за незалежність.

Для посилення єднання світової спільноти у боротьбі проти російської військової та культурної експансії та популяризації культурно-мистецьких інноваційних проєктів на тему війни, команда українських митців у співпраці з партнерами створила не лише імерсивну виставку «Україна – земля хоробрих», яка відображає реальні події в Україні, а і розробили сайт <https://www.immersiveukraine.com/> [44]. На сайті розміщений віртуальний тур та інформація, що дозволяють глядачам не виходячи з дому в будь-якій точці світу побачити і відчути те, що відчувають і проживають українці щодня.

Висновки до розділу 2

Аналіз сучасних світових культурних практик дає підстави констатувати, що: імерсивність є важливим чинником популяризації інноваційного культурного продукту серед представників молодого покоління та виникнення нового інтересу до традиційних культурних заходів серед старшого покоління; завдяки використанню імерсивного підходу активно розробляються нові культурні продукти (імерсивні інсталяції), створюються нові мистецькі напрями (імерсивний театр) та виникають інноваційні форми репрезентації культурної спадщини спадку (технології доповненої реальності); використання імерсивного підходу, зокрема в проведенні виставок, сприяє посиленню емоційного та інтелектуального залучення відвідувачів/глядачів у процес культурного споживання, що створює передумови для отримання сильніших у порівнянні із традиційними форматами культурних практик відчуття та значних внутрішніх культурних, ціннісних та інших трансформацій.

Прийняті та впроваджені в багатьох креативних індустріях, імерсивні технології мають надзвичайно високий потенціал у контексті збереження та репрезентації культурної спадщини. Переваги використання імерсивних технологій включають в себе навігаційні системи, популяризацію культурної спадщини та покращений користувацький досвід під час відвідування.

Проаналізований український досвід по створенню, організації показів, супроводу та промоції імерсивних виставок на прикладі БО «Перший театральний благодійний фонд» дає можливість узагальнити, що головними ознаками імерсивних культурних практик в Україні є: 1) базування на використанні інноваційних технологій; 2) жанрове різноманіття: авторські підходи до створення імерсивного середовища з метою реалізації творчих задумів щоразу породжує неповторний культурний продукт; 3) висока імерсивність, що передбачає повне занурення та залучення глядача/учасника в подію; 4) надгеографічність – реалізується в двох аспектах: відсутності необхідності в постійному приміщенні та потенційній можливості залучення великої кількості глядачів, не прив'язуючись до географічного положення; 5) міждисциплінарність – імерсивні культурні практики комбінують в собі різноманітні прийоми та медіа-арт та реалізують завдання не лише культурного, а і просвітницького, інформаційного, дипломатичного, соціального та гуманітарного та ін характеру; 6) широке коло можливих зацікавлених сторін, високу зацікавленість громадськості та перспективи диверсифікації джерел фінансування – імерсивні виставки цікавлять своїм форматом та, в залежності від предмету висвітлення, можуть отримати схвальні відгуки. Розглянутий досвід свідчить, що джерелами фінансування можуть бути: кошти міжнародних проєктів, доброчинців, менторів та партнерів, зібрані за підходом краудфандингу, кошти Українського культурного фонду.

Разом з тим, за результатами даного розділу, можемо виокремити певні типові проблеми, з якими можуть стикнутись організатори імерсивних виставок, основні стратегії подолання яких та можливі шляхи удосконалення виставкової імерсивної діяльності в умовах воєнного стану ми представимо у наступному розділі.

РОЗДІЛ 3. ШЛЯХИ УДОСКОНАЛЕННЯ ВИСТАВКОВОЇ ІМЕРСИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ

3.1. Основні проблеми виставкової імерсивної діяльності та стратегії їх вирішення

Сучасна виставкова діяльність включає велику кількість різних підходів до організації експозиційних рішень від традиційної презентації до багатовимірних, так званих, синтетичних проєктів.

Розглядаючи виставку як художній проєкт, слід зазначити, що вона має поєднувати в собі декілька функцій такі, як: власне мистецьке висловлювання, репрезентативність, та одночасно з тим, вирішувати різноманітні гуманітарні завдання, а саме: актуалізація тієї чи іншої проблеми та сучасних форм мистецтва, формування культурного простору [24].

До основних переваг імерсивних технологій відноситься наочність (можливість розглянути об'єкти та явища, які важко або неможливо побачити в реальності), зосередженість (відсутність відволікань у процесі навчання, споглядання), залучення, безпека (відсутність у віртуальному середовищі можливості щось пошкодити без можливості відновлення), ефективність [4, с. 42].

Простір виставки сьогодні – це не просто форма демонстрації творів, а й форма художньої комунікації, завдяки якій людина може не тільки збагачувати свій культурно-історичний і соціальний досвід, а й набувати нового емоційно-психологічного і художнього досвіду.

Виставки відрізняються обсягом і охопленням змісту відображених у них тем. В сучасній культурі відзначається неослабний суспільний інтерес до художньої виставки як до форми міжнародного культурного обміну, зустрічі з визнаними шедеврами світового мистецтва або творчими експериментами початківців і майстрів.

Одне з визначальних понять в галерейній та особливо в музейній діяльності, є поняття «музейна комунікація». Саме це поняття є головним у

формуванні відносин «відвідувач» – «предмет». Термін був запропонований Камерон Д., а його основна суть полягає у «спілкуванні» відвідувача з оригінальним твором, у здатності розуміти мову художнього твору [24].

Виставковий простір є частиною цієї комунікації, оскільки виступає посередником між твором і відвідувачем. «Таким чином, для того, щоб реципієнт отримав адресоване йому «послання», зміг «прочитати» його, необхідне таке місце, що повертає до художньої комунікації, що пропонує художнє оповідання, що складається з оригінальних предметів» [24].

У виставковій практиці в Україні і за кордоном існують різні типи експозиції і різні методи її побудови. Метод визначає характер презентації експонатів, співвідношення в експозиції змісту і форми, взаємодію концептуальної та художньої складових проектування, порядок співпраці експозиціонера та еспонента. Імерсивні культурні практики сприяють досягненню значного залучення користувачів/глядачів/відвідувачів на емоційному та інтелектуальному рівні в процесі культурного споживання – «практики взаємодії із культурним продуктом (прослуховування музики, читання літератури та періодики, відвідування закладів культури чи відповідних подій – кінотеатрів, театрів, галерей, музеїв, участь у фестивалях тощо)» [22]. Це сприяє посиленню відчуттів в порівнянні з традиційним форматом культурних практик, що, у свою чергу, викликає більші внутрішні метаморфози, глибинні культурні та ціннісні зміни. Імерсивні технології переносять досвід культурних практик в нову еру. Ця сфера має необмежений потенціал – з подальшим розвитком технологій імерсивні культурні практики можуть отримати надзвичайний розвиток.

Імерсивні культурні практики в Україні можна типологізувати за:

- форматами занурення (формат віртуального середовища/тривимірного простору; формат театралізації навколишнього простору);
- технологіями, що використовуються для створення ефекту занурення (віртуальна реальність, доповнена реальність, змішана реальність, розширена реальність, 360⁰-фото, відео VR-180 та ін.);

– місцем проведення (в приміщенні або в урбаністичному просторі); формою запропонованого культурного досвіду (ігрова форма: активний дієвий досвід; глибинне художнє переживання).

Відповідно до концепції метамодернізму сучасні культурні практики не відмовляються від характерних жанрів та прийомів постмодерну, а пропонують власні підходи до їх використання. Особливостями культурних практик в парадигмі метамодернізму є: відхід від жорсткої персоніфікації, утилітаризму та духовного відчуження; подолання дискретної свідомості та індивідуалізму; зміщення акцентів з тяжіння до руйнування на осмислене прагнення до споглядання, до реконструкції та цілісного світосприйняття; подолання старих концепцій, еволюцію ідей та поважне ставлення до історії, світу і самих себе; становлення нової, цілісної, синкретичної свідомості, що здатна до глобального світорозуміння, відповідальності та соціально-корисної діяльності.

Імерсивні виставки представляють собою форму мистецтва, в якій глядачі входять в інтерактивний простір, де можуть взаємодіяти з мистецькими творами. Це може бути відчуттям, подією або сприйняттям, яке заохочує активну участь глядачів. В той час як імерсивні виставки можуть бути захопливими і привабливими, вони можуть зіткнутися з рядом проблем:

Функціональні проблеми. Реалізація інтерактивних заходів може супроводжуватися технічними неполадками, такими як збої обладнання або програмного забезпечення. Разом з тим варто приділяти особливу увагу питанням безпеки, особливо якщо глядачі взаємодіють з рухливими або складними об'єктами. Крім цього, імерсивні виставки досить часто передбачають використання приміщень, що мають відповідати певним параметрам.

Естетичні проблеми. Якщо інтерактивні аспекти виставки не працюють належним чином або не забезпечують належний рівень естетики, це може вплинути на враження глядачів.

Сприйняттєві проблеми. Основними проблемами сприйняття можуть стати перенасиченість інформацією або ж, навпаки, її нерозуміння та

несприйняття. Іноді імерсивні виставки можуть надмірно навантажувати глядачів інформацією, що може призвести до втоми або втрати інтересу. Поряд із цим, деякі люди можуть відчувати себе відокремленими або втрачати контроль у імерсивних просторах, що може викликати дискомфорт.

Висока вартість реалізації. Розробка і підтримка імерсивних виставок, зазвичай, є дороговартісним продуктом, що може обмежити доступність для великої кількості глядачів. Це варто враховувати, особливо, коли проєкт задумується із соціальною метою.

Контекстуальні проблеми досить близькі до проблем сприйняття, разом з тим в даному аспекті можна виділити саме соціокультурні розбіжності. Тобто, що є захопливим для одного культурного контексту, може бути нецікавим або неприйнятним для іншого.

Незважаючи на ці проблеми, імерсивні виставки залишаються цікавою та інноваційною формою мистецтва, яка може надихати та захоплювати глядачів.

Тож підготовка та реалізація проєктів імерсивних виставок повинна передбачати заходи для подолання цих викликів. Такими є:

Регулярні планові технічні обслуговування можуть допомагати уникнути технічних збоїв під час експлуатації.

Естетичні проблеми долаються професійним дизайном, що передбачає ретельне планування та виконання дизайну інтерактивних елементів для забезпечення естетичного враження. Також перед впровадженням великих виставок можливі, а іноді і необхідні, пілотні тестування для збору відгуків і поліпшення досвіду глядачів.

Для зручності сприйняття інформації потрібно виходити із підходу її оптимізації, що передбачає забезпечення належного балансу між інтерактивністю та відпочинком для забезпечення сприйняттєвої зручності. Доречними будуть також надання глядачам деяких пояснень, інструкцій та підказок для полегшення їхнього досвіду. Для сприйняття, крім іншого, важливим є правильний вибір та використання простору і часу проведення. Варто спроектувати виставку так, щоб уникнути перенаселеності та

забезпечити комфортний рух глядачів.

Як ми вже зазначали вище, окрім ефектів та впливів на формування нового культурного і соціального досвіду глядачів, фінансова стійкість проектів має забезпечуватись розробкою стратегій фінансування та ефективного використання ресурсів, залучення партнерів або спонсорів для підтримки фінансової стійкості, пошуком рішень щодо розширення джерел фінансування.

Соціокультурний контекст може бути забезпечений через проведення дослідження основних цільових аудиторій перед створенням виставки, для врахування їхніх інтересів і культурних особливостей та адаптацією продукту для різних груп. При цьому, як і будь-які інші, імерсивні виставки мають послуговуватись принципом доступності для всіх, зокрема і для людей з обмеженими можливостями та різних соціальних груп.

Таким чином, хоча імерсивні виставки можуть зіткнутися із викликами, багато з цих викликів можна подолати через уважне планування, технічну підтримку та розуміння потреб аудиторії. Проте також важливо враховувати індивідуальні особливості кожного проекту.

Разом з тим, використовуючи такий підхід до створення культурного продукту, важливо звертати увагу ще на такі виклики як:

Конфіденційність та безпека даних. При зборі та використанні даних глядачів важливо дотримуватися етичних стандартів, забезпечуючи конфіденційність і безпеку особистої інформації.

Регулярне оновлення або зміна імерсивних елементів виставки для уникнення втоми та збереження інтересу глядачів.

Взаємодія з митцями та дизайнерами у процесі створення виставки для забезпечення високого рівня креативності та інновацій. Якщо виставка носить локальний характер та передбачає включення елементів, які відображають місцеву культуру та традиції, вагомого значення набуває залучення місцевих художників та культурних творців.

Адаптація до технологічних тенденцій. Застосування новітніх технологій, таких як розширена реальність (AR) та віртуальна реальність (VR), для

збагачення досвіду глядачів.

Оцінка впливу, збір та аналіз відгуків. Важливо систематично збирати та аналізувати відгуки глядачів для постійного вдосконалення виставки та врахування їхніх потреб. Гарним майданчиком для цього можуть стати соціальні мережі, зокрема через створення онлайн-спільнот, де глядачі можуть ділитися своїми враженнями, порадами та творчими ідеями.

Для розширення аудиторії та залучення нових глядачів можна також співпрацювати з іншими подіями, тобто брати участь у спільних заходах або організація спільних фестивалів тощо.

В процесі підготовки імерсивної виставки вагомим аспектом привернення уваги до заходу є розробка стратегій маркетингу, які передають унікальний характер виставки.

Імерсивні виставки визначаються своєю унікальністю та індивідуальністю, тож вирішення проблем вимагає творчого та гнучкого підходу. Подолання цих викликів може допомогти створити захопливий та значущий досвід для глядачів, а також підтримати інтерес до інновацій у сфері мистецтва та культури.

3.2. Визначення векторів підтримки культури та поширення культурних надбань шляхом організації імерсивних виставок

Зважаючи на результати попередніх розділів дослідження, зазначимо, що сфера культури сьогодні є вагомим рушієм відродження національної ідентичності, формування іміджу та просування бренду українськості, як в межах України, так і на міжнародному рівні, а також донесення правдивої інформації про історію та сучасність, з огляду на масову дезінформацію. Ці завдання мають виконуватись поряд із відновленням, підтримкою та оновленням культурної галузі та базуватись на використанні цифрових технологій, екологічності, гнучкості, адаптивності та інклюзивності. В даному контексті, вагомим значення набуває використання інноваційних культурних інструментів, до яких ми відносимо імерсивні виставки, бо саме вони

допомагають розширити звичне сприйняття через залучення емоцій людини та аудіовізуальних супроводів.

Імерсивні технології можуть як занурити та вразити глядача своїм розмахом, так і виконувати освітню функцію, а також допомагати зберігати та досліджувати об'єкти культурної спадщини.

Україна, перебуваючи у надскладних умовах воєнної агресії, відроджується та оновлюється духовно і закладає основу для подальшого інфраструктурного оновлення. В уяві українців і світової спільноти формується бачення нашої держави, що має скластися у єдину рамку представлення бренду України. Нині, в умовах війни, надзвичайна мужність українського народу, його витримка та ширість демонструють світові велику кількість особливостей та характеристик України. По суті, формується імідж країни, сама назва країни перетворилася на гучний бренд. У роликах все частіше зустрічається нова складова бренду «Україна нескорена». З позицій просування бренду та формування іміджу, увага у медіа-просторі до подій створила реальне підґрунтя для активного просування та позиціонування бренду [18]. Брендінг території повинен бути направлений на подолання дефіциту матеріальних і нематеріальних ресурсів території, в його основі лежить ідея донесення до широких громадських мас усвідомлення неповторності території. І саме правильно підібрані культурні інструменти слугують засобами поширення інформації та розширення сприйняття, а отже формування іміджу нашої країни, як всередині, так і поза її межами.

Отже, не дивлячись на зміну пріоритетів державного фінансування, не знижується важливість промоції української культури як на національному, так і на міжнародному рівні. Одним із прогресивних підходів такої промоції є імерсивні виставки та шоу, новий та комплексний феномен, який з'явився на початку XXI століття як результат розвитку креативної економіки, що базується на залученні споживачів через емоції та розваги.

Звичайно на реалізацію таких проєктів організаціям, які працюють у секторі культурної спадщини, потрібні сильні партнери та кошти на реалізацію.

Даний напрямок фінансується багатьма грантовими програми. Європейський Союз також дуже зацікавлений у діджиталізації культури, в тому числі поєднанню культурної спадщини з новітніми технологіями та створення нового досвіду та можливостей. Однією з найбільших європейських програм, яка підтримує розвиток культурного, креативного та аудіовізуального секторів, а також має окремий напрямок на діджиталізацію, це «Креативна Європа». Вона надає фінансування як на розвиток нових форм та можливостей імплементації технологій у культурних та креативних секторах, так і на підтримку талантів європейського масштабу для розвитку нових ринків та галузей. Наразі програма продовжена з 2021 до 2027 року з бюджетом більш ніж 2,4 мільярда євро [1].

Для України це достатньо новий, але перспективний та вже підтверджено дієвий культурний інструмент. Яскравими прикладами таких виставок є імерсивна виставка, що присвячена творчості Тараса Шевченка, яка відбулась в Одесі у вересні 2021 року та продовжила демонстрацію в Шевченківському культурному центрі міста Канева. Метою виставки було надання можливості відвідувачам переосмислити творчість Тараса Григоровича Шевченка і самим вирішити, хто він – геніальний поет чи талановитий і різноплановий художник.

Виставка, базуючись на поєднанні українських традицій та найсучасніших інновацій, формує нові сенси і сприяє оновленню концепції сучасного прочитання Шевченка, емоційно впливаючи на глядача, змушуючи замислитись, актуалізувати забуту інформацію [32].

Важливим, в менеджеріальному контексті організації заходу, було те, що кошти, необхідні для запуску проекту, були зібрані в короткий термін на платформі «Спільнокошт», що демонструє зацікавленість, підтримку громадськості та сприяє укріпленню демократичних цінностей.

Для зарубіжного глядача, це можливість знайомитись з українською культурою, відкриваючи її самобутність. Як ми вже зазначали у розділі 2, виставка частково була представлена у Дубаї (ОАЕ) на Всесвітній виставці «DubaiExpo2020», що дало можливість, крізь призму сучасних технологій та інструментів, відобразити унікальність і самобутність українського народу,

нашої культури для світу.

Ще одним завданням, із яким сьогодні можуть справитись імерсивні виставки, – культурна дипломатія – поширення чесної та емоційної інформації про війну в Україні для світової спільноти. Як приклад, виставки UKRAINE – LAND OF THE BRAVE - «Україна – земля хоробрих», що проводились, щоб доносити правду, тримати Україну в авангарді світового інформаційного простору дати можливість глядачам по всьому світі не просто дивитись фото та відео, а максимально занурюватись у події та емоції, які відчують мільйони українців [42-43]. Документальні матеріали, оброблені зі застосуванням імерсивних технологій було використано для створення імерсивної виставки «Ukraine: Land of the Brave» у Торонто. Над спільним проєктом БО «Перший благодійний театральний фонд» та Міністерства культури та інформаційної політики України працювали близько 5 місяців. Для формування виставки було переглянуто понад 10000 фото та відеозаписів, створених українськими медійниками, частина з них відібрана для Гаазького трибуналу. Така практика зарекомендувала себе, як дієва: «Ми спостерігали, як фактично кожна людина, побувавши на виставці, не могла стримати сльози» [26]

Як свідчать результати магістерського дослідження, викладені вище, зокрема на прикладі діяльності БО «Перший благодійний театральний фонд», організація імерсивних виставок може відігравати значущу роль у підтримці та поширенні культурних надбань в Україні через імерсивні виставки та міжнародної культурної дипломатії, в тому числі в частині боротьби на інформаційному фронті за чесну інформацію про воєнні події в Україні, підсилюючи її емоційним сприйняттям.

Разом з тим, окреслимо можливі вектори підтримки культури та поширення культурних надбань, що є нагальними для умов військового стану.

Надзвичайно вагомим, особливо в умовах війни, є віртуалізація збереження історичної пам'яті та культурної спадщини.

Зауважимо, що така діяльність сьогодні актуальна для всього світу, спричинена була, перш за все, пандемією коронавірусу в світі, через що музеї активізували онлайн-діяльність.

Дослідження Museum Innovation Barometer 2021 [56], в якому взяли участь 39 країн, включаючи Україну, вказує, що 85% сучасних музейних закладів вже використовують аудіо та відеоеlementи на регулярній основі, а 68% візуальні інформаційні дисплеї та проекції, також наявні і смарт-об'єкти (47%), онлайн-виставки (42%), інтерактивні поверхні та адаптивні простори (36%), а також просторове аудіозвучання (36%), найменш залучені елементи – голографія, AI, VR/AR та інші імерсивні технології.

Музеї, що формуються виключно на онлайн-технологіях є якісно новою культурною формою. Понятійний апарат в музейній віртуалізації вибудовувався стихійно, в процесі практичної діяльності. Є два ключові підходи визначення віртуальних (онлайн) музеїв:

- репрезентація існуючого офлайн-музею та комплексний інформаційний ресурс (= тип веб-сайту, що оптимізований під експозиції музейних колекцій);

- без репрезентацій чи офлайн-присутності (= цифровий інформаційний ресурс, що знаходиться у вільному доступі в мережі Інтернет, дозволяє досліджувати культурно-історичний матеріал та оперує засобами онлайн-комунікації).

Віртуальний музей – нова культурна форма інтегративного характеру, багатофункціональний комплекс у віртуальному просторі, позатериторіальний та адресований необмеженому колу осіб. Якщо розглядати віртуальний музей без прив'язки до музейного закладу як будівлі, то, фактично, це окремий, автономний суб'єкт культурної та музейної діяльності, створений у форматі інформаційної онлайн-платформи, що містить систему цифрових продуктів для ознайомлення користувачів з експозиціями та колекціями за допомогою інфотехнологій [10].

Художні музеї почали активно використовувати комп'ютери для

організації, каталогізації та координації своїх колекцій [54]. У музейних практиках зародилася тенденція оцифрування експонатів задля їх збереження та популяризації колекцій, розміщуючи їх в інтернет-мережі [28]. Твори мистецтва отримали можливість репрезентуватися в нових форматах, що передбачає нові засоби комунікації. Серед пріоритетних завдань Міністерства культури та інформаційної політики України, що затверджено Урядом від 3 квітня 2017 р. № 275-р зазначено «створення електронного інформаційного ресурсу культурної спадщини та культурних цінностей з базами даних про об'єкти культурної спадщини, предметами Музейного фонду України» [29], та від 24 березня 2021 р. № 276-р, визначено шляхи «формування національної інфраструктури даних про об'єкти культурної спадщини та культурні цінності на засадах актуальності, достовірності, повноти, цілісності та доступності відкритих даних» [27]. Відповідно до цих постанов, виконання окреслених завдань покликане покращити популяризацію культурної спадщини, використання її освітньо-просвітницького потенціалу, що посприє побудові єдиного інформаційно-культурного простору[3].

Разом з тим, така діяльність створює базу для цифрової архівації українського музейного фонду. Особливо гостро питання постає, з огляду на факти. В умовах повномасштабної війни, розпочатої РФ проти України, станом на кінець 2022 рік, за підрахунками ООН, збройна агресія Росії в Україні пошкодила 199 культурних об'єктів у 12 регіонах. За даними ЮНЕСКО, серед них 84 церкви та інші релігійні об'єкти, 37 будівель історичного значення, 37 будинків культури, 18 пам'яток, 13 музеїв і 10 бібліотек. [20].

Відтак, створення цифрових архівів може сприяти збереженню культурних об'єктів та артефактів за допомогою цифрових технологій, що дозволяють відтворити їх історію та образ у випадку втрати фізичних об'єктів.

Логічно, що таке оцифрування, в майбутньому, за залучення архітекторів та дизайнерів для розробки, послужить інформаційною основою для відновлення культурних об'єктів та місць, що постраждали внаслідок конфлікту.

Як ми вже неодноразово відмітили, імерсивний формат популярний у світі, за рахунок своїх особливостей подання інформації він більш зрозумілий, отже актуальний та доречний для презентації української культури світовій аудиторії та участі у міжнародних проектах. Це може бути спрямовано на:

- взаємодію та участь в міжнародних культурних обмінах та проектах для привертання уваги до української культури та отримання підтримки у відновленні культурних цінностей;

- поширення культурних надбань серед членів української діаспори;

- формування бренду держави та локальних територій;

- формування кола інформаційної, матеріальної та фінансової підтримки за кордоном;

- співпрацю з міжнародними організаціями, в тому числі звернення до міжнародних культурних та гуманітарних організацій для отримання допомоги та захисту культурної спадщини;

- культурні заходи на підтримку миру, що висвітлюють ініціативи та проекти, спрямовані на підтримку миру та пом'якшення наслідків війни, а саме організацію культурних івентів та виставок чи використання їх елементів задля привертання більшої уваги та аудиторії. Такий формат доречний як для зовнішніх, так і внутрішніх цільових аудиторій.

Матеріали, наведені в нашому дослідженні, демонструють ще один важливий вектор – зафіксовані розповіді та свідчення. Це можуть бути як збір та фіксація розповідей, свідчень та історій, пов'язаних з культурними місцями та об'єктами, для збереження пам'яті, так і формування інформаційної бази про звірства росіян в Україні. Так, ми наводили приклад, що під час опрацювання матеріалів для імерсивної виставки «Україна – земля хоробрих» були відібрані фото і свідчення для Гааги.

Спроби розвитку культурних ініціатив загалом та імерсивних виставок зокрема під час війни часто стикаються зі значними труднощами і викликами. Однак деякі можливі дії та підходи можуть допомогти у збереженні культурної спадщини та підтримці духовної життєздатності суспільства навіть в умовах

військових подій. Такими можуть стати:

Культурна терапія. Здійснення культурних ініціатив, що спрямовані на полегшення стресу та підтримку душевного здоров'я в умовах конфлікту, організація заходів та виставок для підтримки психосоціального благополуччя ветеранів та їх родин, а також допомога внутрішньо переміщеним особам через культурні програми для переселенців задля їх кращої адаптації.

Організація мобільних імерсивних виставок з різних тематик, які можуть подорожувати та дістатися різних місцевостей і бути пристосованими до різного типу просторів.

Міжсекторальна співпраця, що базується на взаємодії з бізнесом та іншими секторами та галузями господарства для створення інноваційних імерсивних проектів, що сприяють культурній реабілітації і підвищенню інформації про галузь. Така співпраця може бути взаємовигідною та включати надання фінансової підтримки та грантів для художників, які працюють у важких умовах конфлікту, а також для залучення фінансової підтримки та ресурсів для організації імерсивних виставок.

Хоча умови воєнного стану можуть суттєво ускладнити реалізацію культурних ініціатив, інноваційні та відповідальні підходи можуть сприяти збереженню культурної спадщини та підтримці суспільства навіть в таких складних ситуаціях

Зважаючи на те, що Україна – мультинаціональна та мультикультурна держава, через культурні події та виставки, можна також сприяти міжкультурному діалогу та взаєморозумінню, шляхом розробки проектів, які включають представників різних етнічних груп для підтримки культурної різноманітності та взаєморозуміння.

Ці практики можуть сприяти не тільки збереженню культурної спадщини в умовах війни, але й створенню позитивного впливу на духовний стан суспільства та процеси взаєморозуміння.

Зважаючи на те, що напрями розвитку культурних індустрій визначаються цілями державної політики в сфері культури, держава може

відігравати важливу роль у підтримці та розвитку імерсивних виставок, спрямованих на підтримку культурних надбань. Ось деякі можливі шляхи та напрями, які мають визначатись на державному рівні та підтримуватись державою:

Гранти та фінансування. Цей напрям включає розробку програм грантів для художників, дизайнерів та кураторів, які працюють над імерсивними виставками. А також забезпечення фінансової підтримки національним та регіональним проектам з імерсивних виставок.

Створення інфраструктури. Даний напрям визначає необхідність сприяння розбудові та підтримці спеціалізованих просторів для організації імерсивних виставок та подій.

Партнерство з приватним сектором та стимулювання інвестицій. Мова іде про створення прозорих умов щодо залучення приватних компаній до співпраці та інвестування у проекти імерсивних виставок через податкові стимули або інші форми підтримки.

Співпраця з освітніми установами для інтеграції імерсивних виставок у навчальні плани та програми.

Культурна дипломатія та підтримка за кордоном: Активна участь у культурних обмінах та подіях, спрямованих на популяризацію української культури у світі через імерсивні формати.

Розробка нормативних актів, які сприяють розвитку імерсивних проектів та регулюють їхню реалізацію.

Забезпечення доступу до культурних архівів та ресурсів для художників та дослідників для створення імерсивних проектів.

Промоція та маркетинг. Проведення рекламних кампаній та заходів для привертання уваги до імерсивних виставок.

Фінансування наукових досліджень та досліджень, що спрямовані на розвиток імерсивних технологій в культурній сфері.

Ці практики можуть сприяти створенню сприятливого середовища для розвитку імерсивних виставок та підтримки культурних ініціатив у країні.

Співпраця держави з різними секторами суспільства може забезпечити широкомасштабний і позитивний вплив на розвиток культурного простору, навіть в умовах воєнного стану.

Висновок до розділу 3

В той час як імерсивні виставки можуть бути захопливими і привабливими, вони можуть зіткнутися з рядом проблем, такими як: функціональні, естетичні, сприйняттєві проблеми, висока вартість реалізації, контекстуальні проблеми, зокрема соціокультурні розбіжності. Зосереджено увагу, що підготовка та реалізація проектів імерсивних виставок повинна передбачати заходи для подолання цих викликів. Такими є: регулярні планові технічні обслуговування обладнання; ретельне планування та виконання дизайну інтерактивних елементів, пілотні тестування для збору відгуків і поліпшення досвіду глядачів; забезпечення належного балансу між інтерактивністю та відпочинком для забезпечення сприйняттєвої зручності; розробка стратегій фінансування та ефективного використання ресурсів, залучення партнерів або спонсорів для підтримки фінансової стійкості, пошук рішень щодо розширення джерел фінансування; дослідження основних цільових аудиторій перед створенням виставки, для врахування їхніх інтересів і культурних особливостей та адаптацією продукту для різних груп; дотримання етичних стандартів; регулярне оновлення або зміна імерсивних елементів виставки для уникнення втоми та збереження інтересу глядачів; взаємодія з митцями та дизайнерами у процесі створення виставки для забезпечення високого рівня креативності та інновацій; адаптація до технологічних тенденцій; оцінка впливу, збір та аналіз відгуків; співпраця з іншими подіями, участь у спільних заходах або організація спільних фестивалів тощо; розробка стратегій маркетингу, які передають унікальний характер виставки.

Як свідчать результати магістерського дослідження, викладені вище, зокрема на прикладі діяльності БО «Перший благодійний театральний фонд», організація імерсивних виставок може відігравати значущу роль у підтримці та

поширенні культурних надбань в Україні через імерсивні виставки та міжнародної культурної дипломатії, в тому числі в частині боротьби на інформаційному фронті за чесну інформацію про воєнні події в Україні, підсилюючи її емоційним сприйняттям.

Разом з тим, в роботі окреслено можливі вектори підтримки культури та поширення культурних надбань, що є нагальними для умов військового стану: віртуалізація збереження історичної пам'яті та культурної спадщини; цифрова архівація українського музейного фонду; збереженню культурних об'єктів та артефактів за допомогою цифрових технологій, що дозволяють відтворити їх історію та образ у випадку втрати фізичних об'єктів. Визначено можливі дії та підходи, що можуть допомогти у збереженні культурної спадщини та підтримці духовної життєздатності суспільства навіть в умовах військових подій.

Відмічено, що імерсивний формат популярний у світі, за рахунок своїх особливостей подання інформації він більш зрозумілий, отже актуальний та доречний для презентації української культури світовій аудиторії та участі у міжнародних проектах.

Зважаючи на те, що напрями розвитку культурних індустрій визначаються цілями державної політики в сфері культури, держава може відігравати важливу роль у підтримці та розвитку імерсивних виставок, спрямованих на підтримку культурних надбань, виокремлено можливі шляхи та напрями, які мають визначатись на державному рівні та підтримуватись державою.

ВИСНОВКИ

Отриманні в процесі дослідження результати дають змогу сформулювати такі висновки:

1. Визначено, що культурні практики у вимірах дозвілля, медіа та культурного споживання набувають все більшої значущості в сучасному суспільстві з його постіндустріальними, інформаційними та глобалізаційними трендами. Зазвичай саме на основі культурних практик відбувається самоідентифікація, формування стилю життя, специфікація поведінки в приватному та публічному просторах – власне, репродукція культури в буденному існуванні різноманітних соціальних груп. Водночас це спроба визначити природу соціального порядку, а також відносини між культурою та іншими сегментами суспільного життя. Окреслюючи практики як набір рутинних дій, втілених у звичках – від стилю, харчування, манери говорити до мистецьких смаків – означає звести їх до рівня фізичних або тілесних речей. Це не просто механічне відтворення культурних форм; вони створюють основу для потенційної імпровізації навколо зазначеної культурної теми, яка також має трансперсональний вимір, заснований на організаційних рутиних, що дають змогу класифікувати людей та їхні дії як такі, що належать до певної сфери. Це відбувається в системі значень, яка є фундаментально необхідною для осмисленої діяльності в будь-якому інституційному полі та для конкретизованих референцій учасників взаємодії. Практики є загальнодоступними у вигляді символів і ритуалів, не так присутні у свідомості індивідів, як є продуктом інтерналізації норм і цінностей або існують у просторі надемпіричних ідей, але спостережуваних і таких, що визначають простір осмисленої дії в конкретній культурній системі.

2. Сформовано бачення, що в дослідженні динаміки культурних практик важливим напрямом є вивчення імерсивних практик, заснованих на зануренні через тілесну, сенсорну, моторну системи у різноманітні простори, ландшафти та середовища в мистецтві та за його межами.

3. за результатами аналізу сучасних світових культурних практик, в роботі констатовано, що:

– імерсивність є важливим чинником 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 розробляються нові культурні продукти (імерсивні інсталяції), створюються нові мистецькі напрями (імерсивний театр) та виникають інноваційні форми репрезентації культурної спадщини спадку (технології доповненої реальності);

– використання імерсивного підходу, зокрема в проведенні виставок, сприяє посиленню емоційного та інтелектуального залучення відвідувачів/глядачів у процес культурного споживання, що створює передумови для отримання сильніших у порівнянні із традиційними форматами культурних практик відчуття та значних внутрішніх культурних, ціннісних та інших трансформацій.

Виявлено, що прийняті та впроваджені в багатьох креативних індустріях, імерсивні технології мають надзвичайно високий потенціал у контексті збереження та репрезентації культурної спадщини. Переваги використання імерсивних технологій включають в себе навігаційні системи, популяризацію культурної спадщини та покращений користувацький досвід під час відвідування.

4. Зосереджено увагу, що в умовах сьогодення створення і показ імерсивних виставок – це прекрасна нагода розвивати впровадження інноваційних підходів у виставкову діяльність та просувати імідж України в світовому мистецтві як інноваційної країни, яка має культурні цінності світового рівня та успішно опановує інноваційні цифрові формати їх презентації.

Проаналізований український досвід по створенню, організації показів, супроводу та промоції імерсивних виставок на прикладі БО «Перший

театральний благодійний фонд» дає можливість узагальнити, що головними ознаками імерсивних культурних практик в Україні є: 1) базування на використанні інноваційних технологій; 2) жанрове різноманіття: авторські підходи до створення імерсивного середовища з метою реалізації творчих задумів щоразу породжує неповторний культурний продукт; 3) висока імерсивність, що передбачає повне занурення та залучення глядача/учасника в подію; 5) надгеографічність – реалізується в двох аспектах: відсутності необхідності в постійному приміщенні та потенційній можливості залучення великої кількості глядачів, не прив'язуючись до географічного положення; 6) міждисциплінарність – імерсивні культурні практики комбінують в собі різноманітні прийоми та медіа-арт та реалізують завдання не лише культурного, а і просвітницького, інформаційного, дипломатичного, соціального та гуманітарного та ін характеру; 7) широке коло можливих зацікавлених сторін, високу зацікавленість громадськості та перспективи диверсифікації джерел фінансування – імерсивні виставки цікавлять своїм форматом та, в залежності від предмету висвітлення, можуть отримати схвальні відгуки. Розглянутий досвід свідчить, що джерелами фінансування можуть бути: кошти міжнародних проєктів, доброчинців, менторів та партнерів, зібрані за підходом краудфандингу, кошти Українського культурного фонду.

5. Виявлено, що в той час як імерсивні виставки можуть бути захопливими і привабливими, вони можуть зіткнутися з рядом проблем, такими як: функціональні, естетичні, сприйняттєві проблеми, висока вартість реалізації, контекстуальні проблеми, зокрема соціокультурні розбіжності. Зосереджено увагу, що незважаючи на ці проблеми, імерсивні виставки залишаються цікавою та інноваційною формою мистецтва, яка може надихати та захоплювати глядачів.

Обґрунтовано, що підготовка та реалізація проєктів імерсивних виставок повинна передбачати заходи для подолання цих викликів. Такими є: регулярні планові технічні обслуговування обладнання; ретельне планування та виконання дизайну інтерактивних елементів для забезпечення естетичного

враження, пілотні тестування для збору відгуків і поліпшення досвіду глядачів; забезпечення належного балансу між інтерактивністю та відпочинком для забезпечення сприйняттєвої зручності, надання глядачам деяких пояснень, інструкцій та підказок для полегшення їхнього досвіду правильний вибір та використання простору і часу проведення; розробка стратегій фінансування та ефективного використання ресурсів, залучення партнерів або спонсорів для підтримки фінансової стійкості, пошук рішень щодо розширення джерел фінансування; дослідження основних цільових аудиторій перед створенням виставки, для врахування їхніх інтересів і культурних особливостей та адаптацією продукту для різних груп; дотримання етичних стандартів; регулярне оновлення або зміна імерсивних елементів виставки для уникнення втоми та збереження інтересу глядачів; взаємодія з митцями та дизайнерами у процесі створення виставки для забезпечення високого рівня креативності та інновацій; адаптація до технологічних тенденцій; оцінка впливу, збір та аналіз відгуків; співпраця з іншими подіями, участь у спільних заходах або організація спільних фестивалів тощо; розробка стратегій маркетингу, які передають унікальний характер виставки.

Імерсивні виставки визначаються своєю унікальністю та індивідуальністю, тож вирішення проблем вимагає творчого та гнучкого підходу. Подолання цих викликів може допомогти створити захопливий та значущий досвід для глядачів, а також підтримати інтерес до інновацій у сфері мистецтва та культури.

6. Актуалізовано, зокрема на прикладі діяльності БО «Перший благодійний театральний фонд», що організація імерсивних виставок може відігравати значущу роль у підтримці та поширенні культурних надбань в Україні через імерсивні виставки, а також міжнародної культурної дипломатії, в тому числі в частині боротьби на інформаційному фронті за чесну інформацію про воєнні події в Україні, підсилюючи її емоційним сприйняттям.

Разом з тим, в роботі окреслено можливі вектори підтримки культури та поширення культурних надбань, що є нагальними для умов військового стану:

віртуалізація збереження історичної пам'яті та культурної спадщини; цифрова архівація українського музейного фонду; збереження культурних об'єктів та артефактів за допомогою цифрових технологій, що дозволяють відтворити їх історію та образ у випадку втрати фізичних об'єктів;

Відмічено, що імерсивний формат популярний у світі, за рахунок своїх особливостей подання інформації він більш зрозумілий, отже актуальний та доречний для презентації української культури світовій аудиторії та участі у міжнародних проектах. Це може бути спрямовано на: взаємодію та участь в міжнародних культурних обмінах та проектах для привертання уваги до української культури та отримання підтримки у відновленні культурних цінностей; поширення культурних надбань серед членів української діаспори; формування бренду держави та локальних територій; формування кола інформаційної, матеріальної та фінансової підтримки за кордоном; співпрацю з міжнародними організаціями, в тому числі звернення до міжнародних культурних та гуманітарних організацій для отримання допомоги та захисту культурної спадщини; культурні заходи на підтримку миру, що висвітлюють ініціативи та проекти, спрямовані на підтримку миру та пом'якшення наслідків війни, а саме організацію культурних івентів та виставок чи використання їх елементів задля привертання більшої уваги та аудиторії.

В роботі продемонстровано ще один важливий вектор – зафіксовані розповіді та свідчення для збереження пам'яті, так і формування інформаційної бази про звірства росіян в Україні. Так, ми наводили приклад, що під час опрацювання матеріалів для імерсивної виставки «Україна – земля хоробрих» були відібрані фото і свідчення для Гааги.

Зважаючи на те, що напрями розвитку культурних індустрій визначаються цілями державної політики в сфері культури, тож держава може відігравати важливу роль у підтримці та розвитку імерсивних виставок, спрямованих на підтримку культурних надбань, виокремлено можливі шляхи та напрями, які мають визначатись на державному рівні та підтримуватись державою:

- Гранти та фінансування національних та регіональних проєктів з імерсивних виставок.
- Підтримка інфраструктури для організації імерсивних виставок та подій.
- Партнерство з приватним сектором та стимулювання інвестицій.
- Співпраця з освітніми установами для інтеграції імерсивних виставок у навчальні плани та програми.
- Культурна дипломатія та підтримка участі у культурних обмінах та подіях, спрямованих на популяризацію української культури у світі через імерсивні формати.
- Розробка нормативних актів, які сприяють розвитку імерсивних проєктів та регулюють їхню реалізацію.
- Забезпечення доступу до культурних архівів та ресурсів для художників та дослідників для створення імерсивних проєктів.
- Промоція та маркетинг імерсивних виставок.
- Фінансування наукових досліджень та досліджень, що спрямовані на розвиток імерсивних технологій в культурній сфері.

Ці практики можуть сприяти створенню сприятливого середовища для розвитку імерсивних виставок та підтримки культурних ініціатив у країні. Співпраця держави з різними секторами суспільства може забезпечити широкомасштабний і позитивний вплив на розвиток культурного простору, навіть в умовах воєнного стану. Це також може становити перспективи подальших досліджень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 4 кейси як культурна спадщина використовує імерсивні технології. *Культура і Креативність*. URL: <https://www.culturepartnership.eu/ua/article/4-keysiyak-kuljturna-spadschina-vikoristovu%D1%94-%D1%96mersivn%D1%96-tehnolog%D1%96%D1%97> (Дата звернення: 15.10.2023)
2. Бабій Н. Актуальні культурно-мистецькі практики та процеси: проблематика наукового дискурсу. *Питання культурології*. 2020. Вип. 36. С. 69–78.
3. Варивончик, А. В., Оборська, С. В., Литвиненко, Н. М. Проблеми та перспективи цифрових трансформацій в музейній практиці та сучасному мистецтві. 2022. URL: <http://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/4151> (Дата звернення: 12.09.2023)
4. Волинець В. Використання технологій віртуальної реальності в освіті. *Неперервна професійна освіта: теорія і практика. Серія: Педагогічні науки*. 2021. № 2. С. 40–47.
5. Волинець В. О. Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем. *Питання культурології*. 2021. № 37. С. 231–243.
6. Волинець В. О. Інтеграція віртуальної та доповненої реальності у мистецтво. *Культура і сучасність*. 2021. № 1. С. 9–16.
7. Губернатор О. Прояви імерсивності в сучасних культурних практиках. *Питання культурології*. 2023, № 41. С. 89-99
8. Губернатор О.І. Імерсивні культурні практики як феномен метамодернізму.— Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису. Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія»(галузь знань 03 «Гуманітарні науки»).— Міністерство освіти і науки України, Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, 2023.
9. Делієва Н. В. Імерсивні виставки як інноваційна форма підтримки

культури та поширення культурних надбань. У пошуку нових сенсів полікультурного світу. Повоєнний діалог культур : матеріали Міжнародної наук.-практ. конф. (Київ, 2–3 лютого 2023 р.) / упоряд. В. П. Дячук. Київ : НАКККиМ, 2023. 236 с. – с. 206–209

10. Ільчук Т. Віртуальний музей – ефективний механізм збереження історичної пам'яті та культурної спадщини. *Українська медіа ліга*. URL: <https://medialeague.com.ua/virtualnyj-muzej-efektyvnyj-mehanizm-zberezhennya-istorychnoyi-pamyati-ta-kulturnoyi-spadshhyny/> (Дата звернення: 4.10.2023)

11. Клівак В. Особливості застосування віртуальної реальності в мистецьких виставках. Сучасний культурно-мистецький простір: креативні та інформаційно-комунікативні трансформації : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 21–22 черв. 2022 р. Київ : НАКККиМ, 2022. С. 41–42.

12. Копієвська О. Р. Культурні практики в дискурсі Cultural Studies. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2019. № 2. С. 49–53

13. Копієвська О. Р. Трансформаційні процеси в культурних практиках України: глобальний, глокальний контекст та локальні особливості (кінець ХХ – початок ХХІ ст.) : дис. ... д-ра культурології : 26.00.06 / Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. Київ, 2018. 487 с.

14. Кундеревич 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.

15. Ландяк О. М. Специфіка втілення арт-практик змішаної реальності в новому медійному мистецтві. *Молодий вчений*. 2021. № 2 (90). С. 104–108.

16. Ланчак Я. М. Розвиток імерсивного театру в Україні: естетика комунікації. Сценічне мистецтво: сучасна лексика та формотворчі процеси : тези доп. Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 21 квіт., 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКиМ, 2022. С. 57–61.

17. Леонтьєв С. А., Чулкова Т. М., Гранатирко Б. В. Роль цифрових

технологій у презентації сучасного українського мистецтва на прикладі 165 виставкової діяльності Шевченківського національного заповідника. Сучасне українське мистецтво: концепти, стратегії, візуальні практики : зб. матеріалів VII Всеукр. наук.-практ. конф., м. Черкаси, 11–12 листоп. 2021 р. Черкаси : ФОП Гордієнко, 2021. С. 81–84.

18. Лесик О.В., Тодорова О.Л., Куспльак І. С. Брендинг сільських та міських територій як фактор повоєнної відбудови та розвитку України. *Держава та регіони. Серія: Публічне управління і адміністрування*. 2022 р., № 3 (77), с. 6-12. DOI <https://doi.org/10.32840/1813-3401.2022.3.1>. URL: http://pa.stateandregions.zp.ua/archive/3_2022/1.pdf. (Дата звернення: 11.10.2023)

19. 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*. 2017. Вип. 37 (50). С. 30–39.

20. Міністр культури та інформаційної політики України Олександр Ткаченко повідомив, що російські військові розграбували майже 40 українських музеїв. Збитки оцінюють у сотні мільйонів доларів. URL: <https://nv.ua/ukr/ukraine/events/okupanti-rozgrabuvali-40-ukrajinskih-muzejiv-novini-ukrajini-50275635.html> (Дата звернення: 22.10.2023)

21. Міністерство культури та інформаційної політики України: офіційний веб-сайт. URL: <https://mcip.gov.ua> (Дата звернення: 21.10.2023)

22. Міняйло І. В. Зв'язок культурного споживання та позиції у соціальній структурі: теоретичні підходи в емпіричних дослідженнях у західній соціології. *Наукові записки НаУКМА*. 2011. Т. 122. Соціологічні науки. С. 19–23.

23. Міронова Т. В. Віртуальна і доповнена реальності в творчості українських мистців. *Art and Design*. 2021. № 2. С. 141–151.

24. Овчарек В.Є., Мироненко В.О. Особливості презентації фотографічних творів на мистецьких та торговопромислових виставках. 2016 - URL: <https://jrnl.nau.edu.ua/index.php/Design/article/download/10576/14075/0>

(Дата звернення: 21.09.2023)

25. Подольська Є. А., Лихвар В. Д., Іванова К. А. Культурологія. Київ : Центр навчальної літератури, 2003. 289 с.

26. Попри війну в Україні українське імерсивне мистецтво підкорює світ своєю інновацією та сучасністю. URL: <https://mkip.gov.ua/news/7743.html>

(Дата звернення: 10.10.2023)

27. Про затвердження плану пріоритетних дій Уряду на 2021 рік. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/276-2021-%D1%80#Text> (Дата звернення: 15.10.2023)

28. Про затвердження Порядку обліку музейних предметів в електронній формі: наказ Верховної Ради України № 784 від 09.09.2016. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1478-16#Text> (Дата звернення: 15.10.2023)

29. Про затвердження середньострокового плану пріоритетних дій Уряду до 2020 року та плану пріоритетних дій Уряду на 2017 рік. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/275-2017-%D1%80>. (Дата звернення: 15.10.2023)

30. Про схвалення Довгострокової стратегії розвитку української культури — стратегії реформ: Розпорядження КМУ від 1 лютого 2016 р. № 119-р. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/248862610> (Дата звернення: 15.10.2023)

31. Програма ЄС «Креативна Європа» 2021-2027. URL: <https://business.dii.gov.ua/creative-europe> (Дата звернення: 15.10.2023)

32. Різникова Я. В Одесі відбулася перша імерсивна виставка, присвячена творчості Тараса Шевченка. Голос України: газета Верховної Ради України. 21.09.2021. URL: <http://www.golos.com.ua/article/351228> (Дата звернення: 3.10.2023)

33. Русаков С. Вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва в контексті трансформації сучасного артринку : культурологічні аспекти дослідження. *Питання культурології*. 2023. Вип. 41. С. 121–133.

34. Скляр С. Культурно-дозвіллеві практики як соціокультурне явище: концептуальні засади вивчення. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки*, 2010, №10. С. 146–153.

35. Скокова Л. Культурні практики як рух у просторі можливостей. *Культурологічна думка*. 2014. Вип. 7. С. 90–97.

36. Стан культури та креативних індустрій під час війни: результати дослідження від Українського культурного фонду та МКІП України. Український культурний фонд. 12.08.2022. URL: <https://ucf.in.ua/news/11082022> (Дата звернення: 6.10.2023)

37. Судакова В. М. Індивідуалізація культурних практик як фундаментальна проблема. Людина. Діалог. Цифрова культура : зб. матеріалів круглих столів та конф., м. Київ, 20 трав. 2021 р. Київ : Ін-т культурології НАМ України, 2021. Ч. 1 : Культурна антропологія: предмет і основні проблеми. С. 58–62.

38. Трач Ю. В. Інтерактивність і віртуальність як феномени сучасності. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2018. Вип. 27. С. 8–13.

39. Трач Ю. В. Особливості віртуальної реальності в сучасній культурі. *Питання культурології*. 2014. Вип. 30. С. 127–133.

40. Трач Ю. В. Тенденції та основні прояви віртуалізації сучасної культури. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2016. Вип. 17. С. 101–108.

41. Трач Ю. В. Трансформація творчості у контексті розвитку технологій віртуальної реальності. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2017. № 1. С. 44–48.

42. У Торонто відкрили імерсивну виставку «Україна – земля сміливих». Укрінформ: мультимедійна платформа іномовлення України. 20.09.2022. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3575409-u-toronto-vidkrili-imersivnu-vistavku-ukraina-zemla-smilivih.html> (Дата звернення: 21.09.2023)

43. У Парижі провели імерсивну виставку про реалії війни з творами Тараса Шевченка та Марії Примаченко. MediaSapiens, 21 лютого 2023. URL:

<https://ms.detector.media/trendi/post/31232/2023-02-21-u-paryzhi-provely-imersyvnu-vystavku-pro-realii-viyny-z-tvoramy-tarasa-shevchenka-ta-marii-prymachenko-foto/> (Дата звернення: 09.10.2023)

44. Україна – земля хоробрих. Веб сайт імерсивної виставки. URL: <https://www.immersiveukraine.com> (Дата звернення: 09.10.2023).

45. Український культурний фонд. Офіційний веб-сайт. URL: <https://ucf.in.ua/> (Дата звернення: 10.10.2023)

46. Чепелик О. Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*. 2021. Вип. 17. С. 23–40

47. Чупрій Л., Настояща К. Культурні практики населення міста Києва та Київської області. Науково-дослідний інститут українознавства Міністерства освіти і науки України – 2020.

48. Шибер О. О. Еволюція рекреаційно-дозвіллевих практик: від класичного до креативного консьюмеризму. *Культура і сучасність*. 2021. № 1. С. 93–98.

49. Beck M. (2023). A Lived Experience–Immersive Multi-Sensorial Art Exhibitions as a New Kind of (Not That) ‘Cheap Images’. *Arts*, 12(1), Article 16. <https://doi.org/10.3390/arts12010016> (Дата звернення: 15.09.2023)

50. Bekele M.K., & Champion E. (2019). A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage. *Frontiers in Robotics and AI*, 6, Article 91. <https://doi.org/10.3389/frobt.2019.00091> (Дата звернення: 14.09.2023)

51. Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.

52. Cecotti, H. (2022). Cultural Heritage in Fully Immersive Virtual Reality. *Virtual Worlds*, 1(1), 82–102. <https://doi.org/10.3390/virtualworlds1010006> (Дата звернення: 14.09.2023)

53. Création Contemporaine. Infinite Horizons. Les Bassins des Lumières in Bordeaux. 2023. URL: <https://www.bassins-lumieres.com/fr/infinite-horizons> (Дата

звернення: 15.09.2023)

54. Dahlgren A. N. & Wasielewski A. (2021). Cultures of Digitization: A Historiographic Perspective on Digital Art History URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01973762.2021.1928864?src> (Дата звернення: 10.09.2023)

55. Eckert S. What Is Immersive Theater? 2021. URL: <https://contemporaryperformance.com/2021/11/09/immersive-theater/> (Дата звернення: 1.10.2023)

56. Museum innovation barometer 2021. Culture Action Europe. URL: <https://cultureactioneurope.org/knowledge/museum-innovation-barometer-2021/> (Дата звернення: 12.09.2023)

57. O'Hara M. Experience economies: Immersion, disposability, and Punchdrunk theatre. Contemporary Theatre Review. 2017. No. 27 (4). P. 481–496.

58. Othman, M.K., Nogoibaeva, A., Leong, L.S., & Barawi, M.H. (2022). Usability evaluation of a virtual reality smartphone app for a living museum. Universal Access in the Information Society, 21(4), 995–1012.

59. Park, J., Kang, H., Huh, C., & Lee, M.J. (2022). Do Immersive Displays Influence Exhibition Attendees' Satisfaction?: A Stimulus-Organism-Response Approach. Sustainability, 14(10), Article 6344. <https://doi.org/10.3390/su1410634> (Дата звернення: 15.10.2023)

60. 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. Is. 12. No. 3. P. 437–456.

61. The Immersive World of Ukrainian Art, Oct. 31, 2022 – Apr. 30, 2023. Oseredok. Ukrainian cultural and educational centre. 2022. URL: <https://oseredok.ca/ua/immersive-world-ukrainian-art-2/> (Дата звернення: 23.10.2023)

62. Trusttum D. New Fully Immersive Multi-Sensory Art Exhibit Opens in SoHo. Novemb. 5, 2022. URL: <https://www.amny.com/new-york/manhattan/neighborhoods/soho/new-fully->

immersive-multi-sensory-art-exhibit-opens-in-soho/ (Дата звернення: 15.09.2023)

63. Zaiontz K. Narcissistic Spectatorship in Immersive and One-on-One Performance. *Theatre Journal*. 2014. Vol. 66. No. 3. P. 405–425.