

Оксана Чепелик Oksana Chepelyk

кандидат наук, старший науковий співробітник, провідний науковий спеціаліст Відділу мистецтва новітніх технологій Інституту проблем сучасного мистецтва НАМ України

Associate Professor, Candidate in Architecture, PhD., leading researcher, Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine

тел. / tel: +380442954376 e-mail: oksana.chepelyk@gmail.com orcid.org/0000-0002-2836-8611

XR-технології в мистецтві України

XR Technology in the Art of Ukraine

Анотація. Розглянуто деякі українські ініціативи, що розвивають VR/AR/MR і 360-градусний інтерактивний кінематограф: Sensorama, VR First, що базуються в UNIT.city, новому технологічному парку в Києві, і компанія MМOne в Одесі, яка створила перше у світі триосьове крісло віртуального симулятора реальності, що рухається відповідно до дії у відеоігрі. Подано короткий огляд діяльності Sensorama, що вирощує екосистему VR/AR в Україні, підтримуючи таланти інфраструктурою, освітою, наставництвом, інвестиціями, організовуючи публічні події, VR фестивалі «Калейдо», Х Реальність Hackathon, Мистецький штучний інтелект, VR ART перформенси в реальному часі, стимулює розвиток імерсивного театру.

Проаналізовано практики українського мистецтва VR/AR із питанням: чи можемо ми зробити віртуальну реальність «вадимим місцем», місцем для постановки питань, залучаючи контекст для критичного підходу? Серед прикладів — інтерактивний документальний фільм «Чорнобиль 360», створений засновниками Лабораторії Sensorama (відзнятий у сферичному 360-градусному вигляді, зараз має попит на глобальному ринку) про Чорнобильську атомну електростанцію, яка була місцем Чорнобильської катастрофи в 1986 році, а також «Рани 360» та «Вівчарі».

Описано контексти, в яких українські приклади мистецтва з VR/AR технологіями і 360-градусний відеонаратив існують сьогодні, тоді як технології XR пропонують українському креативному сектору багатообіцяючу перспективу.

З'ясовано, що відсутність колаборативних залучень та інституційних міжнародних зв'язків — причини невидимості українського мистецтва з використанням технологій на світовій арт-сцені.

Ключові слова: Хг технологія, VR/AR/MR віртуальна, доповнена, змішана реальність, 360-градусне відео, інтерактивний наратив, українське мистецтво.

Постановка проблеми. Участь у Міжнародній конференції «Віртуальності і реальності» в Ризі, Латвія 2017 року надала мені можливість ознайомитися з виставкою на тамтешньому Фестивалі мистецтва і науки. Українських авторів на виставці не було, що спонукало мене уважніше дослідити Хг-доробок в Україні, адже ця галузь інтенсивно розвивається у світі. Хг — Реальність Х, або перехресна реальність, визначена як форма «середовища змішаної реальності, яка походить від сплаву (об'єднання) повсюдної сенсорної мережі і спільних віртуальних онлайн-світів» [1]. XR містить широкий спектр технічного і програмного забезпечення, включно з сенсорними інтерфейсами, додатками й інфраструктурою, що уможлиблює створення контенту для VR — віртуальної реальності, AR — доповненої реальності, MR — змішаної реальності, CR — кінематичної реальності та інших. Невключеність України у світові мистецькі і технологічні тренди є як культурологічною, так і економічною й політичною проблемою. Адже саме

зараз за допомогою Хг-технологій Україна бореться проти долі «сільськогосподарської» країни.

Один із моїх студентів з Медіа-школи Кирило Покутний разом із Сергієм Терещенком заснував компанію Sensorama в новому технологічному парку UNIT.city, який розмістився на території колишнього Київського мотозаводу. Це дало мені змогу долучитися до Хг-спільноти в Україні. Sensorama як Імерсивна медіа-лабораторія VR-реальності вирощує VR/AR екосистему в Україні, підтримуючи таланти інфраструктурно, освітньо, менеджментом та інвестиціями. Спільнота «Сенорами» надає технологічні послуги і втілює знакові проекти в життя. Там займаються дослідженнями і творчістю талановиті інженери, розробники, проектувальники і митці. Експерти Sensorama Lab навчають, надають найновіше технічне забезпечення, поставлене партнерами, і мікрофінансування, стимулюючи розвиток VR/AR/MR прототипів і готової продукції резидентами Unit.city. З VR/AR/MR інструментами користувачі розробляють нові форми реальності, до-

лучаючи цифрові об'єкти до фізичного світу й об'єкти фізичного світу — до дигітального.

У маркетинговій стратегії, аби розширити XR-екосистему в Україні, UNIT.City і Sensorama Lab об'єднали зусилля, щоб дослідити початковий український VR/AR ландшафт і нещодавно представили першу карту ринку VR/AR індустрії в Україні. Мета цієї ініціативи — стати воротами індустрії і допомогти новим стартапам віртуального сектора, інтернет-підприємцям, журналістам та іноземним партнерам зрозуміти головних гравців у VR/AR індустрії України. Вона зафіксувала головні стартапи в кожному сегменті ринку з поміткою, що деякі компанії працюють в більш ніж одному сегменті.

Віртуальна реальність вже не є сферичним конем у вакуумі, який всі обговорюють, але якого ніхто не бачив. Понад 30 стартапів у сфері віртуальної і розширеної реальності розробляють деякі інноваційні рішення для користувачів і бізнесу в Україні. Нещодавно тільки в одному Києві було відкрито сім майданчиків інноваційних розваг, де можна грати у VR-ігри і дивитися фільми у форматі 360°: «Multiplex VR» в Лавина ТРЦ, «Планета VR» у «Блокбастері», «X Reality Порт» в ТРЦ Dream Town, «VR HUB», «VR Motion», «G-Core», «Портал 77» і «Куб».

Тема статті пов'язана із загальнодержавною програмою Інституту проблем сучасного мистецтва Національної Академії мистецтв України, зокрема з темою «Художня культура у контексті сучасного мистецтвознавства».

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У рамках XR віртуальність не є протилежністю реальності. Відповідно, цифрове не є протилежністю біологічному, що саме і стосується концепту, запропонованого Жілем Дельозом: віртуальність розчиняє дигітальне і біологічне [2]. Ця ідея віддзеркалюється і в авторському проєкті «Не просто гра» (біопротезування як очевидне майбутнє України, враховуючи кількість людей з ампутованими кінцівками через неоголошену війну РФ проти України). Деякі аспекти проблематики віртуальності висвітлювалися ще в роботах Льва Мановича «Мова нових медіа». Останні публікації Стіва Манна, Тома Форнесса, Ю Юан, Джея Йоріо, Зіксін Ванг зробили внесок у:

- таксономію (класифікацію) реальності (віртуальну, доповнену, змішану, медіатизовану і т. ін.);

- деякі нові види реальності, що приходять безпосередньо від природи, тобто розширюють наше поняття поза синтетичними реальностями, аби включити також феноменологічні реальності.

Вони розглянули мультимедіальну реальність як багатовимірну, багатомодальну, багатосенсорну і мультирозмірну, а також мультидисциплінарну, в якій ми повинні зважати не лише на користувача, але і на те, як технологія впливає на інших, наприклад, як фізичний вигляд впливає на соціальні ситуації.

Олена Грязнова у своїй статті «Філософський аналіз концепцій віртуальної реальності», переймаючись відсутністю в сучасній науковій і філософській літературі єдиного розуміння поняття віртуальної реальності, що призво-

дить не лише до спотворення сенсу багатьох усталених категорій, що склалися у філософії, представила авторську філософську концепцію віртуальної реальності, що дозволяє виявити родові ознаки віртуальних феноменів абіотичного, біотичного, психічного, соціального і технічного світів.

Актуальність цього дослідження не потребує додаткових обґрунтувань, оскільки тема XR-технології в мистецтві України з оглядом XR-екосистеми та аналізом VR/AR/MR-практик розроблена мало. У галузі мистецтва новітніх технологій в Україні ситуація ускладнюється як через розірваність самого творчого процесу, так і через досить обмежену кількість фахівців, чия увага концентрується навколо досліджень сучасних практик, пов'язаних із новими медіа. Елементи розгляду XR-технології в українському мистецтві знаходимо у роботах Я. Пруденко і Б. Шумиловича. Проте саме заявлений аспект проблеми, у вимірі сучасного мистецтва, видається недостатньо дослідженим.

Метою статті є презентація деяких українських ініціатив, що розвивають VR- і 360°-відеопродакшен та кінематограф. Необхідно поставити запитання: чи можемо ми зробити віртуальну реальність «вдумливим місцем», місцем для запитань, залучаючи контекст для критичного підходу?

Віртуальна Реальність (VR) як імерсивна технологія обіцяє стати повсюдною в недалекому майбутньому в різноманітних сферах, тому вперше є глобальні зусилля зробити цю технологію потенційно доступною для набагато ширшої аудиторії, ніж будь-коли раніше.

Відносно нова історія XR пропонує медіа-художникам захопиви можливість створювати роботи в новому жанрі. XR може розглядатися як прояв «Нової естетики», — термін, що його започаткував Джеймс Брігль, який посилається на «появу і поширення візуальної мови цифрової технології та Інтернету у фізичному світі і змішуванні віртуального і фізичного» [3].

Потенціал і ризики ідуть майже паралельно упродовж усього розвитку XR-технологій. Панівна риторика ейфорії навколо VR оперує такими поняттями, як 1) новизна; 2) імерсивність (занурення); 3) емпатія; 4) складність (комплексність); 5) видовищність; якій протистоять майже ті ж пункти, лише негативні: 1) залежність від гаджетів; 2) надзвичайна відокремленість; 3) роз'єднання людей; 4) пасивні підходи; 5) позбавлення тактильного досвіду; 6) проблема безтілесності; 7) спектакулярна ідеологія; 8) патентованість більшості з XR-технологій, 9) корпоративний контроль.

Викладення основного матеріалу дослідження. Короткий огляд діяльності «Сенсорами» є важливим для майбутнього розвитку країни, яка має потужний потенціал ІТ-фахівців. Україна має розвивати свої віртуальні навички і можливості, щоб за п'ять років бути конкурентоздатною серед провідних країн у цьому секторі. Власна екосистема «Сенсорами» складається з лабораторії, Інкубатора, освіти, публічних подій, VR/AR студії, «X Reality Порту» і простору «VR Art». Sensorama Lab використовує навчання, що базується на проєктній осно-

ві, аби підготувати VR-таланти до реальних вимог ринку. Пройшовши курси, студенти виходять чи то на ринок праці, чи то приєднуються до відповідних стартапів або ж до VR/AR студій.

Sensorama Lab організовує події, які поєднують місцевих VR/AR професіоналів і підприємців у спільноту. Це допомагає українському суспільству отримувати доступ до останніх новинок розвитку в імерсивних технологіях, організовуючи конкурси і хакатони: VR/AR/MR хакатон; аудіовізуальні перформенси у VR, Медіа Хак Вікенд, Next Sound фестиваль; українські покази на VR-фестивалі «Калейдоскоп», що представляє VR-фільми, мистецтво, ігри та імерсивний досвід від VR-творців з усього світу; лекції в університетах (лекція «Доповнена реальність: від взаємодії з простором до навчання космонавтів» Аллі Вовк з Оксфорду, «Пірнути у VR» у Київському політехнічному інституті і Національному авіаційному університеті), семінари (Фабрика Unit, UNITY майстер-клас для розробників — UNITY програма для розробки ігор), AI (штучний інтелект)+ART in VR, VR ART.

VR Fest «Калейдоскоп» у Києві, організований у співпраці з кінофестивалями Санденс, Трайбека і SXSW, поєднав новаторів, щоб дослідити віртуальну реальність як художню форму, що народжується просто зараз. Калейдоскоп організує події у всьому світі, що демонструють найкращі взірці віртуальної реальності від незалежних художників. Фестиваль демонстрував ексклюзивні Гарячі історії від Google і в рамках Студій, а також вибраний контент із фестивалей подій, таких як Санденс, Трайбека і Канни. Київський VR-фестиваль «Калейдо» відбувався одночасно з подіями в Нью-Йорку, Лос-Анджелесі, Берліні і Парижі. Цю подію в Києві відвідало понад 300 осіб. Був представлений VR-кінематограф за допомогою 20 Gear-масок, 10 проектів спеціально для Gear VR були також показані на цих масках.

Хакатон «X Реальність» — подія, де можливості штучного інтелекту/AR/MR/VR/AI були досліджені українськими розробниками, дизайнерами, програмістами. Хакатон «X Реальність» стартував із 200 учасниками з 40 ідеями, 8 найсильніших проектів і найсильніших команд з яких протрималися до завершального дня. За підтримки наставників — провідних AR/VR/AI експертів — пройшли два дні кодування в AR/VR Демозоні та в зоні Open Air з енергією і призовим фондом, а також з можливістю бути на передовій лінії розвитку індустрії та отримати досвід на все життя. Подію відвідало понад 300 осіб.

«Сенсорам» започаткувала серію освітніх відео на Українському он-лайн ТБ про те, як реалізувати перший проект, використовуючи різні технології і VR/AR технічне забезпечення.

В Академії Sensorama перші курси надають змогу опанувати: виробництво і постпродакшен 360°-відео, виробництво 3D-контенту і анімації, програму Unity 3D для VR/AR розвитку. Виробництво і постпродакшен 360°-відео й імерсивний медіакурс дає професіоналам кіно, ТБ, театру, реклами і медіагалузі нові інструменти для нарративу. Впродовж курсу учасники створюють влас-

ний освітній проект, використовуючи Samsung Gear360 і Samsung GearVR. Ці технології дозволяють їм створювати, тестувати і демонструвати результати своєї праці. Продукований ними контент є і корисним матеріалом в освіті, і реалізує соціальну діяльність в Україні і по всьому світу.

Фестивальні майстер-класи, триденний майстер-клас у стилі семінару і практичне навчання істотних навичок для створення віртуальної реальності 360°-відео дозволяють опанувати основи імерсивного контенту, зрозуміти, який тип контенту кращий для 360°-відоперегляду; різні інструменти і доступне програмне забезпечення, аби розпочати створення VR-контенту; зйомки VR-відео і зшивання фрагментів в одне зображення, користуючись програмним забезпеченням Samsung Gear360 і Samsung GearVR.

Sensorama Lab надає до освоєння можливості віртуальної реальності і розширеної реальності для творчості і мистецької експресії. Зараз художники в лабораторії створюють світи і персонажі. Розроблені моделі можуть бути використані в анімації, для створення скульптури, 3D-друку і у відео. Одним із перших проектів «Сенсорам» була міжнародна співпраця медіахудожників зі створення перформенсу, який може відвідати багато людей з усього світу. Це було генерування в реальному часі аватарів перформерів і 3D-середовища, відповідно до живої музики. Серед такої діяльності можна назвати: VR ART перформенси в реальному часі, започатковані 2016 року (і. І), Artistic Artificial Intelligence/Мистецький штучний інтелект, Media Hack Weekend 2016 та Імерсивний театр в Україні. Юлія Беляєва і Юра Мирон — художники, які працювали з VR-реальністю в Sensorama, експериментуючи з VR-скульптурою.

В Україні вже існують ініціативи, зацікавлені в розвитку AR/VR/MR та імерсивних медіа в імерсивному театрі, такі як: Sensorama Lab, творча студія Front Pictures, Олексій Тищенко і Макс Побережський з їхньою артшколою мистецтва нових медіа Bkck Box (Чорна скринька). Усі вони перебувають у процесі формування візії театру в епоху високих технологій, виробляючи розуміння, як театр може використовувати ці технології для створення нових форматів.

Front Pictures створили мультимедійний контент для творчої команди Freckled Sky для шоу «Америка має талант» продемонстрованого на NBC 2015 року. Технологія проєкції на водний екран комбінувалася в реальному часі з танцем, явивши в результаті візуальну магію як сплав високотехнологічного і хореографічного артистизму. Це було «теледією», як про це писав Лев Манович — «дія через відстань в реальному часі» [4, с. 174]. Front Pictures стали частиною команди, що готувала виступ української співачки Джамали з композицією про висилку татар «1944» для пісенного конкурсу Євробачення-2016, і створили сценографію для її переможного перформенсу. Як глядачі, так і критики не тільки в Україні були захоплені її виступом. На запит Національного музею науки міста Кванджу (Південна Корея) і Корейської корпорації



1. Sensorama Лаб. VR ART перформенс в реальному часі. Київ

гідро- і атомної енергії Front Pictures встановили проєкційну систему у перший південнокорейський сферичний проєкційний театр Простір 360. Цей проєкт був у шорт-спіску в категорії проєктів, найатракційніших для відвідувачів, на Нагороду Inavation 2018.

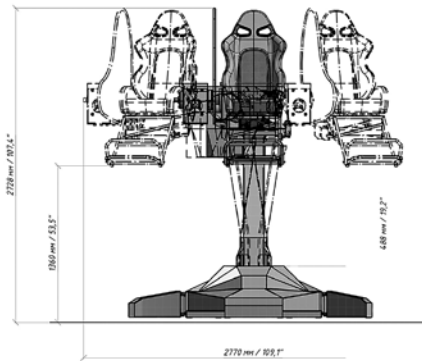
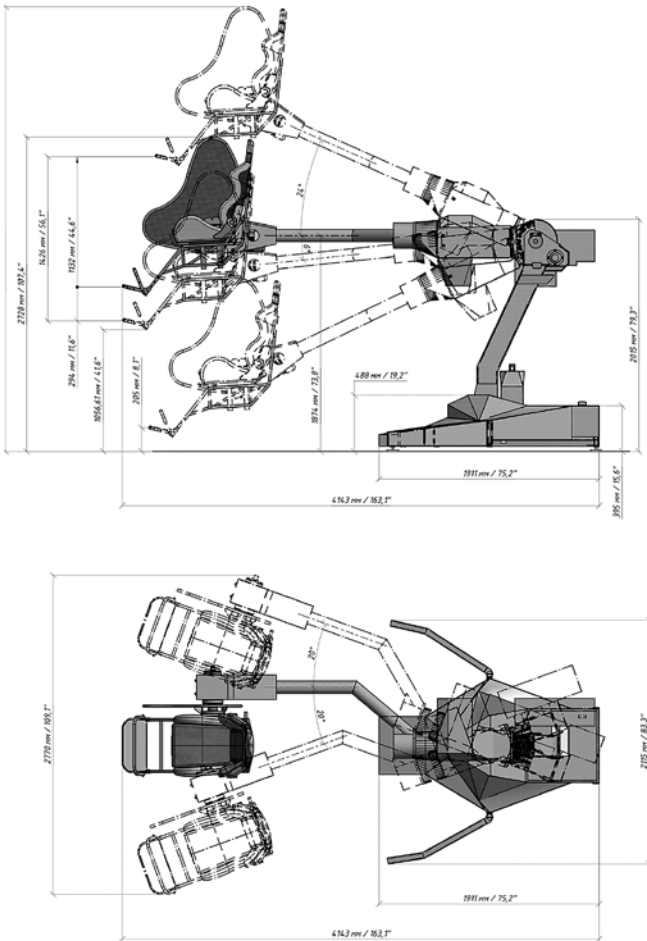
На запитання, чи може VR-технологія бути небезпечною конкуренткою для повнокупольного кінотеатру, відповідь була негативна, оскільки кожна нова технологія симулює розвиток іншої: так, 360°-кінофільми органічно влилися до VR-технології. XR представляє загальний набір цілей і цінності творців контенту, аби підтримувати відкриту екосистему. 2017 року Американський індустріальний консорціум The Khronos Group («Група Хронос») сформував робочу групу ключового промислового керівництва із США: Oculus, Valve, Unity, Epic і Google + корейський Самсунг, щоб сформувати ініціативу Орепх («Відкритий хг») для спільної платформи VR-стандартів. Цей крок формує не лише технологічну стратегію, але й візонерські перспективи майбутнього світу з відкритістю та інклюзивністю, оскільки ініціатива «Жінки в XR» була також анонсована в 2017 році. За нинішніх умов «глобального селища» [5, с. 3] швидкість поширення інформації, помножена на її різноманітність, створила простір, де багато додаткових реальностей можуть існувати одночасно в епоху «пост-правди» [6]. За висловом Зігмунда Баумана, тільки одне залишилося сучасній людині — навчитися жити в цій «рідкій модерності» [7, с. 4], яка характеризується непевністю соціального життя. Фактично ж, реальністю є закритість XR, оскільки більшість патентів XR-технологій — в руках великих корпорацій: така стратегія вироблення єдиних стандартів сприяє множенню їхнього прибутку.

VR First Lab — інший Центр розвитку технологічних компаній під дахом Unit.city. Він також має комп'ютери

і окуляри, щоб створювати і тестувати прототипи, платформу Sguengine для розробки продукту для індустрії ігор, включно з VR-продукцією, інструктором, який навчає резидентів Лабораторії, забезпечує доступ 24 години 7 днів на тиждень. VR First Lab — це франшиза, започаткована в Стамбулі. Очікується, що протягом року кількість лабораторій по всьому світу перевищить 150. Україна також долучається до цього процесу.

Компанія ММOne з Одеси створила перший у світі трьохосовий симулятор віртуальної реальності «Матільда» у формі крісла, прикріпленого до індустріальної роботоподібної руки, яка рухається відповідно до дії у відеогрі (іл. 2). Дебют «Матільди» відбувся в жовтні 2015 року на Паризькому тижні ігор у Франції (іл. 3). Стартап презентував свій пристрій у співпраці з багатонаціональним розробником відеоігор Ubisoft, який створив гоночну гру спеціально для «Матільди», назвавши її «Трекманія». Крісло від ММOne рухається по трьох осях і може обертатися на 45° ліворуч і праворуч, підніматися на 45° і обертатися на 360°. Українська компанія ММOne, заснована три роки тому, надихалася концепцією п'ятивимірного кінематографу (3D-фільми плюс рухомі сидіння, запахи, вітер і водяна пара застосовуються для впливу на аудиторію). Дизайн першого прототипу пристрою забрав півтора року. Девіз ММOne: «Emotions як подарунок!». Починаючи з виставки Паризького тижня ігор у Франції, ММOne має декілька запитів від великих ІТ-компаній зі США, таких, як Youtube, the Opera Mediaworks, від всесвітнього лідера мобільної платформи реклами, Facebook, Instagram, і Oculus LLC. Цей винахід, що включає залучення фізичних сил у віртуальному середовищі, перевизначає е-спорт, який дедалі більше стає розвагою XXI століття.

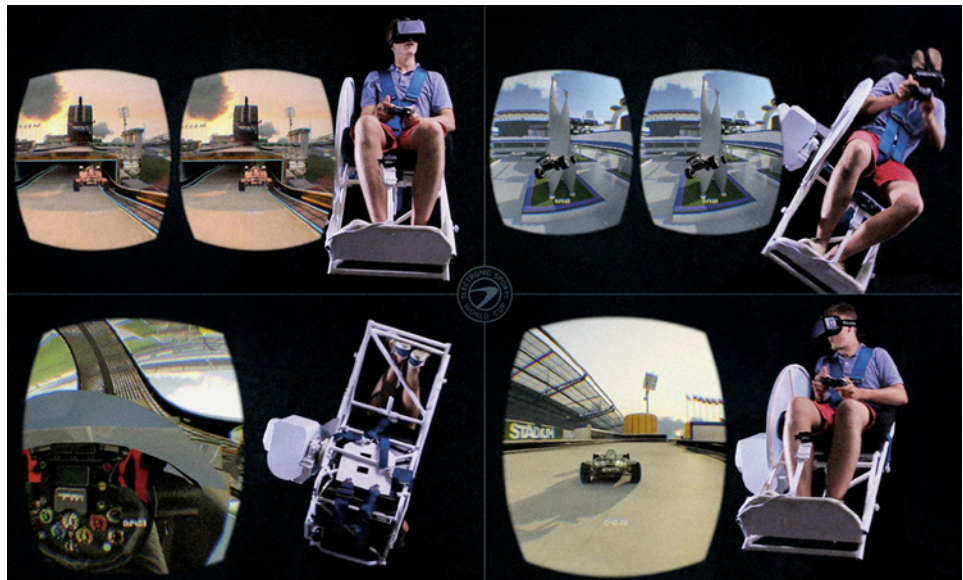
Але якщо ми відокремлені і позбавлені комунікації в масці Окулюс у нас на голові, то особистісну програму



Product specification:

1. Dimensions:
 - Width: 2,8 m / 9,2 ft
 - Length: 4,1 m / 13,6 ft
 - Height: 3,9 m / 12,8 ft
 - Footprint: 2,3 m² / 24,8 ft²
2. Space requirements:
 - Width: 4,8 m / 15,7 ft
 - Length: 5,6 m / 18,4 ft
 - Ceiling height: 4 m / 13,1 ft
 - Area: 27 m² / 290 ft²
3. Weight: 1130 kg / 2490 lbs
4. Minimum live load requirement: 500 kg/m² / 103 lbs/ft²
5. Electrical requirements: 380 V, 25 A / 208Y/120V, 30 A
6. Peak power consumption: 10 kW
7. Maximum rotational speed: 50 RPM
8. User requirements:
 - Minimum age: 12 years
 - Minimum height: 120 cm / 3'11"
 - Maximum height: 190 cm / 6'3"
 - Maximum weight: 120 kg / 265 lbs
 - No medical contraindications

2. ММоне (Одеса).
Технічні деталі симулятора
віртуальної реальності
«Матільда». 2015
3. ММоне (Одеса).
Екрани симулятора
віртуальної реальності
«Матільда». Париж, 2015



4. О. Сенцов. Гамер.
2011. Кадр з фільму



буде втрачено. Культурологічні дослідження забезпечили нас низкою питань, що постали з розвитком високих технологій з приводу гуманітарного аспекту, відрефлектовані українським кінематографом у фільмах «Gamer» та «Ілюзія». «Gamer»/«Геймер», або «геймер», тобто гравець — це фільм Олега Сенцова — українського автора і режисера, якого заарештували в Криму і викрали задля шантажу. Російський суд виніс йому вирок — 20 років ув'язнення за сфабрикованим звинуваченням у підготовці терористичних актів. Режисер виявився першим і в розробці кіберспортивної теми, а не тільки в нинішньому протистоянні тоталітарному режиму РФ. «Геймер» — повнометражний фільм-дебют Олега Сенцова, реалізований 2011 року, — це портрет покоління, що формує новий вид людини — *homo ludens* — азартна «людина грайлива», чи «людина гри», або ж «людина, що загралася». Українська прем'єра фільму відбулася в жовтні 2011 року на Київському МКФ «Молодість», в липні 2012 року фільм був представлений на Одеському МКФ, де здобув перемогу у двох номінаціях. Міжнародна прем'єра відбулася в січні 2012 року на МКФ у Роттердамі. Головний герой фільму — сімферопольський підліток Олексій, котрий через свою пристрасть до гри не приділяв увагу іншим (ні матері, ні подрузі), навіть не намагався знайти гармонію між своїм реальним та віртуальним життям (і. 4). У фіналі до нього приходить розуміння, що його ігри обманули його, що вони — жорстока гра з його свідомістю, що він жив у вигаданому світі, а ігри не мають жодного стосунку до реальності і його перспективи майбутнього.

Апокаліптичні передбачення продемонстровані в українській короткометражній стрічці «Ілюзія» Аліни Хорошилової виробництва кіностудії ім. Олександра Довженка (2016), реалізованій за підтримки Міністерства культури України. Фільм, в якому дія відбувається в майбутньому, розповідає про те, що залишиться від нас, що наші нащадки знайдуть на розкопках і як вони розумітимуть причину занепаду. Фільм досліджує проблему безтілесності і VR як джерело апокаліптичного сценарію для людства. Здається, що мета будь-якої новоствореної технології сьогодні — максимальна ізоляція людини. Нікуди не ходити, працювати вдома, все отримувати з доставкою додому, секс з роботами, навіть якщо вийти з будинку, то немає касирів і водіїв на шляху, мінімум особистого спілкування з іншими людьми, уся комунікація через мережу, а краще і взагалі зануритись у світ VR. Ізоляція людини як апогей технологічного розвитку — в цьому філософія еволюції? Згідно з конспірологією, це — такий хитрий план, аби розділити людство в непов'язану масу однаків. Тим часом книжка американського автора Кліненберга «Йдучи соло: екстраординарне збільшення і дивовижне звернення до життя одинаком» подає приголомшливий огляд найістотнішого демографічного зсуву з часів бебі-буму і доводить позитивний внесок чудового «соціального» експерименту [8, с. 5].

Презентації VR відбувалися в рамках різноманітних ярмарків (комунікації, медіа, технологій, моди, конструк-

цій, архітектури), на виставці «Музей новин» 2–26 березня 2017 року й «Уявний путівник. Японія» 9 листопада — 17 грудня 2017 року, в рамках VIII Міжнародного фестивалю «Книжковий Арсенал» 30 травня — 3 червня 2018 року — усі в Музейному комплексі «Мистецький Арсенал». На виставці «Уявний путівник. Японія» відвідувач отримав можливість пройтися з VR японським садом і виявити його характеристики. Усі приклади були радше скромними кроками демонстрації можливостей VR.

Інший тип твору — алгоритмічне середовище Verbatix, створене мистецькою групою українських художників Sviter у співпраці з саунд-художником Іваном Світличним у партнерстві з Фестивалем мистецтва і дигітальної культури Трансмедіале з темою «Vorspiel» 2018 («Гра», або ж любовна гра, прелюдія), що демонструвався в галереї «Пушкін & Гоголь» у Берліні 26 січня — 5 лютого 2018 року. «Пушкін & Гоголь» — галерея сучасного мистецтва, заснована 2017 року з приватним офісом у Кройцберзі і виставковим простором в Шарлоттенбурзі. Назва «Пушкін & Гоголь» запозичена з п'єси абсурду Даниїла Хармса. Видається, загравання з символічними кодами російської культури і досі є модним на Заході. Директор галереї Кевін Рубен Джекобс спочатку заснував галерею «OFG.Xxx» у Далласі (штат Техас), і реалізував понад 50 виставок і перформенсів з місцевими і міжнародними художниками. Упродовж 2013–2015 років він працював куратором Фоду Goss-Michael, організуючи одну з основних колекцій сучасного британського мистецтва в США. Site-specific і саунд інсталяція була представлена українською групою митців, в якій барабан-машина й електронні синтезатори створюють унікальний алгоритм, що трансформує в реальному часі частину даних всередині галерейного простору в звук. Їхній попередній архів також формує візуальний простір, в якому, використовуючи проекцію і відео, усі інформаційні шари з'являються одночасно. Гіперпосилання становить нову форму взаємодії з реальністю. Verbatix спотворює інформацію і, будучи гіперпосиланням, одночасно створює новий продукт — гіпертекст, архів різних інтервалів часу і просторів.

Приклад VR-скульптури можна було побачити на виставці 20 митців із короткого списку п'ятої Премії ПінчукАртЦентру — загальнонаціональної премії для українських художників, молодших за 35 років. Виставка відбулася у Києві 24 лютого — 13 травня 2018 року. На ній було представлено нові роботи, створені за підтримки ПінчукАртЦентру. Проект «Script» («Сценарій») (2017–2018) Івана Світличного — алгоритмічна конструкція сценарію, базується на глобальних даних, отриманих через низькорівневі інтернет-протоколи, куди входять мережа, мікроорганізми, аудіовізуальне алгоритмічне середовище, багатоканальне відео, звук і відео, що трансформується у VR (і. 5). Іван Світличний у своєму мультимедійному проекті «Сценарій» створив алгоритм, що збирає в довші з різних видів джерел і різних датчиків певні дані, які впливають на розмір VR-скульптури. Це — складна і експериментальна робота.



5. І. Світличний. Сценарій
2017–2018.

Премія ПінчукАртЦентр. Київ

Премія ПінчукАртЦентру підтримує нове покоління художників, котрі демонструють, чим може бути українське мистецтво для майбутнього.

Рухаючись у цьому напрямі, можна згадати проект «Більш ніж скульптура», представлений у новому просторі галереї «Art Ukraine» 7 березня — 7 квітня 2018 року. Юлія Беляєва, Сергій Шауліс і Роман Мінін у своїх творах перемістили скульптурний процес в AR — доповнену реальність. У роботі Сергія Шауліса AR-скульптура має свій життєвий цикл — вона може бути зруйнованою на друзки. Якщо навести камеру айфона на об'єкт вдруге — вона збирається знову в цілісну скульптуру. Юлія Беляєва і Роман Мінін свої двовимірні зображення за допомогою технології AR трансформують у 3D-скульптури, проте одна з них була присутня як об'єкт в реальному виставковому просторі. В рамках проекту «Більш ніж скульптура» відбулася дискусія з фокусом на темі сучасної скульптури і нових технологій, що досліджують парадигму синтезу, або заміщення. Юра Мирон і Тая Кабаєва як художники VR, котрі опікуються новим простором «VR Art» у дочірній ініціативі «Сенсорами» «X Reality Port» у Dreamtown'i, взяли участь у цьому обговоренні, дебатуючи, чи є VR та AR інструментами для втілення нових ідей або ж майбутніми конкурентами образотворчого мистецтва?

Цього року в межах програми «Американський Арт Інкубатор — Україна» гавайсько-американська медіахудожниця і кураторка Тіар Рібо привела цикл майстер-класів 10–29 березня 2018 року за підтримки «Американського Арт Інкубатора ZERO1». Були створені чотири мультимедійні колаборативні проекти, фіналізовані як мистецька виставка в центрі «Ізоляція. Платформа Культурних Ініціатив» у Києві 29 березня — 12 квітня 2018 року. «Американський Арт Інкубатор» (AAI) — міжнародна творча програма обмінів, яка використовує громадоорієнтовані дигітальні арт-проекти і проекти но-

вих медіа, аби стимулювати діалог задля розбудови спільноти, локальної економіки і подальших соціальних інновацій. У центрі уваги AAI — міжкультурний обмін ідей, що використовує художників як заангажованих та інноваційних партнерів, котрі працюють з соціальними й екологічними викликами. Підтримана Посольством США в Україні, виставка «Нові притоки» представила чотири мультимедійні колаборативні проекти з фокусом на різних проблемах:

– «Сесійна кімната» утворила місце для психологічної реабілітації людей, які мають досвід суворих переворотів, або психологічних травм; у проекті задіяна технологія 3D-сканування (Аліна Борисова, Анна Кахіані, Анна Корнієць, Ірина Костишина, Олена Мамай, Анна Манакіна, Олександр Манукянц, Ганна Шумська, Олексій Яловега);

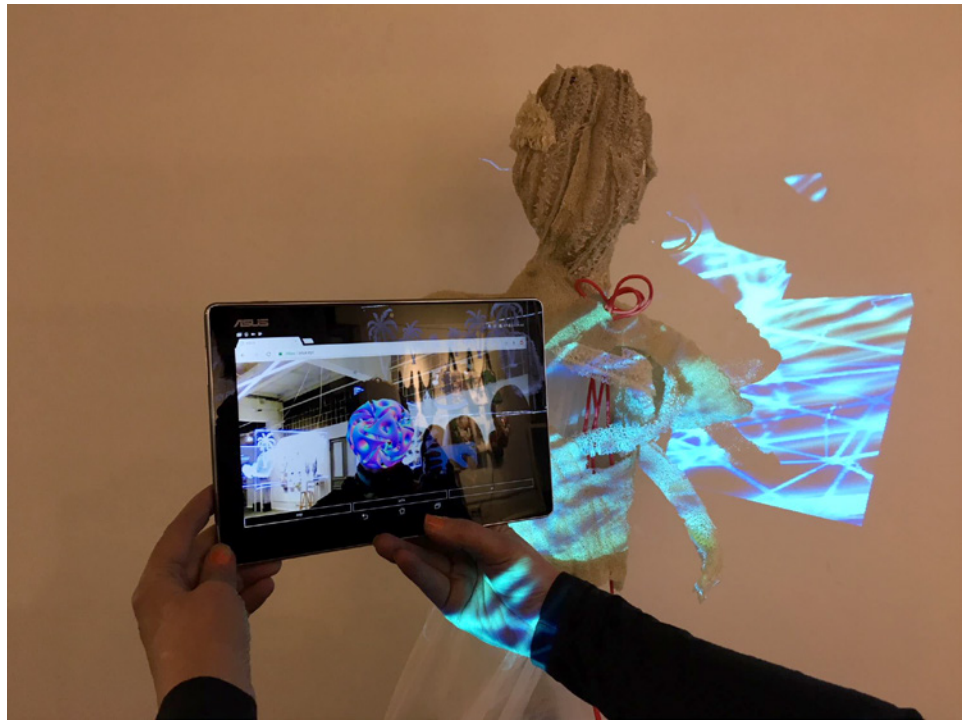
– «І обійняли мене води до душі моєї» за Кензабуро Ое — стосується екології (Юлія Беляєва, Оксана Чепелик, Умка Естебанова, Богдан Мороз, Ірина Проскуріна, Ольга Терещенко, Алла Сорочан);

– «Острів Ї» як відкритий університет і наукова лабораторія (Олена Клочко, Ярослав Костенко, Кроліковські Арт, Анастасія Лойко, Михайло Розанов, Катерина Шиман, Юрій Єфанов);

– «Павукотопія» має справу з народними патернами в мікро- та макромасштабі (Іванка Бородіна, Сергій Ніжинський, Марія Прошковська, Богдан Середяк, Ольга Синякевич, Ольга Ващевська).

Один проект, створений Тіар Рібо, присвячений річці Дніпро. Другий є AR-проектом для Києва: це результат співпраці з Дональдом Гансоном. У проекті декілька 3D-скульптурні роботи, представлені в рамках виставки Оксаною Чепелик, Оленою Клочко, Анастасією Лойко та іншими (іл. 6), віртуально втручаються в експозиційний простір, а також вибудовують психогеографію на збільненій карті міста і країни в онлайн-проекті «Aqua.huz» з тим ж 3D-об'єктами втручань в урбаністичні і культурні

6. О. Чепелик. 3D-об'єкт
«Простір Калабі-Яу». 2018
Проект Тіар Рібо «Arqa.xyz»,
виставка «Нові притоки»,
«Ізоляція. Платформа
Культурних Ініціатив». Київ



простори України в душі трансдисциплінарності, де згідно з концептом Ганса-Георга Гадамера, не лише горизонти науки і релігії, але і все інші галузі знань сплавлені: мистецтво, поезія, економіка, соціальне життя і політика.

8 лютого — 11 березня 2018 «Ізоляція. Платформа Культурних Ініціатив» і Гараж Генг презентували виставку «Утопія: трансформації українського сходу» (куратори: Роман Сах і Костянтин Кучабський, Студія дизайну Formoграфия, Олександр Міхед). Виставка відбулася в творчому громадському просторі Креативної спільноти Izone за фінансової підтримки проекту «Програма сприяння громадській активності «Долучайся!»», яка здійснюється Раєт в Україні, та проекту «Зміцнення громадської довіри», що фінансуються Агентством США з міжнародного розвитку. 11 місяців, з грудня 2016 до листопада 2017, команда «Метаміста: Схід» проводила мультидисциплінарні дослідження культури, урбаністики й ідентичності шести міст Донецької та Луганської областей: Лисичанська, Бахмута, Покровська, Северодонецька, Костянтинівки і Добропілля. Студія дизайну Formoграфия створила нові архітектурні форми в співпраці з місцевими активістами. Відвідувачі виставки змогли поринути у віртуальну реальність 360°-імерсивних просторів, створених командою Formoграфия. Презентація VR дуже проста, але це шанс зануритися в 360°-реальне середовище, трансформоване мистецькою й архітектурною інтервенцією.

8 лютого — 3 березня 2018 року в Американському домі в Києві демонструвалась виставка «Проникливість» американського мультимедійного художника Баєта Росса Сміта, який ретельно досліджує упередження і стереотипи, проблеми ідентичності і виклики міжкультурної комунікації. Його художні роботи аналізують суспільні зв'язки і мотивують нас відрефлектувати те, як ми сприймаємо світ навколо нас. В експозиції серед інших серій робіт був відеопроєкт у форматі 360°, створений разом з автором,

актором і продюсером Тоні Парентом «Крок всередину шифру». Він дозволяє глядачеві опинитися в центрі хіп-хоп перформенсу вільного стилю, увійти в простір танцю і побути в оточенні вікінгів під час їхнього перформенсу. Баєт Росс Сміт використовує поняття ідентичності і спільноти як шлях до вивчення і розуміння, для взаємодії з іншими людьми як на соціальному рівні, так і в глобальному сенсі щодо минулого, теперішнього і майбутнього людства. У лютому 2018 року Баєт Росс Сміт проводив серії майстер-класів для художників на тему «Соціальний внесок мистецтва: інструменти і підходи», лекцію «Мистецтво і медіа: долаючи культурні і філософські розбіжності» в Американському домі, «Мистецтво має значення: нові медіа і суспільні практики в мистецтві США» в Національному художньому музеї України в Києві і «Як користуватися новим медіа мистецтвом для впливу на суспільні практики» в Єрмілов-Центрі в Харкові.

Я співпрацювала з Кирилом Покутним, звертаючись у 2015 році за підтримкою до Фонду документального фільму Трайбека, щоб розвивати імерсивний повнокупольний проєкт «Колайдер» (іл. 7) [9, с. 187] як VR, маючи справу з «плинністю» дигітального світу [10, с. 31], який включав «Чорнобиль 360°» як компонент. Надалі «Чорнобиль 360°» розвивався як самодостатній проєкт: цей інтерактивний документальний фільм віртуальної реальності про Чорнобильську атомну електростанцію і навколишню зону відчуження, створений у Лабораторії Sensorama і відзнятий у сферичному 360° вигляді, зараз дуже популярний на глобальному ринку. «Чорнобиль 360°» надає унікальну можливість відвідати історичні місця Чорнобильської зони і випробувати існування всередині історії найгіршого всесвітнього екологічного лиха. Глядачі можуть побачити, як виглядає зона відчуження з висоти пташиного польоту з 360° діапазоном. Вони можуть вибрати у віконці покинуту хату в місті Прип'ять,

стати свідком управління ядерними відходами і процесу побудови нового саркофага. Команда «Сенсорами» зуміла завершити чорнобильську фотограмметрію, унікальне об'ємне сканування території АЕС близько 1 км² завширшки (іл. 8) перед тим, як нове безпечне покриття вкрило четвертий блок.

Користуючись маскою віртуальної реальності, глядач може побачити не лише Чорнобильську атомну електростанцію всередині, але і новий саркофаг, який ще тільки зводили. Через 30 років після катастрофи цей інтерактивний фільм надає глядачеві можливість побачити 30-кілометрову Чорнобильську зону відчуження очима свідків. Люди у фільмі: ліквідатор, будівельник нового саркофага, працівник станції, туристичний гід, лісник, нелегальні переселенці назад до зони відчуження та евакуйовані. Глядач поринає у віртуальну реальність Чорнобиля з цими людьми. Таким чином, документальний фільм може бути досвідом аудіовізуального простору, чий наратив структуровано за різоматичною моделлю, «повністю орієнтований на експеримент у контакті з реальним» [11, с. 12]. Сюжет побудований інтерактивним чином через історії, які можна переглянути на вибір або послідовно. Проте, для того, щоб бачити кульмінацію і потрапити всередину унікального чорнобильського об'єкта, глядачеві доведеться пройти усі рівні проекту. Зазвичай тільки обрані працівники станції мають доступ туди. Рух глядача сюжетом залежить від обраної історії. Крім того, кожна з історій — поворотний пункт сюжету. Персонажі фільму розказують і показують різні місця Чорнобильської зони відчуження, які стосуються їхньої власної долі. Глядач може поспілкуватися з ними і запитати про їхнє життя, користуючись опціями multi-select у формулюванні запитань. Так, починаючи з сільських околиць міста Прип'ять, глядач може самотійно дістатися до Чорнобильського реактора і побачити його у 360°-видяді.

Імерсивні технології використовують, щоб змінити людський досвід у важливих для мільйонів галузях: терапевтичних VR-дослідженнях, охороні здоров'я і т. ін.

Міжнародний фестиваль документального кіно про права людини Docudays UA 2018 демонстрував документальний цикл американського фотографа українського походження Йосипа (Джозефа) Сивенького «Рани 360°», що складається з трьох історій про поранених в результаті агресії РФ проти України. Перший фільм — історія Вадима Ушакова, солдата, пораненого на Донбасі. Він втратив багато фізичних і розумових функцій, не може говорити, їсти та сидіти. Дружина Олена годує Вадима, робить йому медичні процедури і повертає його до ліжка. Цей фільм дозволяє глядачеві розділяти ці дії з нею, сидячи в VR-окулярах Goggles і майже фізично відчуваючи присутність цих мужніх молодих людей, які не втрачають віри і надії. Всі три фільми розповідають різні історії солдатів, що проходять реабілітацію. Фільми віртуальної реальності втрачають від складності їхньої презентації, але вони пропонують глядачеві такий ефект присутності і оптики, яка ніколи не буде можливою з традиційним кадром. Іноді дійсно важко бачити таке людське страждання, і глядач, намагаючись по-

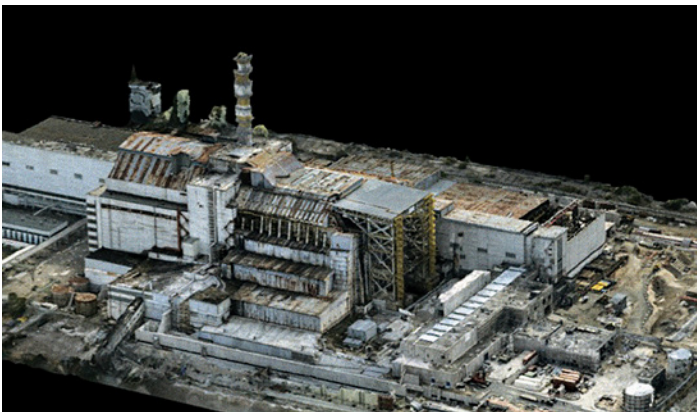
дивитися в інший бік, несподівано може виявити, що реальне життя відбувається і позаду нього/неї з ненаграною реакцією лікаря чи медсестри і родичів. Цей вид занурення надає набагато сильніші емоції. Йосип Сивенький сказав, що дуже важко привернути увагу світу до подій війни в Україні зараз, як це було в 2014–2015 роках. Звикання, відстороненість і атрофія стоять насторожі безтурботного життя не тільки на Заході, але і всередині нашої країни.

1 березня — 6 травня 2018 року в «Мистецькому Арсеналі» проходила виставка «Flashback. Українське медіа-мистецтво 90-х», що розглядала історію українського медіа-мистецтва, — явища, школи, періоду за участі художників: Aкуvido (Віктор Довгалюк, Ганна Куц), Василь Бажай, Андрій Блудов, Андрій Бояров, Олександр Верещак, Гліб Вишеславський, Анатолій Ганкевич, Тетяна Гершуні і Різі Горовіц, Олег Гнатів, Олександр Гнилицький, Наталія Голиброда, Ігор Гусєв, Дмитро Дульфан, Маргарита Зінець, Володимир Єршихін, Ілля Ісупов, Андрій Казанджій, Влодко Кауфман, Гліб Катчук, Ольга Кашимбекова, Юрій Кручак, Павло Ковач-старший, Едуард Колодій, Мирослав Кульчицький, Віктор Маляренко, Максим Мамсіков, Вячеслав Машницький, Олег Мігас, Володимир Мужексій, Вікторія Пархоменко, Філіп Перловський, Тарас Полатайко, Кирило Проценко, Олександр Ройтбурд, Арсен Савадов, Соломія Савчук, Георгій Сенченко, Володимир Сердюков, Юрій Соломко, Петро Старух, Анатоль Степаненко, Валерія Трубіна, Ігор Ходзинський, Вадим Чекорський, Оксана Чепелик, Ілля Чичкан, Кирило Чичкан, Василь Цаголов, Іван Цюпка, Наталія Філоненко, Фонд Мазоха (Ігор Дюрич, Ігор Подольчак), Сергій Якунін, Super Gallery (Павло Керестей, Сюзан Клаузен, Крістіан Хілт). Цей виставковий проект створив візуальну антологію, наповнену новим концептуальним баченням, оцінками і значеннями. В межах цієї виставки відбулося багато освітніх і супровідних подій, включно з С.а.р.е. (Computer Assisted Personal Environment) і виставою «Hands-On Hamlet» 24 і 25 березня VR-театру CREW — відомої бельгійської перформенс групи, яку заснував у Брюсселі в 1991 році Ерік Жоріс. Через 20 років після представлених прикладів у межах цієї виставки українське медіамистецтво входить у сферу так званих високих технологій, залучаючи в проекти експерименти з віртуальною, доповненою, змішаною реальністю, 360°-імерсивним простором, але інтерактивний відеонаратив є все ще на стадії розвитку.

18–20 квітня 2018 року в «Мистецькому Арсеналі» відбувся дослідницький проект «Втілюючи Місію. Зазирни в Майбутнє», задуманий як платформа для креативного діалогу між представниками бізнесу, мистецтва та інноваторами. Куратор Олександр Міхед запросив 9 відомих українських митців та скульпторів: Мирослава Вайду, Микиту Зігуру, Антона Логова, Тараса Пантелейчука, Лізу Портнову, Артема Присяжнюка та Євгена Чернишова/Syn Art Group створити роботи для проекту. Крім цього, були представлені VR-версії інсталяцій Сергія Петлюка та Антона Логова з першого проекту «Втілюючи місію. Мистецтво і бізнес».



7. О. Чепелик. Проект «Колайдер». 2012
Перша київська бієнале сучасного мистецтва
«Арсенале», Київський планетарій



8. Sensorama Лаб. Чорнобиль 360°. 2016–2018
Інтерактивний документальний фільм віртуальної
реальності

На Арт-Ярмарку в Токіо у травні 2018 року Роман Мінін долучив до комерційних арт-об'єктів свої AR-презентації.

А перший український лауреат Каннського фестивалю — володар Золотої пальмової гілки 2005 року за фільм «Подорожні» Ігор Стрембіцький представив на Міжнародному кінофестивалі «Молодість» 2018 року свій документальний VR-фільм «Вівчарі». Генеральний продюсер фільму Кирило Покутний розповів, що зйомки тривали рік: «Унікальний факт цього фільму в тому, що ми почали його знімати в 2015 році, коли ніхто в принципі цього в Україні не робив. Якщо говорити про те, що відбувалося на той момент у світі, то це було зародження такого напрямку і, взагалі, інструментів для обробки 360°-відео. Інструментів, з якими зараз працюють у кіно, не було ні в 2015, ні в 2016 році. Тільки в 2017 році вони почали з'являтися» [12]. «Вівчарі» — це чотири

документальні історії у 360-градусній віртуальній реальності. За фільм «Вівчарі» Ігор Стрембіцький вже отримав кілька нагород: бронзову — в номінації «Віртуальна реальність/360 VR» Virgin Spring Cinefest 2018, переміг у номінації «Найкращий фільм у віртуальній реальності /360 VR» на Barcelona Planet Film Festival 2018, а ще став лауреатом у номінації «Найкращий документальний фільм» на 360 Film Festival 2017. Переглянути стрічку можна було в рамках кінофестивалю «Молодість» за допомогою 12 спеціальних шоломів упродовж п'яти днів у холі кінотеатру «Київ». Перед глядачами на відстані витягнутої руки відкривалися небачені простори Карпат і побут сучасних вівчарів, проявляючи стародавній зв'язок світу людей із землею. Фільм демонстрував портрети людей та їхню щоденну напружену працю. Режисерський акцент у цій кінокартині — на глибині характерів чоловіків-вівчарів та їхній чуттєвості.

Висновки. Це контексти, в яких українські приклади мистецтва з VR/AR технологіями і 360-градусним відеонаративом існують сьогодні. Це тільки початок, і технології XR можуть запропонувати українському креативному сектору багатообіцяючу перспективу. Однак, зараз — саме час уважно дослідити XR-екосистему. Чи не має вона неоколоніального характеру, тим паче, що великі корпорації є власниками більшості патентів з усіх XR-технологій?

Це — неповний стислий огляд українського шоу-кейсу впродовж останніх двох років, оскільки практика мистецтва із застосуванням XR-технологій в Україні розвивається надзвичайно швидко і перспективно, а отже, дослідження є тривалим проектом, в якому слід розглянути різні сфери, а також регіональні ініціативи. Утім, відсутність колаборативних залучень та інституційних міжнародних зв'язків — причини невидимості українського мистецтва з використанням нових технологій на світовій арт-сцені.

Література

1. *Paradiso J., Landay J.* Guest editors' introduction: Cross-reality environments // IEEE Pervasive Computing. (2009). No. 8. P. 3.
2. *Smith D., Protevi J.* The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2015 ed.) / Zalta, Edward N., ed. Metaphysics Research Lab, Stanford University. URL: <https://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/deleuze/> (updated: 01.01.2015).
3. *Bridle J.* Report from Austin, Texas, on the New Aesthetic panel at SXSW. URL: <http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic> (updated: 03.15.2015).
4. *Manovich L.* The Language of new Media. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2001.
5. *McLuhan M.* The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. Toronto, Canada: University of Toronto Press, 1962.
6. *Roberts D.* Post-truth policy. Grist. URL: <https://grist.org/article/2010-03-30-post-truth-politics> (updated: 04.01.2010).
7. *Bauman Z.* Liquid Modernity. Oxford, United Kingdom: Polity Press, 2000.
8. *Klinenberg E.* Going Solo: The Extraordinary Rise and Surprising Appeal of Living Alone. New York: The Penguin Press, 2012.
9. *Chepelyk O.* The «COLLIDER» project as a Model of Post-Media Art Combining Science, Public Spaces, History and New Technologies to Rethink Worldwide Changes. Renewable Futures. Art, Science and Society in the Post-Media Age / Rasa Smite, Raitis Smits and Armin Medosch, ed. Riga: RIXC, 2017.
10. *Hansen M.* New Philosophy for New Media. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2004.
11. *Делёз Ж., Гваттари Ф.* Тысяча плато. Капитализм и шизофрения / Пер. с фр. и послесл. Я.И. Свирского, науч. ред. В.Ю. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория; Москва: Астрель, 2000. 895 с.
12. Прем'єра «Вівчари» у VR-форматі. URL: <https://molodist.com/novini/prem-yera-vivchari-u-vr-formati> (дата звернення: 5.09.2018).

References

1. *Paradiso J., Landay J.* Guest editors' introduction: Cross-reality environments // IEEE Pervasive Computing. (2009). No. 8. P. 3.
2. *Smith D., Protevi J.* The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2015 ed.) / Zalta, Edward N., ed. Metaphysics Research Lab, Stanford University. URL: <https://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/deleuze/> (updated: 01.01.2015).
3. *Bridle J.* Report from Austin, Texas, on the New Aesthetic panel at SXSW. URL: <http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic> (updated: 03.15.2015).
4. *Manovich L.* The Language of new Media. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2001.
5. *McLuhan M.* The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. Toronto, Canada: University of Toronto Press, 1962.
6. *Roberts D.* Post-truth policy. Grist. URL: <https://grist.org/article/2010-03-30-post-truth-politics> (updated: 04.01.2010).
7. *Bauman Z.* Liquid Modernity. Oxford, United Kingdom: Polity Press, 2000.
8. *Klinenberg E.* Going Solo: The Extraordinary Rise and Surprising Appeal of Living Alone. New York: The Penguin Press, 2012.
9. *Chepelyk O.* The «COLLIDER» project as a Model of Post-Media Art Combining Science, Public Spaces, History and New Technologies to Rethink Worldwide Changes. Renewable Futures. Art, Science and Society in the Post-Media Age / Rasa Smite, Raitis Smits and Armin Medosch, ed. Riga: RIXC, 2017.
10. *Hansen M.* New Philosophy for New Media. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2004.
11. *Deleuze G., Guattari F.* Tysiacha plato. Kapitalizm i shizofrenia / Per. s fr. i poslesl. Y.I. Svirskogo nach. red. V.Y. Kuznietsov. Yekaterinburg: U-Faktoria; Moskva: Astrel', 2000. 895.
12. Premiera «Vivchari» u VR-formati. URL: <https://molodist.com/novini/prem-yera-vivchari-u-vr-formati>.

Чепелик О. В.

XR-технологии в искусстве Украины

Аннотация. Рассмотрены некоторые украинские инициативы, которые развивают VR/AR/MR и 360-градусный интерактивный кинематограф: Sensorama, VR First, базирующиеся в UNIT.city, новом технологическом парке в Киеве; и компания MMOne в Одессе, которая создала первое в мире трехосевое кресло виртуального симулятора реальности, которое движется в соответствии с действием в видеоигре. Подан короткий обзор деятельности Sensorama, которая выращивает экосистему VR/AR в Украине, поддерживая таланты инфраструктурой, образованием, наставничеством, инвестициями, организовывая публичные события, VR фестиваль «Калейдо», X Реальность Hackathon, Художественный искусственный интеллект, VR ART перформансы в реальном времени, поддерживая развитие иммерсивного театра. Проанализированы практики украинского искусства VR/AR с вопросом: можем ли мы сделать виртуальную реальность «вдумчивым местом», местом для постановки вопросов, привлекая контекст для критического подхода? Среди примеров — интерактивный документальный фильм «Чернобыль 360», созданный основателями Лаборатории Sensorama, снятый в сферическом 360-градусном виде, о Чернобыльской атомной электростанции, которая стала местом Чернобыльской катастрофы в 1986 году. Фильм имеет спрос на глобальном рынке, как и «Раны 360» и «Пастухи». Описаны контексты, в которых украинские примеры искусства с VR/AR-технологиями и 360-градусный видеонаратив существуют сегодня, тогда как технологии XR предлагают украинскому креативному сектору многообещающую перспективу. Выяснено, что отсутствие коллаборативных привлечений и институциональных международных связей — причины невидимости украинского искусства с использованием технологий на мировой арт-сцене.

Ключевые слова: XR-технология, VR/AR/MR виртуальная, дополненная, смешанная реальность, 360-градусное видео, интерактивный нарратив, украинское искусство.

Chepelyk O.

XR Technology in the Art of Ukraine

Abstract. Ukrainian initiatives developing VR and 360-degree video interactive filmmaking are researched: Sensorama, VR First, based in UNIT.city, a brand new tech park in Kyiv, and MMOne in Odesa that has created the world's first three-axis virtual reality simulator-chair, responding to the video game. An overview of Sensorama activities is given. The company grows VR/AR ecosystem in Ukraine by supporting talents with infrastructure, education, mentorship, investments, community events, Kaleido VR Festival, X Reality Hackathon, artistic AI, real-time VR ART performances, immersive theater development. The second part of the article is dedicated to the analysis of Ukrainian VR/AR art practices, asking, can we make virtual reality a “thoughtful place”, a place for questioning, sharing context for critical approach? Among the examples is an interactive documentary “Chornobyl 360”, created by the founders of Sensorama Lab, filmed in spherical view of 360 degrees about Chernobyl Nuclear Power Plant, which was the site of Chernobyl disaster in 1986, and now proven to be in demand on the global market, as well as “Wounds360” and “Shepherds”. The contexts, in which Ukrainian cases of art with VR/AR technologies and 360-degree video narratology exist today, are described, while XR technology offers a strong perspective to Ukrainian creative sector. It is found out that lack of the collaborative involvement and of the international institutional connections are the reasons of invisibility of Ukrainian art with the use of technologies on the world art stage.

Keywords: XR technology, VR/AR/MR virtual, augmented, mixed reality, 360-degree video, interactive narratology, Ukrainian art.

Стаття надійшла до редакції 11.09.2018