

DOI: 10.31866/2410-1311.41.2023.276701

УДК 004.946.5:[7:339.13"20"

ВПЛИВ ІМЕРСИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА СПРИЙНЯТТЯ МИСТЕЦТВА В КОНТЕКСТІ ТРАНСФОРМАЦІЇ СУЧАСНОГО АРТРИНКУ: КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Сергій Русаков

Кандидат філософських наук, доцент,

Український державний університет імені Михайла Драгоманова,

Київ, Україна

ORCID: 0000-0002-8494-9445

e-mail: s.s.rusakov@udu.edu.ua

Для цитування:

Русаков, С. (2023). Вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва в контексті трансформації сучасного артринку: культурологічні аспекти дослідження. *Питання культурології*, 41, 121–133. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276701>.

Мета статті — дослідити вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва в контексті трансформації сучасного артринку. *Результати дослідження*. Твори мистецтва із застосуванням імерсивних технологій розглядаються як перспективний напрям для розвитку артринку з огляду на їх переваги (нівелювання дистанції між митцем та публікою, збереження ринку мистецтва під час світової пандемії) та обмеження (відсутність критеріїв для підтвердження оригінальності твору мистецтва та ін.). Розглянуто роль імерсивних технологій крізь призму створення, споживання, регулювання та поширення творів мистецтва; підтверджено їх інноваційні способи презентації у галереях, музеях, художніх ярмарках, бієнале. Аналіз останніх виставок у провідних музеях і галереях («Alienarium 5», «3x3x6», «ULTRAMARIN — An Immersive Exhibition», «Ukraine: Land of the Brave», «Імерсивний світ Тараса Шевченка» та ін.) та аукціонах (Sotheby's, Christie's) показав, що ефект занурення стає важливим чинником трансформації сприйняття мистецтва. Аукціонні дома та галереї почали включати захопливі твори мистецтва у свої заходи, щоб залучити міленіалів як нову групу колекціонерів і стимулювати нові продажі. *Наукова новизна* полягає в дослідженні впливу імерсивних технологій на сприйняття мистецтва та трансформацію артринку, зокрема на формування нової культурної моделі функціонування творів мистецтва, що обумовлено пандемією COVID-19. *Висновки*. Дослідження показало, що імерсивні технології, які надають художникам нові можливості, розширюють культурний досвід та оновлюють класичні твори мистецтва, впливають на сприйняття мистецтва. Визначено, що мистецькі виставки з ефектом занурення мають потенціал для трансформації сфери культури та мистецтва через залучення нових колекціонерів та формування нової екосистеми функціонування мистецтва, яка враховує економічні та символічні аспекти артринку.

Ключові слова: артринок; імерсивність; культурні практики; віртуальна реальність; доповнена реальність; розширена реальність; мистецтво; занурення; культурний досвід

Вступ

Артринок зазнає значного впливу від різних чинників, зокрема варто виокремити процес утвердження новітніх форм мистецтва та художніх практик. У центрі нашого дослідження постає феномен імерсивного мистецтва, адже такі твори за останні кілька років набули популярності та визнання серед митців, галеристів, артдилерів та колекціонерів. Такий інтерес учасників артринку обумовлений можливістю забезпечення інтерактивного та мультисенсорного залучення публіки та розширенням як форми творів мистецтва, так і змісту художнього замислу митця.

Цифрові технології для репрезентації сучасного мистецтва та імерсивні технології як нові форми художнього вираження ідей стають важливим чинником зміни у сприйнятті мистецтва. Такі зміни не лише впливають на екосистему функціонування творів мистецтва, а й утверджують наявні інноваційні способи презентації сучасного мистецтва. Цифрове мистецтво, спираючись на поточну соціокультурну ситуацію, продовжуватиме розвиватись, тому, на нашу думку, доцільно розглянути одну з найбільш важливих рис, які втілюють художні вираження цифрового мистецтва — імерсивність.

Аналіз попередніх досліджень

Проведений огляд наукових джерел засвідчує, що дослідження імерсивного мистецтва в контексті артринку не набули належного висвітлення. Вагомий внесок у розвиток досліджень здійснено українською теоретикинею та мисткинею О. Чепелик (2019, 2021), яка протягом тривалого часу досліджує імерсивне мистецтво крізь призму різних аспектів. Виокремимо вивчення артпроектів з використанням імерсивних технологій в контексті Венеційської бієнале. Плідними для розвитку культурологічної думки про цифрове мистецтво є здобутки фахівців у сфері культури та мистецтва, які прагнуть розкрити потенціал з різних ракурсів (Ворожейкін, 2017). Тема використання імерсивних технологій в артіндустрії стає помітнішою у вітчизняних дослідженнях, що підтверджується увагою молодих науковців (Умярова, 2021). Для нашої теми цікавою є розвідка про цифрові технології у презентації сучасного українського мистецтва (Леонтьєв та ін., 2021). Перспективу розвитку артринку досліджує низка світових науковців, проте нам був важливий аналіз впливу коронавірусної пандемії (Buchholz et al., 2020) та нової ролі міленіалів (Decani, 2022). Для осмислення тенденцій останніх років та пошуку взаємозв'язку імерсивного мистецтва з ринком сучасного мистецтва було проаналізовано низку інтерв'ю світових практиків у сфері артринку (Droitcour, 2021).

Мета статті

Мета статті — дослідити вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва в контексті трансформацій сучасного артринку.

■ Результати дослідження

Імерсивні технології впливають на сприйняття творів мистецтва, адже їхнє використання сприяє змінам характеру створення, споживання, регулювання, поширення творів мистецтва в контексті артринку.

З погляду створення творів сучасного мистецтва, дедалі частіше використовуються новітні технології та інші медіа, які забезпечують інтерактивний та привабливий досвід для наявної та нової публіки. Використання технологій також сприяло поширенню мистецтва за межі галерейних просторів, зробивши художні ідеї доступнішими для широкої аудиторії.

Аналізуючи споживання творів сучасного мистецтва з використанням імерсивних технологій, варто виокремити можливість здобуття глядачем мультисенсорного досвіду, що вирізняється від сприйняття традиційних творів. Такі мультимедійні артпроекти (мистецькі інсталяції, артшоу, застосунки на смартфонах та ін.) часто передбачають використання новітніх технологій для створення віртуальної реальності, доповненої реальності або змішаної реальності для створення ефекту занурення. Отже, у глядача з'являється можливість здобуття унікального культурного досвіду, який дає змогу постати в ролі активного учасника художньої дії. Це змінює сприйняття ролі мистецтва, сприяє його осмисленню з нових поглядів, розкриваючи смислотворчий потенціал сучасного мистецтва та закладаючи нові підвалини для розвитку артринку. Нове коло колекціонерів, яке відіграє помітну роль у сфері культури та мистецтва, зацікавлене у взаємодії з арттворами новими способами — від фізичної взаємодії до віртуальних вражень. Тому в галереях, аукціонах, мистецьких просторах, біенале, художніх ярмарках все частіше можна відвідати виставки та артпроекти з творами сучасного мистецтва з ефектом занурення, що нівелюють межі між ним та публікою.

Суттєва трансформація у сприйнятті творів мистецтва відбулась у зв'язку з пандемією COVID-19. Пандемія коронавірусу вплинула на одну з ключових функцій, яка тривалий час відігравала важливу роль у сфері культури та мистецтва — особисту взаємодію між митцями, колекціонерами, галеристами, експертами під час презентації творів мистецтва в рамках аукціонів, галерей, художніх ярмарків та ін. Такі події ґрунтуються на безпосередній комунікації між всіма учасниками артринку, тобто в основі відомої культурної моделі екосистеми сучасного мистецтва переважала ідея спілкування між зацікавленими сторонами задля публічного та колективного вираження підтримки розвитку мистецтва. Наприклад, для нещодавнього дослідження було проведено інтерв'ю з шістьма діячами ринку сучасного мистецтва в Сполучених Штатах Америки, зокрема з митцем-початківцем, відомим митцем, молодим колекціонером, відомим колекціонером, власником галереї та керівником аукціонного дому. У статті (Buchholz et al., 2020) стверджується, що пандемія спричинила значні зміни в сегменті аукціонів у бік диджиталізації артринку. Однак для галерейного сегмента досвід спільної участі для перегляду арттворів є нагальним, а особиста взаємодія є вкрай важливою, оскільки учасники бажають здобути досвід взаємодотичності.

В рамках нової концепції артринку варто зосередитись на ціннісно-смісловому просторі, що базується на кількох основних рисах, зокрема можливості

здобуття культурного досвіду та формування культури участі (в широкому розумінні — від впливу через обговорення, участь під час здійснення купівлі-продажу, позицію активного учасника твору мистецтва з ефектом занурення). Формування цієї концепції та нової культурної моделі функціонування творів мистецтва обумовлюється впливом пандемії та дедалі значної ролі міленіалів на артринку. Активне залучення нового кола зацікавлених осіб не лише допомогло втримати економіку сучасного мистецтва, а й сприяло поширенню та утвердженню нових художніх тенденцій, які репрезентують світоглядні орієнтири нового покоління покупців. Зокрема, нова роль міленіалів вплинула на поширення використання імерсивних технологій для створення, споживання, регулювання, поширення творів мистецтва, що формує підґрунтя для іншого сприйняття творів мистецтва.

Пандемія обумовила перехід низки подій у сфері культури та мистецтва до віртуальних платформ, збільшивши кількість цифрових творів мистецтва, якими зацікавились колекціонери. Така цифрова трансформація артринку дала змогу митцям, галеристам, артдилерам продовжувати займатись фаховою діяльністю в умовах обмеження спілкування та особистих зустрічей, що стало важливим та ефективним підходом для формування нових тенденцій як з економічного, так і з культурологічного погляду.

Внаслідок пандемії коронавірусу імерсивні технології стали помітнішими на артринку, адже створюють новий формат здобуття культурного досвіду та водночас забезпечують безпекові вимоги. У сфері культури та мистецтва найбільш помітними стали такі імерсивні технології: віртуальна реальність (VR) та інші пов'язані з нею форми розширеної та альтернативної реальності (XR і AR). Колекціонери та галеристи шукають віртуальні простори, які дають змогу повніше переглядати твори мистецтва та взаємодіяти з ними. Тематичні сайти та застосунки з використанням імерсивних технологій, такі як Vortic і HWVR, допомагають створити відчуття просторової правдоподібності, що підвищують комфорт колекціонера під час взаємодії з творами мистецтва у цифровому форматі. Зокрема, vortic.art прагне позиціюватися як «потужна екосистема для галерей, інституцій і колекціонерів, яка дає змогу швидко й стабільно кураторствувати, ділитися та переглядати унікальні виставки з будь-яким глядачем у будь-якій точці світу» (Vortic, n.d.). HWVR є інструментом моделювання виставок у віртуальній реальності. Розробником цієї програми стала команда ArtLab (2020), яка «почала досліджувати інновації, які дають змогу глядачам повною мірою відчувати виставки в різних місцевих контекстах, не подорожуючи — проєкт, який набуває більшого значення й актуальності в умовах пандемії COVID-19, — водночас дозволяючи художникам, кураторам і координаторам виставок краще готувати шоу з використанням нових технологій».

Зростання популярності застосування нового формату збігається з двома нагальними потребами суб'єктів артринку: пошук нових джерел фінансування та диверсифікація аудиторії, очікування якої сформували нові технології (поширення доступу до мережі Інтернет, нові функції гаджетів та ін.). Отже, імерсивні технології змінюють творчі можливості митців та розсувають творчі межі, впливаючи на сприйняття творів сучасного мистецтва.

Презентовані в галереях, художніх ярмарках та бієнале артпроекти закріпили за сучасним мистецтвом асоціацію з простором творчих інновацій та художніх експериментів. Наприклад, використання імерсивних технологій в артпроекті Домініки Гонсалес-Ферстер «Alienarium 5» (14 квітня – 4 вересня 2022 р., Велика Британія, Serpentine South Gallery), а саме використання віртуальної реальності, 360-градусних колажів засвідчили можливості використання технологій для створення ефекту занурення у творах сучасного мистецтва.

Новітній підхід до організації та проведення таких артпроектів із залученням нових можливостей, а саме імерсивних технологій, розширює можливості як для митців, так і відвідувачів виставок, що змінює способи створення та сприйняття творів сучасного мистецтва. «Спираючись на різноманітні посилання з музики, літератури, кіно, архітектури та попкультури, митець створює багатопланове середовище з можливістю перенести глядача в альтернативний нарративний, часовий і психологічний виміри», — так характеризується проєкт Домініки Гонсалес-Ферстер (Dominique Gonzalez-Foerster, 2022). Імерсивні технології у творах сучасного мистецтва покликані на інтенсифікацію смислотворчих процесів, створюючи унікальний діалог між наукою та мистецтвом, митцем та публікою, галереєю та артринком. Отже, спостерігаємо поширення інноваційних способів створення мистецтва, що змінили сприйняття творів мистецтва та ролі мистецтва в суспільстві загалом.

Поява нових імерсивних технологій сприяла зміні способів сприйняття мистецтва в сучасному світі. Враховуючи наявні дослідження та популярність мультимедійних артпроектів в контексті артринку, констатуємо, що такі технології стають важливим чинником залучення публіки до сутнісного розуміння ідей митців як сучасних, так і класичних, а також дослідження актуальної соціокультурної проблематики.

Дослідження показали, що звичні форми діалогу між митцем та глядачем через текст та аудіо мають менший вплив на людей, ніж візуальні та аудіовізуальні форми. Нові технології занурення, що уможливлюються інтерактивними технологіями, забезпечують новий рівень культурного досвіду, адже залучення сенсорного досвіду глядача сприяє значному емоційному та інтелектуальному відгуку. Занурюючи людей у тему, твори мистецтва дають змогу комплексно осягнути актуалізовану митцем ідею, осмислити та артикулювати проблематику, сформувані позицію до важливих соціальних тем.

Твори мистецтва з імерсивними технологіями, які сучасні митці презентують на художніх ярмарках та артпроектах, зацікавлюють міленіалів як колекціонерів не лише через візуальну привабливість, змінюючи сприйняття мистецтва — їх варто розглядати як інноваційний чинник для глибшого розуміння актуальних соціокультурних проблем представниками нового покоління. Наприклад, художній проєкт Тайваню «3x3x6» в рамках Венеційської бієнале 2019 охоплював чотири кімнати Prigioni з імерсивною багатовимірною інсталяцією. «Пов'язаний із десятима випадками ув'язнення через гендерну, сексуальну та расову невідповідність як минулого, так і теперішнього, зокрема Джакомо Казанови, Мішеля Фуко та маркіза де Сада, "3x3x6" бере під сумнів правові та візуальні режими, які з часом сформували сексуальні та гендерні норми» (Taiwan in Venice, 2019).

Нідерландський павільйон під час Венеційської бієнале 2022 був представлений імерсивною відеоінсталяцією Мелані Бонахо «Коли тіло скаже "так"», яка досліджує важливість дотику і близькості в епоху цифрової ізоляції. Також у 2022 р. відбувся артпроект «ULTRAMARIN — An Immersive Exhibition», який презентував у Німеччині та Італії низку творів сучасного мистецтва, які мають на меті привернути увагу до води як важливого ресурсу через твори сучасного мистецтва, створені за допомогою технологій занурення.

У 2022 році в рамках Венеційського міжнародного кінофестивалю презентовано проєкт «Venice Immersive». Артпроект охоплює ігрові форми, запрошує здійснити мандрівку світом з екскурсоводом, вбратись у костюми з танцюристами на фоні або допомогти Коко Шанель розробити свій парфум Chanel № 5. Проєкт спрямований більше на представників кіноіндустрії, адже дає змогу досліджувати, насолоджуватися та занурюватися в різні реальності через великий екран (Waller, 2022). Водночас подія відгукнулася у низки представників артринку, адже увага кураторів проєкту Ліз Розенталь і Мішель Рейяк зосереджена не стільки на технічному аспекті, скільки на творчих можливостях, які може запропонувати віртуальна або розширена реальність.

Перспектива розвитку імерсивного мистецтва підтверджується зростанням інтересу серед митців в усьому світі. Наприклад, водночас з Бієнале Кочі-Музіріс 2022 (Індія) було проведено Студентську бієнале Кочі, яка презентувала імерсивні твори молодих митців та кураторів. Виокремимо твори Сувані Сурі, яка працює зі звуком, текстом та інтермедійними асамблеями. «Її практика базується на техно-політиці звукових, слухових і усних історій і критичної уяви, активованою реляційною та спекулятивною здатністю голосу. Її добірка робіт для бієнале проєктує "нечутні ноти, тони та частоти", які становлять неспокій нашого часу» (Kumar, 2023). Художник Шів Шанкар описує сімейні сценарії та кастові стереотипи Індії за допомогою телефонного зв'язку. У його телефонних розмовах з матір'ю події та норми спільноти часто виникають як теми, що спонукають його переосмислити образи через картини та передавання зображень, розміщуючи їх на екранах телефонів. Так митець розглядає викинуті телефони як полотно та портал для демонстрації своїх зв'язків у суспільстві (Kumar, 2023).

Наявність арттворів з використанням імерсивних технологій на міжнародних бієнале, зокрема й на Венеційській, що втілює найбільш знакову смислову подію у сфері культури та мистецтва, має великий вплив й на артринок. Така популяризація творів мистецтва з ефектом занурення відіграє для митця важливу роль у символічній та економічній площині (так званий ефект бієнале). Також в контексті смислотворчого потенціалу варто згадати зростання проведених новітніх виставок у провідних світових музеях та галереях. Такі інституції, як Музей сучасного мистецтва (MoMA) у Нью-Йорку та Тейт у Лондоні, демонстрували на своїх виставках імерсивні мистецькі інсталяції поряд із традиційними творами мистецтва.

Чинник імерсивного мистецтва починає впливати на розвиток сучасного артринку, адже галереї та аукціонні доми почали включати арттвори з ефектом занурення у свої заходи для залучення більшої кількості відвідувачів та зростання продажів. Наприклад, Sotheby's провів аукціон у 2018 р., на якому

поряд із традиційними творами мистецтва були представлені імерсивні художні інсталяції, що сприяло подальшому підвищенню інтересу до таких арттворів та нових продажів.

Для нашого дослідження варто також проаналізувати й інші впливові суб'єкти артринку, зокрема аукціонні домів. Один з найдавніших аукціонних домів Sotheby's, у 2022 році оприлюднив актуальну статтю «Від доповненої реальності до захопливих вражень — технологія перебудовує музеї» (Alleune, 2022). Автори розглядають досвід музею Гетті, який співпрацював з Apple та австралійськими митцями Tin & Ed для створення проєкту доповненої реальності, в центрі уваги якого постає художника XIX ст. Вільяма Блейка. Застосувавши захоплення руху та хореографію до фігур, проєкт прагнув оновити художника для відвідувачів. Цей приклад показує зміну сприйняття в бік використання технологій у мистецтві, завдяки чому вони розглядаються як засіб спілкування з відвідувачами та залучення нової аудиторії. Для артринку важливим є збільшення інтересу наявної та нової публіки до творчості Вільяма Блейка, що зумовлено проведенням ретроспективи творчості англійського художника у музеї у 2023 р. з подальшим поживленням обігу творів мистецтва.

Проте програмною статтею Sotheby's, на нашу думку, є матеріал «Імерсивне мистецтво відкриває цілий новий світ» (Droitcour, 2021). У матеріалі зазначається, що тенденція для поширення імерсивних технологій у мистецтві спричинена зацікавленістю молодого покоління колекціонерів, які цінують досвід, а не власність. Для підтвердження наводиться приклад з виставкою «Аліса: дивасніше та дивасніше» (Музей Вікторії та Альберта, травень-грудень 2021 р., Велика Британія), де використовується досвід віртуальної реальності для вивчення походження, адаптації та переосмислення книжки «Аліса в Країні Чудес». Загалом експерти Sotheby's зазначають, що імерсивний художній досвід занурює глядачів захопливими, мультисенсорними стимулами, взаємодією та несподіванками.

Аукціонний дім Christie's пропонує своїм клієнтам унікальний застосунок Augmented Reality для ознайомлення у доповненій реальності з обраними лотами образотворчого мистецтва — картинами, малюнками та гравюрами. «Від шедеврів Ротко, Пікассо та Моне до доступних принтів і робіт на папері старих майстрів, на своїй долоні ви можете віртуально повісити твір мистецтва на стіну, щоб побачити, який він має вигляд у вашому домі, перш ніж купувати» (From Our Walls to Yours in Augmented Reality, n.d.). Використання цього застосунку надає новий захопливий культурний досвід для детального вивчення всіх особливостей творів мистецтва.

Підкреслимо, що переосмислення митців попередніх епох сучасними імерсивними засобами є поширеною тенденцією як на артринку, так і для артіндустрії загалом. Якщо раніше художні виставки ґрунтувались на експозиції класичних картин, то нині такі артподії дедалі частіше проводяться з ефектом занурення. Тобто твори мистецтва демонструються з додаванням імерсивних елементів, таких як досвід віртуальної реальності, що змінює сприйняття мистецтва.

Українські діячі також використовують імерсивні технології у творчій діяльності. Наприклад, у 2021 р. було презентовано мультимедійний артпроєкт

«Імерсивний світ Тараса Шевченка» (21 серпня – 12 вересня 2021 р., Одеська кіностудія), який покликаний за допомогою сучасних технологій занурити в створену розширену реальність із творів Тараса Шевченка. Цей артпроект став першим переосмисленням творчої спадщини українського митця у новітньому форматі, хоча у світі вже наявні різноманітні проекти на основі творчості низки митців. Наприклад, відомий артпроект «Van Gogh: The Immersive Experience» став успішним прикладом імерсивної художньої виставки, яка надає новий досвід взаємодії з творчістю нідерландського художника. Отже, імерсивні виставки сприяють актуалізації творів мистецтва минулих епох для нової аудиторії. Таке поживлення інтересу до класичного мистецтва та творчості всесвітньовідомих художників своєю чергою впливає на пропозиції аукціонних домів, галерей та артдилерів.

Кількість імерсивних виставок постійно збільшується, тому їхня популярність найближчим часом не зменшиться. Твори мистецтва, виконані за допомогою віртуальної, доповненої або змішаної реальностей, наразі перебувають в центрі культурних інновацій. Презентація українських митців у цій сфері підкреслює новаторство та актуальність культури, яка розвивається в Україні навіть під час війни. У 2022 р. новітні технології були використані українськими діячами для репрезентації міжнародній спільноті російсько-української війни, зокрема проєкт про Тараса Шевченка побував у кількох країнах, а у вересні 2022 р. в Канаді відбулась виставка «Ukraine: Land of the Brave». Занурюючи відвідувачів таких артподій в осердя художньої ідеї, іноземні глядачі стають обізнані та співчутливі до актуальної соціокультурної ситуації в Україні.

Наведені приклади та нові тенденції у сфері культури та сучасного мистецтва засвідчують, що, з одного боку, імерсивні технології допомагають нівелювати звичні концепції часу та простору, позицій митця та глядача, а з іншого — формують «нову» дистанцію. Такий досвід попри всю перспективу та привабливість породжує відстань між митцем, артдилером, колекціонером, арткритиком, адже передбачає віртуальний перегляд наодинці, що не є притаманним для відомої нам моделі артринку. Тому попри ефективний вихід з кризи під час коронавірусної пандемії вивчення чинників імерсивного мистецтва на розвиток артринку потребує подальшої уваги фахівців, адже попередню артспільноту очікують маловідомі та не завжди передбачувані аспекти розвитку віртуального досвіду взаємодії з мистецтвом. Як зазначають культурологи: «...не варто говорити про повне домінування віртуальної реальності у сучасній культурі. Подібно до фізичних законів, які говорять про те, що на кожну дію є своя протидія, схоже відбувається і в культурних процесах. І на противагу стратегіям, направленим на віртуальність, з'являються протилежні» (Ворожейкін, 2017, с. 47).

У контексті проведеного аналізу імерсивності як чинника у сприйнятті мистецтва вбачаємо активні трансформаційні процеси на артринку. Зокрема, цифрові твори мистецтва набувають дедалі більшого визнання та популярності, що засвідчив онлайн-аукціон Sotheby's у 2021 р., коли за \$11,75 млн придбали NFT-твір «CryptoPunk #7523». У певному сенсі пандемія розширила можливості музейників, галеристів, артдилерів, організаторів артподій за допомогою

імерсивних технологій. Наприклад, Музей Лувр у Парижі та Національний музей Китаю в Пекіні є прикладами закладів культури, які інтегрували цю технологію, пропонуючи онлайн-виставки та віртуальні 3D-тури на своїх вебсайтах. Також активно розвиваються приватні ініціативи — популярна художня галерея цифрової змішаної реальності 7.0 «M.A.D.S.» являє собою ідею децентралізованої цифрової платформи для надання послуг у сфері артринку (організація виставок, кураторство, просування та ін.). Варто згадати застосунок 3DShot від Carrasity, який дає змогу митцям оцифровувати свої твори в 3D-форматі камерою власного смартфона. Такі застосунки дають змогу створювати онлайн-галереї, щоб демонструвати свої роботи в інтерактивному форматі, що робить їх привабливими для глядачів (Immersive technologies in art, 2022).

Водночас можемо констатувати, що імерсивне мистецтво на артринку перебуває на етапі пошуку найбільш вдалого функціонування. Згідно зі згадуваними тенденціями щодо змін у сприйнятті мистецтва можемо стати свідками утвердження нового самостійного напрямку мистецького ринку. Однією з причин недостатньої кількості пропозицій імерсивного мистецтва на артринку, на нашу думку, була відсутність можливості верифікації покупки-продажу творів мистецтва, які виконані за допомогою цифрових технологій. Одним з виходів із цієї ситуації може стати використання NFT для автентифікації та продажу творів мистецтва віртуальної реальності, що надає більше можливостей для сучасних митців. Наприклад, вищезгаданий застосунок від Carrasity дає змогу художникам створювати NFT з 3D-візуальними зображеннями їхніх творів мистецтва, додаючи додаткову цінність своїм творам мистецтва та сприяючи підтримці інтересу до своєї творчості.

Завдяки долученню NFT до твору мистецтва віртуальної реальності художники відтепер можуть продавати свої твори як унікальні та одиничні, що було особливістю традиційних фізичних творів мистецтва. Технологія блокчейн, яка використовується для перевірки NFT, гарантує колекціонерам, що їхні покупки є оригінальними та винятковими, додаючи символічної цінності та привабливості цим творам мистецтва. Так, митці та колекціонери, яких приваблює здобуття нового культурного досвіду та дослідження актуальної соціокультурної тематики новітніми імерсивними засобами, можуть стати учасниками творення новітньої історії мистецтва. На нашу думку, взаємодія VR та NFT для розвитку нового напрямку діяльності аукціонних домів, галеристів, артдилерів та ін. має потенціал, адже надає нове вагоме обґрунтування щодо перспектив функціонування таких творів мистецтва в контексті артринку.

Висновки

Імерсивне мистецтво починає відігравати нову роль на артринку. Використання новітніх технологій, таких як віртуальна і змішана реальність, розширило можливості для створення імерсивних мистецьких інсталяцій, що сприяє зростанню інтересу до мистецтва та відвідуваності подій у сфері артринку. Поширення творів мистецтва з імерсивною технологією в галереях, аукціонах та виставках трансформує артринку, спонукаючи здобуття нового культурного досвіду для колекціонерів та поціновувачів мистецтва. Сьогодні звичні форми

діалогу між митцем та глядачем через текст та аудіо мають менший вплив на людей, ніж візуальні та аудіовізуальні форми.

Огляд мистецьких проєктів і виставок, які використовують технології занурення, показав, що імерсивні технології як інноваційний напрям, що забезпечує новий рівень культурного досвіду (сенсорний досвід глядача сприяє значному емоційному та інтелектуальному відгуку), розширюють культурний досвід, оновлюють твори мистецтва, впливають на сприйняття мистецтва та трансформацію артринку. Результати дослідження дають цінну інформацію про останні тенденції, які формують артринок, і можуть стати основою для стратегій художників, галеристів і артдилерів.

Перспективи подальших наукових досліджень убачаємо у вивченні нових способів поглиблення зв'язку між глядачем і твором мистецтва, дослідженні проблем інтеграції технологій доповненої реальності та віртуальної реальності в сучасне мистецтво, розкритті потенціалу імерсивних технологій для культурно-мистецьких заходів.

■ Список посилань

- Ворожейкін, Є. (2017, 21–22 квітня). Візуальні стратегії реалізму як відповідь віртуалізації повсякденного життя. В *Духовність. Культура. Виклики сьогодення* [Матеріали конференції] (с. 47–50). Львівський національний університет імені Івана Франка.
- Леонтьєв, С. А., Чулкова, Т. М., & Гранатирко, Б. В. (2021, 11–12 листопада). Роль цифрових технологій у презентації сучасного українського мистецтва на прикладі виставкової діяльності Шевченківського національного заповідника. В *Сучасне українське мистецтво: концепти, стратегії, візуальні практики* [Матеріали конференції] (с. 81–84). Черкаський обласний художній музей.
- Умярова, К. Ю. (2021). *Дослідження цифрових імерсивних інструментів для культурно-мистецьких заходів* [Магістерська дисертація, Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського]
- Чепелик, О. (2019). Проект «Мета-Фізичний Часо-Простір» в алгоритмі Венеційської бієнале. *Сучасне мистецтво*, 15, 185–202. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.15.2019.185939>
- Чепелик, О. (2021). Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*, 17, 23–40. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423>
- Alleyne, A. (2022). From Augmented Reality to Immersive Experiences, Technology Is Rewiring Museums. *Sotheby's*. <https://www.sothebys.com/en/articles/from-augmented-reality-to-immersive-experiences-museums-are-applying-technology-in-ambitious-ways>
- ArtLab: Our new technology and research division. (2020, April 9). *Hauser & Wirth*. <https://www.hauserwirth.com/news/28281-artlab-new-technology-research-division/>
- Buchholz, L., Fine, G. A., & Wohl, H. (2020). Art markets in crisis: how personal bonds and market subcultures mediate the effects of COVID-19. *American journal of Cultural Sociology*, 8, 462–476. <https://doi.org/10.1057/s41290-020-00119-6>
- Decani, O. (2022, May 9). Millennials And Their Role In The Modern Art Market. *World Art News*. <https://worldart.news/2022/05/09/millennials-and-their-role-in-the-modern-art-market/>

- Dominique Gonzalez-Foerster: Alienarium 5. (2022, April 14–September 4). *Serpentine*. <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/dominique-gonzalez-foerster-alienarium-5/>
- Droitcour, B. (2021, April 1). Immersive Art Unlocks a Whole New World. *Sotheby's*. <https://www.sothebys.com/en/articles/immersive-art-unlocks-a-whole-new-world>
- From Our Walls to Yours in Augmented Reality. (n.d.). *Christie's*. Retrieved 05 January, 2023, from <https://www.christies.com/auctions/augmented-reality>
- Immersive technologies in art: interactive online galleries, art piece creation, and NFs. (2022 September 5). *Cappasity*. <https://medium.com/cappasity-blog/immersive-technologies-in-art-interactive-online-galleries-art-piece-creation-and-nfts-b9898ed2193d>
- Kumar, R. (2023, February 14). Investigating curated experimental and immersive works at the Students' Biennale. *Stirworld*. <https://www.stirworld.com/see-features-investigating-curated-experimental-and-immersive-works-at-the-students-biennale>
- Taiwan in Venice. 58th Venice Biennale 2019. (2019, May 11–November 24). *Universes in Universe*. <https://universes.art/en/venice-biennale/2019/taiwan>
- Vortic*. (n.d.). About Vortic. Retrieved 05 January, 2023, from <https://vortic.art/discover>
- Waller, C. (2022, September 2). Venice Immersive explores the Metaverse as a new Artistic Medium. *Euronews.Culture*. <https://www.euronews.com/culture/2022/09/02/venice-immersive-explores-the-metaverse-as-a-new-artistic-medium>

References

- Alleyne, A. (2022). From Augmented Reality to Immersive Experiences, Technology Is Rewiring Museums. *Sotheby's*. <https://www.sothebys.com/en/articles/from-augmented-reality-to-immersive-experiences-museums-are-applying-technology-in-ambitious-ways> [in English].
- ArtLab: Our new technology and research division. (2020, April 9). *Hauser & Wirth*. <https://www.hauserwirth.com/news/28281-artlab-new-technology-research-division/> [in English].
- Buchholz, L., Fine, G. A., & Wohl, H. (2020). Art markets in crisis: how personal bonds and market subcultures mediate the effects of COVID-19. *American journal of Cultural Sociology*, 8, 462–476. <https://doi.org/10.1057/s41290-020-00119-6> [in English].
- Chepelyk, O. (2019). Proekt "Meta-Fizychnyi Chaso-Prostir" v alhorytmi Venetsiiskoi biennale [The Meta-Physical Time Project in the Venice Biennale algorithm]. *Contemporary Art*, 15, 185–202. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.15.2019.185939> [in Ukrainian].
- Chepelyk, O. (2021). Imersyvni seredovyshcha, VR, AR v ukrainskomu suchasnomu mystetstvi ostannikh rokiv [Immersive environments, VR, AR in the Ukrainian contemporary art of recent years]. *Contemporary Art*, 17, 23–40. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423> [in Ukrainian].
- Decani, O. (2022, May 9). Millennials and Their Role in the Modern Art Market. *World Art News*. <https://worldart.news/2022/05/09/millennials-and-their-role-in-the-modern-art-market/> [in English].
- Dominique Gonzalez-Foerster: Alienarium 5. (2022, April 14–September 4). *Serpentine*. <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/dominique-gonzalez-foerster-alienarium-5/> [in English].
- Droitcour, B. (2021, April 1). Immersive Art Unlocks a Whole New World. *Sotheby's*. <https://www.sothebys.com/en/articles/immersive-art-unlocks-a-whole-new-world> [in English].

- From Our Walls to Yours in Augmented Reality. (n.d.). *Christie's*. Retrieved 05 January, 2023, from <https://www.christies.com/auctions/augmented-reality> [in English].
- Immersive technologies in art: interactive online galleries, art piece creation, and NFTs. (2022 September 5). *Cappasity*. <https://medium.com/cappasity-blog/immersive-technologies-in-art-interactive-online-galleries-art-piece-creation-and-nfts-b9898ed2193d> [in English].
- Kumar, R. (2023, February 14). Investigating curated experimental and immersive works at the Students' Biennale. *Stirworld*. <https://www.stirworld.com/see-features-investigating-curated-experimental-and-immersive-works-at-the-students-biennale> [in English].
- Leontiev, S. A., Chulkova, T. M., & Hranatyрко, B. V. (2021, November 11–12). Rol tsyfrovyykh tekhnolohii u prezentatsii suchasnoho ukrainskoho mystetstva na prykladi vystavkovoi diialnosti Shevchenkivskoho natsionalnoho zapovidnyka [The role of digital technologies in the presentation of contemporary Ukrainian art on the example of exhibition activities of the Shevchenko National Reserve]. In *Suchasne ukrainske mystetstvo: kontsepty, stratehii, vizualni praktyky* [Contemporary Ukrainian art: concepts, strategies, visual practices] [Proceedings of the Conference] (pp. 81–84). Cherkasy Art Museum [in Ukrainian].
- Taiwan in Venice. 58th Venice Biennale 2019. (2019, May 11–November 24). *Universes in Universe*. <https://universes.art/en/venice-biennale/2019/taiwan>
- Umiarova, K. Yu. (2021). *Doslidzhennia tsyfrovyykh imersyvnykh instrumentiv dlia kulturno-mystetskykh zakhodiv* [Research of digital immersive instruments for cultural and artistic events] [Master's thesis, Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute] [in Ukrainian].
- Vorozheikin, Ye. (2017, April 21–22). Vizualni stratehii realizmu yak vidpovid virtualizatsiiu povsiakdennoho zhyttia. In *Dukhovnist. Kultura. Vyklyky sohodennia* [Visual realism strategies in response to virtualisation of daily life] [Proceedings of the Conference] (pp. 47–50). Ivan Franko National University of Lviv [in Ukrainian].
- Vortic*. (n.d.). About Vortic. Retrieved 05 January, 2023, from <https://vortic.art/discover> [in English].
- Waller, C. (2022, September 2). Venice Immersive explores the Metaverse as a new Artistic Medium. *Euronews.Culture*. <https://www.euronews.com/culture/2022/09/02/venice-immersive-explores-the-metaverse-as-a-new-artistic-medium> [in English].

IMMERSIVE TECHNOLOGIES IMPACT ON ART PERCEPTION IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY ART TRANSFORMATION: CULTUROLOGICAL ASPECTS OF RESEARCH

Serhii Rusakov

PhD in Philosophy, Associate Professor,
Mykhailo Dragomanov State University of Ukraine,
Kyiv, Ukraine
ORCID: 0000-0002-8494-9445
e-mail: s.s.rusakov@udu.edu.ua

The aim of the article is to study the influence of immersive technologies on art perception in the context of transformations of the contemporary art market. *The research results* indicate that works of art created with immersive technologies are seen as a promising direction for the development of the art market due to their advantages (levelling the distance between the artist and the audience, preservation of the art market during the global pandemic) and limitations (lack of criteria for conforming the originality of the work of art, etc.). The role of immersive technologies is examined through the prism of creation, consumption, regulation, and distribution of works of art; their innovative ways of presentation in galleries, museums, art fairs, and biennials are confirmed. Analysis of recent exhibitions in leading museums and galleries (*Alienarium 5, 3x3x6, ULTRAMARIN — An Immersive Exhibition, Ukraine: Land of the Brave, The Immersive World of Taras Shevchenko*, etc.) and auctions (Sotheby's, Christie's) showed that immersion effect becomes an important factor in the transformation of art perception. Auction houses and galleries have started to include captivating artworks in their events to attract millennials as a new group of collectors and stimulate new sales. *The scientific novelty* of the research consists in studying the impact of immersive technologies on art perception and the transformation of the art market, in particular, on the formation of a new cultural model of the functioning of works of art caused by the COVID-19 pandemic. *Conclusions.* The research shows that immersive technologies that provide artists with new opportunities, expand cultural experiences, and update classical works of art, have an impact on art perception. It is determined that art exhibitions with an immersive effect have the potential to transform the sphere of culture and art by attracting new collectors and forming a new ecosystem of art functioning that takes into account the economic and symbolic aspects of the art market.

Keywords: art market; immersiveness; cultural practices; virtual reality; augmented reality; art; immersion; cultural experience



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.