



УДК 7.01:069.5-021.131(477)
DOI: 10.31866/2617-7951.5.1.2022.257475

UDC 7.01:069.5-021.131(477)

ВІРТУАЛЬНІ ТУРИ В УКРАЇНСЬКИХ МИСТЕЦЬКИХ ПРОЄКТАХ: МІЖ ПАНДЕМІЄЮ І ВІЙНОЮ

Ліліана Вежбовська,

<https://orcid.org/0000-0003-1886-1477>
кандидат мистецтвознавства, доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
lilianavezhbovska@gmail.com

Владислав Клівак,

<https://orcid.org/0000-0002-6276-3025>
аспірант,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
vladklivak@gmail.com

VIRTUAL TOURS IN UKRAINIAN ART PROJECTS: BETWEEN PANDEMIC AND WAR

Liliana Vezhbovska,

<https://orcid.org/0000-0003-1886-1477>
Phd in Art Studies, Associate Professor,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
lilianavezhbovska@gmail.com

Vladyslav Klivak,

<https://orcid.org/0000-0002-6276-3025>
PhD Student,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
vladklivak@gmail.com

Анотація

Стаття присвячена огляду віртуальних турів, що супроводжують виставкові арт-проекти в Україні. Аналізується роль дизайну та програмного забезпечення у їх створенні. **Метою дослідження** є виявлення ефективних дизайнерських підходів у проектуванні віртуальних турів, встановлення ступеню взаємозалежності віртуального об'єкту і об'єкту, представленого у реальному просторі. **Методологія дослідження** визначена методами загальнонаукової компаративістики та мистецтвознавчим аналізом. Основу дослідження становить огляд віртуальних турів виставкових проєктів Мистецького Арсеналу (Київ, Україна). **Наукова новизна** дослідження зумовлена виявленням саме дизайнерських аспектів у створенні віртуаль-

Abstract

The article is devoted to a review of virtual tours accompanying exhibition art projects in Ukraine. The role of design and software in their creation is analyzed. **The aim of the study** is to identify effective design approaches in designing virtual tours, to establish the degree of interdependence of the virtual object and the object represented in real time. **The research methodology** is determined by the methods of general scientific comparative studies and art analysis. The basis of the research is a review of virtual tours of exhibition projects of the Mystetskyi Arsenal (Kyiv, Ukraine). **The scientific novelty** of the study is stipulated by the identification of design aspects in the creation of virtual reality as well as – the criteria which allow us to assert the existence of stylistic

ної реальності, а також – критеріїв, які дозволяють стверджувати наявність стилістичних відмінностей, що відрізняють між собою різні віртуальні тури. **Висновки.** У результаті огляду і порівняння віртуальних турів до виставкових проєктів в українському арт-просторі доходимо висновку про їхню високу якість, зокрема, щодо ступеню відтворення реального простору з відповідною деталізацією та інформаційним наповненням. У такий спосіб даний продукт дозволяє не лише ознайомитись із експонатами виставки, але й скласти уявлення про її цілісну концепцію. Це досягається, з одного боку, завдяки якісному і оптимальному програмному забезпеченню, а з іншого, засобом креативного дизайну, що дозволяє виявити як актуальний зріз проєкту, так і його художню складову. У найкращих зразках остання заповнюється вже напрацьованими засобами поєднання віртуальної реальності та відеоінсталяцій. Попри те, треба констатувати, що віртуальний тур усе ж таки відіграє роль супроводу і не замінює самої події, яка має відбуватися у реальному часі і реальному просторі, оскільки, як і в будь-якому способі передачі художнього контенту через електронний носій, втрачається значна частка енергетичного потенціалу арт-об'єкту. Втім, перевагами віртуальних турів є їхня інформаційно-сугестивна складова і можливість широкого поширення проєктів.

Особливу актуальність віртуальних проєктів можна спрогнозувати найближчим часом, оскільки з'являється потреба візуалізувати й актуалізувати рефлексії митців, пов'язані з безпрецедентним для XXI ст. явищем на території Європи – розв'язанням Росією війни проти України з масштабними воєнними злочинами, актами геноциду і свідомим знищенням культурної спадщини незалежної держави. На кількох прикладах у статті розглядається становлення і розвиток подібних ініціатив в Україні.

Ключові слова:

віртуальна реальність, віртуальний тур, арт-проєкт, виставковий простір, програмне забезпечення, Мистецький Арсенал, пандемія Covid-19, війна Росії з Україною 2022.

differences that distinguish different virtual tours. **Conclusions.** As a result of reviewing and comparing virtual tours to exhibition projects in the Ukrainian art space we conclude that they are of high quality, in particular, the degree of reproduction of real time with appropriate detail and information content. In this way, this product allows not only to become familiar with show exhibits, but also to get an idea of its holistic concept. This is achieved, on the one hand, thanks to high-quality and optimal software, and on the other hand, by means of creative design which allows you to identify both the actual slice of the project and its artistic component. In the best examples the latter is filled with the developed means of combining virtual reality and video installations. However, it should be noted that the virtual tour still plays a role of accompaniment and does not replace the event itself which should take place in real time and real space, because, as in any way of transmitting artistic content via electronic media a significant part of the energy potential of the art object is lost. However, the advantages of virtual tours are their informational and suggestive component and the possibility of widespread dissemination of projects.

The particular relevance of virtual projects can be predicted in the near future as there is a need to visualize and update the reflections of artists associated with the unprecedented for the XXI century. phenomenon in Europe – Russia's war against Ukraine with large-scale war crimes, acts of genocide and the deliberate destruction of the cultural heritage of an independent state. The formation and development of such initiatives in Ukraine are considered in several examples in the article.

Keywords:

virtual reality, virtual tour, art project, exhibition space, software, Mystetskyi Arsenal, pandemic Covid-19, Russia's war in Ukraine 2022.

Вступ **1** Дана стаття готувалась у довоєнний час – з урахуванням іншої актуальної теми, – розвитку культури й мистецтва в умовах пандемії Covid-19. Ще було невідомо, що одержаний досвід буде актуальним за нової глобальної проблеми значно резонанснішого масштабу – війни Росії в Україні з її глобальними злочинами проти людяності. І дозволимо собі спрогнозувати, що в недалекому майбутньому постане чимало мистецьких проєктів з рефлексіями останніх подій. І саме віртуальне відтворення цих проєктів, на нашу думку, дозволить їх максимально поширити, щоб об'єднати світову спільноту довкола нових викликів і загроз. А наразі звернемося до аналітики новаторських мистецьких проєктів з віртуальним відтворенням, що мали місце в Україні у протягом 2020–2021 рр.

Так, доба карантину під час пандемії Covid-19 зумовила пошук способів «безконтактного» перебування у суспільному просторі. У сфері культури й мистецтва кризові наслідки від такої ситуації відразу були передбачуваними, тому адаптація новітніх технологій до сфери мистецтва, що давно вже поставала на часі, значно прискорилося.

Мета дослідження **2** Метою дослідження є виявлення ефективних дизайнерських підходів у проєктуванні віртуальних турів, встановлення ступеню взаємозалежності віртуального об'єкту і об'єкту, представленого в реальному просторі, а також – визначення істотних відмінностей, що дозволяють констатувати стильову різноманітність, розширення/звуження концепту певної виставки у віртуальному поданні.

Методологія та аналіз джерельної бази **3** Для одержання наукових результатів у дослідженні використано методи загальнонаукової компаративістики та мистецтвознавчого аналізу. На нашу думку, відповіді на питання дизайнерських рішень у сфері віртуальної реальності – в емпіричній площині. Саме тому сучасні мистецькі проєкти із застосуванням VR дають підстави стати самостійним предметом наукового розгляду. Основною джерельною базою даного дослідження є віртуальні тури арт-проєктів Мистецького Арсеналу. Фактично, всі виставки, які тут тривали, починаючи з вересня 2020 р. і до січня 2022 р., мали віртуальну версію, що, очевидно, було спричинено бажанням кураторів донести їхній контент до глядачів попри карантинні обмеження під час пандемії Covid 19.

Всі ці проєкти розглянуто в процесі написання статті, а саме віртуальні тури до виставок: «Андрій Сагайдаковський. Декорації. Ласкаво просимо!», що проходила з 18 вересня 2020 р. по 24 січня 2021 р. під кураторством Олександра Соловйова, Соломії Савчук та Павла Гудімова (2020–2021); проєкт «Кожны дзень. Мистецтво. Солідарність. Спротив», що тривав з 25 березня по

6 червня 2021 р., – його кураторами були білоруські митці, що через спротив опинились поза межами рідної країни, – Алексей Борисьонк, Андрей Дурейка, Марина Напрушкіна, Антаніна Стебур, Максим Тимінько та Сергей Шабохін (2021); виставка «Чутливість. Сучасна українська фотографія», що тривала з 29 липня по 5 вересня 2021 р., її куратори – Максим Горбацький, Соломія Савчук та Олександр Соловійов (2022); і проєкт «Футуромарення», що тривав з 15 жовтня 2021 р. по 30 січня 2022 р., куратори – Вікторія Величко та Ігор Оксаметний (2021–2022). Ці віртуальні тури виставок доступні і у воєнний час, тоді як самі мистецькі заклади в умовах воєнного стану недоступні для відвідувачів.

Зважаючи на події сьогодення, – війну Росії проти України, в статтю додано побіжний огляд актуальних віртуальних проєктів, які є відповіддю митців і діячів культури на масштабний виклик часу.

Допоміжними матеріалами дослідження є наукові публікації, у яких досліджуються особливості віртуальної реальності як новації у сфері художньої культури (Гончаров, 2014), а також – розгляд VR як нового напрямку у розвитку аудіовізуальних мистецтв (Моженко & Прядко, 2018).

Авторами цієї статті також досліджувалась дана тематика в аспекті художнього переосмислення дизайну віртуальної реальності (Вежбовська, 2021). А також проводилось дослідження віртуальних турів українських і світових музеїв (Клівак, 2021). Оскільки все більше світових музеїв розробляють свою власну віртуальну версію, уже сьогодні можна порівнювати і виявляти переваги різних підходів до створення віртуальних турів.

Результати дослідження **4**

Одним з перших до створення проєктів у реальному і віртуальному просторі одночасно вдався Мистецький Арсенал. Всі виставки, які проходили тут за останній рік, зберігаються задокументованими у віртуальних турах. Одним із найбільш послідовних відтворень, за нашими спостереженнями, став віртуальний тур «Футуромарення» (Величко & Оксаметний, 2021–2022). Його перевагою є можливість переглянути майже все, що було представлено у реальному просторі виставки. Відкрився тур на сайті Мистецького арсеналу з початком роботи проєкту і доступний для перегляду й після завершення виставки. Він був важливий як для попереднього знайомства з матеріалами виставки або заглиблення в окремі її фрагменти після відвідання, так і для можливості заочного детального ознайомлення.

Загалом, виставка «Футуромарення» стала непересічною подією не лише серед багатьох сучасних кураторських проєктів, але й виявила інноваційні підходи до способу її подачі. Передусім, важливо відзначити витриманий у експозиції дух епохи і виразну стилістику конструктивізму (рис. 1-4).

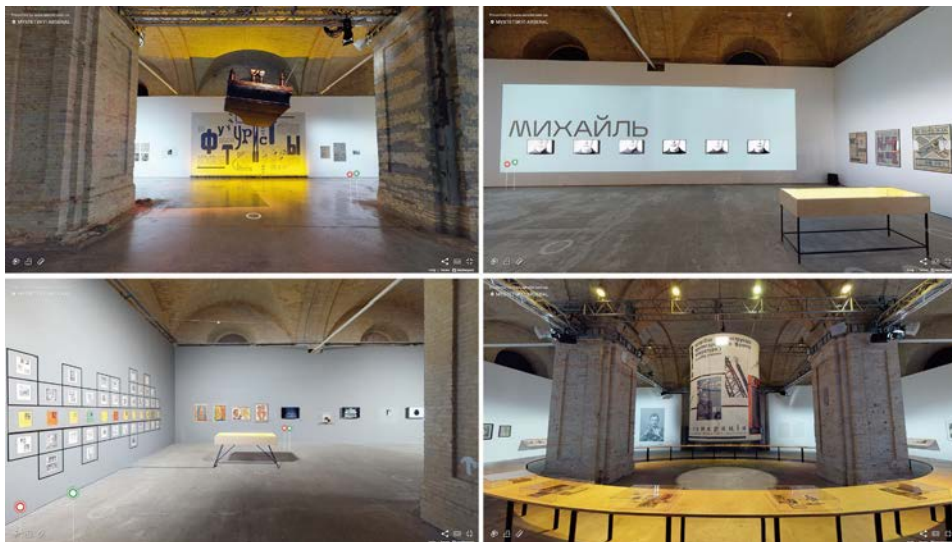


Рис. 1-4. Знімки з екрану віртуального туру виставкою «Футуромарення». Мистецький Арсенал. 15.10.2021-30.01.2022.

Fig. 1-4. Screenshots of the virtual tour of the exhibition «Futurofarennia» Mistsytskyi Arsenal. 15.10.2021-30.01.2022.

Аналіз віртуального туру засвідчує, що, найімовірніше, експозиція виставки формувалась з урахуванням можливості її віртуального відтворення. Про це свідчить і оглядовість об'єктів (рис. 1-4), і можливість прочитати супровідні тексти (рис. 6). Про специфіку кожного залу можна прослухати аудіогід. У такий спосіб глядач здатний сприйняти і зрозуміти суть художніх перетворень у виставковому просторі, як, наприклад, підвішений перевернутий рояль у першій залі (рис. 4); не лише прочитати, але й прослухати маніфест футуристів «ляпас суспільному смаку», або – симптоматичні уривки з критики на виставку футуристів.

Віртуальний тур відіграє допоміжну роль для освоєння побаченого: адже для уважного глядача виставка з переглядом більшості фільмів і читанням супровідних текстів займала щонайменше чотири години. За браку такого часу у глядача віртуальний тур дає можливість повернутися до побаченого і почутого пізніше, а натомість дозволити собі більше часу на споглядання об'єктів.

Інноваційність підходу до формування самої виставки полягає не у представленні експонатів як таких, але у реалізації мети – через сукупність об'єктів, зібраних в одному залі, виявити феномен певного явища, його формування як процесу. Виставка є не тільки пізнавальною (хоч і в цьому треба віддати їй належне), але її особливе значення у тому, що вона порушує питання однієї з найбільш проблемних зон українського мисте-

цтвознавства, залучає у простір даної тематики більш широке коло глядачів.

Значною мірою цьому сприяють і відеоматеріали, які є важливим наповненням віртуального туру. На увагу заслуговує фільм про Чорнянку, який дозволяє різнобічно виявити не лише постать Давида Бурлюка, його українське походження, але й показати згадану місцевість як свого роду «ідейну кухню» футуризму, що сьогодні дозволяє поставити під сумнів те, що декларувалось поняттям «російський авангард». Адже йдеться не тільки про мистецтво українців за походженням, але й про їхню орієнтацію на контекст авангарду європейського. З атмосферою кола Давида Бурлюка, як і з його мистецтвом, також можна ознайомитись навіть за посередництвом віртуального туру (рис. 5).



Рис. 5. Давид Бурлюк в експозиції виставки «Футуромарення». Мистецький Арсенал. Знімок з екрану віртуального туру.

Fig. 5. Davyd Burliuk in the items on display «Futurumarennia». Mystetskyi Arsenal. Screenshot of the virtual tour.



Рис 6. Супровідний текст, який вдається прочитати навіть у віртуальному форматі виставки «Футуромарення». Знімок з екрану.

Fig. 6. Accompanying text which can be read even in the virtual format of the exhibition «Futurumarennia». Screenshot.

Аудіогід до зали «Дискурс» розповідає про періодичні журнали, які видавались у той час і їхнє значення. Важливо також, що глядач відсилається до можливості самостійного пошуку цих видань, які, як повідомляє аудіогід, на сьогодні вже оцифровані і є у вільному доступі. Тому такий аудіо-супровід відіграє важливу просвітницьку роль. Віртуальний тур дозволяє оглянути навіть вміст вітрин на столах – з обкладинками книг і журналів, і навіть окремими їхніми сторінками. Так, наприклад, чітко розпізнаються заголовки й імена авторів книг на обкладинках, спроектованих Василем Кричевським (рис. 7).

Ефективність дизайну віртуальної реальності залежить передусім від технічних можливостей. Для створення віртуальних турів використовують різні сучасні технології та пристрої. Основою їх розробки є використання відповідного програмного забезпе-



Рис. 7. Фрагмент знімка з екрану віртуального туру виставки «Футуромарення» з обкладинками книг дизайну Василя Кричевського.

Fig. 7. A fragment of the screenshot of the virtual tour of the exhibition «Futurmarennia» with book covers by Vasyl Krychevsky.

чення для моделювання об'єктів та середовищ тривимірного простору. Організувати віртуальні тури можна у різний спосіб, усе залежить від процесу їх створення та якості матеріалів.

У результаті аналізу понад 20 відомих у світі віртуальних музеїв (Клівак, 2021) нами виявлено, що для їхнього створення найчастіше використовувались «Matterport», «Krano Panorama Viewer», «Google Street View», «Metareal», «Asteroom», «Eyespy360», а також звичайні та панорамні відео на сайті «YouTube» та «Vimeo».

Кожна зі згаданих технологій має свої переваги та недоліки. Наприклад, звичайні панорами у вигляді фото на 360 градусів, що використовує «Google Street View», не дозволяють редагувати оцифровані об'єкти та створювати зручний перегляд віртуального середовища, ускладнюють деталізацію об'єктів та перехід між сценами. Однак, за допомогою спеціалізованого обладнання та програмного забезпечення ці обмеження можна звести до мінімуму.

Віртуальний тур «Футуромарення» використовує комплекс програмного забезпечення «Matterport». Цей програмний продукт дозволяє перетворювати реальний простір у цифрову копію, а також має можливість обробляти об'єкти та об'єднувати їх у «кімнати» у вигляді інтерактивних просторів 3D-моделей (Matterport, n.d.). Серед переваг даного способу можна зазначити:

- розширену співпрацю під час розробки нового туру, де кожен з учасників розробки може залишати коментарі та уточнення щодо певного об'єкта;

- унікальне розширення файлів («*.bim»), що підтверджує оригінальність та незмінність оцифрованої копії, а також її використання у спеціалізованих програмах для моделювання, таких як Autocad;
- можливість розпланування поверхів приміщення відповідно до реальності;
- можливість публікації моделей у «Google Street View» для більшої доступності та розповсюдження віртуальних турів;
- додавання різних ефектів, таких як розмитість, освітлення, а також можливість вимірювання реальних розмірів об'єктів;
- можливість перегляду турів через вбудований посібник та в різних зрізах перспективи.

Ще однією з переваг даного комплексу можна назвати можливість перетворити будь-який реальний простір у віртуальний шляхом створення точної цифрової копії об'єкта. Така функція доступна для будь-якого користувача за допомогою спеціального мобільного застосунку. А використовуючи спеціальну камеру, можна досягти високої деталізації зображень.

«Matterport» застосовує штучний інтелект під час створення цифрових копій та об'єднання їх у 3D-кімнати, що значно спрощує роботу фахівців з обробкою нового віртуального простору (Matterport, n.d.). У програму завантажуються панорамні світлини, що надалі обробляються та компонують тривимірний простір. Також можна додати відео, текст, фото для детальнішого опису оцифрованих копій.

Дизайнер, у свою чергу, може налаштувати деталізованість та якість переходів, прибрати зайві об'єкти, налаштувати освітлення, додати певні деталі до оцифрованих об'єктів. До того ж, дизайнер-проектувальник може налаштувати переходи між віртуальними кімнатами та оптимізувати їх щодо пристроїв, на яких відбуватиметься перегляд туру, а також – щодо швидкості інтернету, від якого безпосередньо залежить якість віртуального туру та швидкість комп'ютерної візуалізації.

За допомогою штучного інтелекту відстані та розміри об'єктів розраховуються у чіткому відношенні до реального світу, однак надалі фахівці мають можливість їх змінити, якщо з'ясують певну невідповідність. Якість зображення віртуального туру залежить від пристрою, на який здійснювалась зйомка. Програмний комплекс «Matterport» обробляє зображення в різних розмірах, оптимальним вважається розмір 1920×1080 пікселів (Full HD), однак, наскільки вищим він буде, настільки якіснішим і детальнішим вибудовуватиметься віртуальний світ. Максимальна роздільна здатність, що підтримує дане програмне забезпечення, – це 4K (Ultra HD), тобто 4096×3112 пікселів.

Завдяки комп'ютерній візуалізації, створеній за допомогою «Matterport», віртуальний тур виставки «Футуромарення» можна здійснити за допомогою VR-пристроїв, що дозволить ефект пов-

ної зануреності у віртуальний світ та збільшить можливість відчувати атмосферу туру, незважаючи на реальне місцезнаходження відвідувача.

Цей же комплекс програмного забезпечення використаний і в інших віртуальних турах Мистецького Арсеналу, у яких варто звернути увагу суто на дизайнерські підходи.

Так, можна помітити, що, на відміну від «Футуромарення», у проекті «Чутливість. Сучасна українська фотографія» (29.07.–05.09.2021) експозиція ще не була орієнтована на всеохопне подання у віртуальному турі (Горбацький та ін., 2022). Її перевагами є можливість оглядовості фотоматеріалів виставки. Проте щодо інформаційного супроводу доводиться задовольнятися коротким аудіо-оглядом. Самі підписи і кураторські супровідні тексти на стінах здебільшого неможливо прочитати (рис. 8).



Рис. 8. Знімок з екрану віртуального туру до виставки «Чутливість. Сучасна українська фотографія». Мистецький Арсенал. 29.07.-05.09.2021.

Fig. 8. Screenshot of the virtual tour of the exhibition «Sensitivity. Contemporary Ukrainian photography». Mystetskyi Arsenal. 29.07.-05.09.2021.

Майстерного синтезу технічних і дизайнерських підходів було досягнуто у віртуальному турі виставкою «Кожны дзень. Мистецтво. Солідарність. Спротив», що проходила в Мистецькому Арсеналі з 25.03. по 06.06.2021 (Борисьонек та ін., 2021). Тур розроблений компанією Trip VR.

Щодо інформаційного супроводу у віртуальному турі – тут є кілька видів позначок. Так, коротка інформація, подана традиційним кружечком (у даному разі – чорного кольору): тут, як правило, зазначено назву інсталяції та її автора. Позначка «червоні навушники» свідчать про можливість послухати аудіо-огід або переглянути інсталяцію на відео. Натисканням на «білу скріпку» глядач опиняється на сторінці, де тема розглядається в різних аспектах, що часом виходять за рамки виставки. Позначка, ідентична з кнопкою програвача, вказує на присутність відео – через неї доступний перегляд відеоарту, представленого в реальній експозиції виставки (рис. 9).

Отже, використано максимально лаконічну формулу знаків і кольорів: актуальні кольори автентичного білоруського прапора – червоний і білий, а також – контрастний чорний. Ці технічні аспекти в загальній структурі виставки складають враження елементів, чітко і виразно підпорядкованих загальній концепції.



Рис. 9. Знімки з екрану віртуального туру виставки «Кожны дзень. Мистецтво. Солідарність. Спротив». Мистецький Арсенал. 25.03. – 06.06.2021.

Fig. 9. Screenshots of the virtual tour of the exhibition «Every day. Art. Solidarity. Resistance». Mystetskyi Arsenal. 25.03. – 06.06.2021.

Віртуальний тур дозволяє скласти особливе враження про проект, зокрема, через лаконічність і точність меседжів, через контрастне, виключне, гранично близьке до плакатного візуальне повідомлення, відео-доповнення, зокрема, з відеоінсталяціями. І при цьому – у віртуальному турі все максимально чітко регламентовано; також передбачена можливість заглибитись у окремі роботи через посилання на їхні сайти чи події у соцмережах.

Дана виставка відрізняється актуальним дизайном і актуальною подачею, що дає підстави стверджувати про гармонійну адаптацію концепції і контенту виставки до віртуального туру.

Четвертий тур, представлений на сторінці Мистецького Арсеналу, – до виставки «Андрій Сагайдаковський. Декорації. Ласкаво просимо!», що проходила з 18.09.2020 по 24.01.2021 (Савчук та ін., 2020–2021). Тур містить не настільки багато супроводу, як дві інші згадані виставки. Підписи, аудіогіди і пропонувані відео тут не розмежовуються: глядач не знає наперед, що саме знайде у наведенні на білий кружечок у жовтому обрамленні. Проте й недоліком у даному разі такий підхід не назвеш, оскільки інформаційного матеріалу не так багато. Суттю виставки є виявлення актуальної творчості художника. Тому тур цілком виконує важливу місію, дозволяючи розглянути представлені роботи. Причому, підписи до картин настільки добре візуалізуються, що іноді навіть зайвим є дублювання інформації під «жовтим кружечком». Особливе значення збережений тур має для документації виставки.

Отже, можна стверджувати, що команда Мистецького Арсеналу обрала ідеальний формат із доступних на сьогоднішній день, який дозволяє скласти вичерпне уявлення про кожну виставку, зацікавитись її експонатами, зрозуміти саму концепцію подання, яка спонукає до цілісного охоплення мистецького процесу того часу. Дизайн виставок вдало охоплює як реальний виставковий простір, так і віртуальний.

Насамкінець, дозволимо собі звернути увагу на кілька мистецьких віртуальних проєктів, які відбуваються в Україні під час масштабної збройної війни. Так, 8 травня 2022 у Києві у Музеї Другої світової війни відкрилася виставка «Україна – розп'яття» (рис. 10).

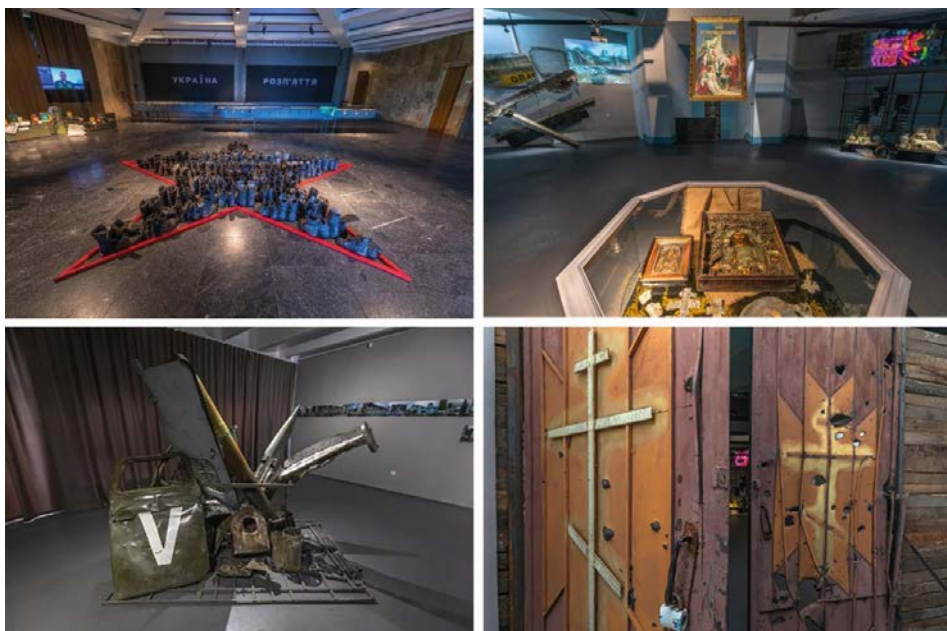


Рис. 10. «Україна – розп'яття». Фото з експозиції виставки. Сайт Національного музею історії України у Другій світовій війні. 2022.

Fig. 10. «Ukraine – a crucifix.» Photo from the items on display. Website of the National Museum of the History of Ukraine in the World War II. 2022.

На сайті музею повідомлялося, що «уперше у світовій музейній практиці створено офлайн-проєкт про війну в реальному часі й під час тієї самої війни» («Україна – розп'яття», 2022). Тут виставлені експонати, які засвідчують злочини проти людяності російських загарбників. Важливим є сам контекст, який виявляє цинічну підготовку до війни цілого покоління росіян, які вже вирости після розпаду Радянського Союзу: це відбувається через маніпуляцію свідомістю викривленими наративами.

Проект також викриває беззахисність людини й цілого народу перед божевільними ідеями й амбіціями російського диктатора. Концепція виставки засвідчує кризу гуманістичних спрямувань і світової системи безпеки, які за всіх технічних досягнень у XXI ст. залишились вразливими. І саме тому важливим, на нашу думку, є якнайшвидше створення віртуального туру виставкою для поширення контенту виставки.

Також варто відзначити у контексті нашої статті важливу ініціативу – запуск віртуального музею «The NFT-Museum of the war of putin's russia against Ukraine» (<https://metahistory.gallery>). Цей ресурс потребує окремого наукового розгляду і відстеження його розвитку в часі. Наразі можна лише констатувати цікаву ідею, яка лежить в основі музею, та відзначити актуальний дизайн як інтерфейсу сайту, так і його контенту. Тут, фактично, поденно і погодинно фіксуються всі події війни з дня повномасштабного збройного вторгнення Росії в Україну 24 лютого 2022 р., які через наповнення віртуальним і візуальним художнім відтворенням перетворюються у миттєву рефлексію. У такий спосіб документуються не лише події і факти, але й самі відчуття людини, яка прокинулася в умовах війни (рис. 11).

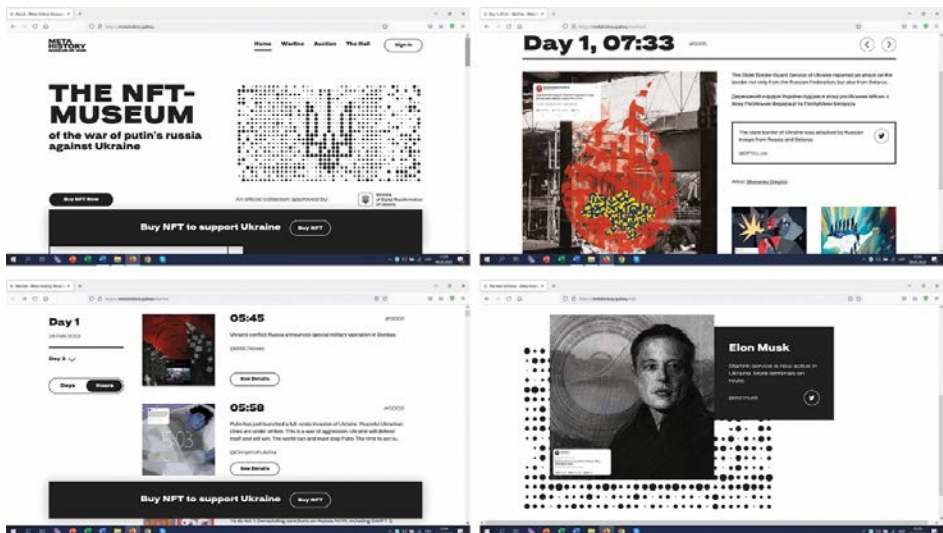


Рис. 11. Знімки з екрану сайту «The NFT-Museum of the war of putin's Russia against Ukraine». 2022 р.

Fig. 11. Screenshots from the site «The NFT-Museum of the war of Putin's Russia against Ukraine». 2022.

Основна мета сайту – фіксувати злочини РФ та перераховувати кошти на гуманітарні потреби (Барсукова, 2022). Самі ж розробники стверджують, що «стали першими, хто поєднав технологію блокчейн та сучасне мистецтво, щоб задокументу-

вати історичну правду про війну РФ проти України» ("NFT-музей війни", 2022). Поки що у користуванні ресурсом дається взнаки потреба підвищити функціональність сайту. Він продовжує наповнюватись.

Щодо актуальних проєктів, варто вказати на певну проблему, оскільки створення віртуального туру потребує вільного інтелектуального ресурсу і значно більших затрат коштів і часу. Проте розголос подій однозначно вартий пошуку відповідних рішень.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Стаття окреслює особливості дизайнерських підходів у створенні віртуальних турів мистецьких виставок. На актуальних прикладах показано можливості поєднання художніх і документальних якостей продукту, можливість гнучкості щодо подачі різного контенту у залежності від складності самого мистецького проєкту. У статті також розглядаються проблеми й особливості становлення віртуальних проєктів на тему війни, розв'язаної Росією в Україні.

Висновки

6

У результаті огляду і порівняння віртуальних турів до виставкових проєктів в українському арт-просторі доходимо висновку про їхню високу якість, зокрема, щодо ступеню відтворення реальної експозиції з відповідною деталізацією та інформаційним наповненням. У такий спосіб даний продукт дозволяє не лише ознайомитись із експонатами виставки, але й скласти уявлення про її цілісну концепцію. Це досягається, з одного боку, завдяки якісному і оптимальному програмному забезпеченню, а з іншого, засобом креативного дизайну, що дозволяє виявити як актуальний зріз проєкту, так і його художню складову. У найкращих зразках остання заповнюється вже напрацьованими засобами поєднання віртуальної реальності та відеоінсталяцій. Попри те, треба констатувати, що віртуальний тур усе ж таки відіграє роль супроводу і не замінює самої події, яка має відбуватися у реальному часі і реальному просторі, оскільки, як і в будь-якому способі передачі художнього контенту через електронний носій, втрачається значна частка енергетичного потенціалу арт-об'єкту. Втім, перевагами віртуальних турів є їхня інформаційно-сугестивна складову і можливість широкого поширення.

Очевидно, навіть із зникненням із порядку денного питання пандемії одержаний досвід стане у нагоді при створенні актуальних мистецьких проєктів. Особливу актуальність віртуальних турів можна спрогнозувати найближчим часом, оскільки з'являється потреба візуалізувати і актуалізувати рефлексії митців, пов'язані з безпрецедентним для XXI ст. явищем на території Європи – розв'язанням Росією війни проти України

з масштабними воєнними злочинами, актами геноциду і свідомим знищенням культурної спадщини незалежної держави.

Незважаючи на те, що події відбуваються, фактично, в реальному часі на очах і екранах усього світу, актуальним залишається усвідомлення цих подій. Адже в основі сьогоденних тотальних злочинів Росії – своєчасно не розпізнані і не зупинені світовою спільнотою викривлені історичні факти та симульовані наративи, які ведуть до становлення паралельної реальності («гіперреальності» за Бодріярром). Людству залишається перейняти у митців метод деконструкції з розбиранням усіх привнесених значень, щоб вийти на вихідні позиції, де людяності не загрожує тотальне знищення.

Список бібліографічних посилань

- Барсукова, О. (2022, 25 березня). В Україні запустили перший NFT-музей війни. Українська правда. <https://life.pravda.com.ua/culture/2022/03/25/247971/>
- Борисьонюк, А., Дурейка, А., Напрушкіна, М., Стебур, А., Тимінько, М., & Шабохін, С. (2021). *Кожны дзень. Мистецтво. Солідарність. Спротив* [Виставка]. Мистецький Арсенал. <https://artarsenal.in.ua/vystavka/kozhny-dzen-mystetstvo-solidarnist-sprotyv/>
- Вежбовська, Л. Р. (2021, 29 січня). Проблема дизайнерських підходів у створенні віртуальної реальності. В *The Driving Force of Science and Trends in its Development, Proceedings of the I International Scientific and Theoretical Conference* (Vol. 5, pp. 126–127). European Scientific Platform. <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/scientia/article/view/8293/8265>
- Величко, В., & Оксаметний, І. (2021–2022). *Футуромарення* [Виставка]. Мистецький Арсенал. <https://artarsenal.in.ua/vystavka/futuromarennia/>
- Гончаров, В. В. (2014). Віртуальна реальність як новація у сфері художньої культури. *Культура України*, 47, 57–65.
- Горбацький, М., Савчук, С., & Соловійов, О. (2022). *Чутливість. Сучасна українська фотографія* [Виставка]. Мистецький Арсенал. <https://artarsenal.in.ua/vystavka/chutlyvist-suchasna-ukrayinska-fotografiya/>
- Клівак, В. (2021, 15–16 квітня). Віртуальні музеї в період карантинних обмежень. В *Дизайн після епохи постмодерну: ідеї, теорія, практика*, матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (с. 89–92). Київський національний університет культури і мистецтв.
- Моженко, М. В., & Прядко, О. М. (2018). Віртуальна реальність: від технології до мистецтва. *Мистецтвознавчі записки*, 34, 112–122.
- Савчук, С., Соловійов, О., & Гудімов, П. (2020–2021). *Андрій Сагайдаковський. Декорації. Ласкаво просимо!* [Виставка]. Мистецький Арсенал. <https://artarsenal.in.ua/vystavka/andrij-sagajdakovskyj-dekoratsiyi-laskavo-prosymo/>
- Україна – розп'яття. Відкриття першої в країні та світі музейної виставки про російсько-українську війну* [Виставка]. (2022). Національний музей історії України у Другій світовій війні. <https://cutt.ly/6Hy7wWK>
- Matterport. (n.d.). Retrieved January 20, 2022, from <https://matterport.com/>
- NFT-музей війни зібрав понад 600 тисяч доларів на підтримку України*. (2022, 3 квітня). Економічна правда. <https://www.epravda.com.ua/news/2022/04/3/685140/>
- The NFT-Museum of the war of putin`s russia against Ukraine*. (2022). Meta History Museum of War. <https://metahistory.gallery>

References

- Barsukova, O. (2022, March 25). *V Ukraini zapustyly pershyi NFT-muzei viiny* [The First NFT Museum of War was Launched in Ukraine]. *Ukrainska pravda*. <https://life.pravda.com.ua/culture/2022/03/25/247971/> [in Ukrainian].
- Borisonok, A., Dureika, A., Naprushkina, M., Stiebur, A., Tyminko, M., & Shabokhin, S. (2021). *Kozhny dzen". Mystetstvo. Solidarnist. Sprotyv* [Every Day. Art. Solidarity. Resistance] [Exhibition]. *Mystetskyi Arsenal*. <https://artarsenal.in.ua/vystavka/kozhny-dzen-mystetstvo-solidarnist-sprotyv/> [in Ukrainian, in Belarusian].
- Honcharov, V. V. (2014). *Virtualna realnist yak novatsiia u sferi khudozhnoi kultury* [Virtual Reality as an Innovation in the Field of Art Culture]. *Culture of Ukraine*, 47, 57–65 [in Ukrainian].
- Horbatskyi, M., Savchuk, S., & Soloviov, O. (2022). *Chutlyvist. Suchasna ukrainska fotohrafiiia* [Sensitivity. Contemporary Ukrainian Photography] [Exhibition]. *Mystetskyi Arsenal*. <https://artarsenal.in.ua/vystavka/chutlyvist-suchasna-ukrayinska-fotografiya/> [in Ukrainian].
- Klivak, V. (2021, April 15–16). *Virtualni muzei v period karantynnykh obmezhen* [Virtual Museums During Quarantine Restrictions]. In *Dyzain pislia epokhy postmodernu: idei, teoriia, praktyka* [Design After the Postmodern Era: Ideas, Theory, Practice], Proceedings of the All-Ukrainian Scientific-Conference (pp. 89–92). Kyiv National University of Culture and Arts [in Ukrainian].
- Matterport. (n.d.). Retrieved January 20, 2022, from <https://matterport.com/> [in English].
- Mozhenko, M. V., & Priadko, O. M. (2018). *Virtualna realnist: vid tekhnolohii do mystetstva* [Virtual Reality – from Technology to the Art]. *Notes on Art Criticism*, 34, 112–122 [in Ukrainian].
- NFT-muzei viiny zibrav ponad 600 tysiach dolariv na pidtrymku Ukrainy* [The NFT War Museum has Raised More than \$ 600,000 to Support Ukraine]. (2022, April 3). *Ekonomichna pravda*. <https://www.epravda.com.ua/news/2022/04/3/685140/> [in Ukrainian].
- Savchuk, S., Soloviov, O., & Hudimov, P. (2020–2021). *Andrii Sahaidakovskiy. Dekoratsii. Laskavo prosymo!* [Andriy Sahaidakovsky. Scenery. Welcome!] [Exhibition]. *Mystetskyi Arsenal*. <https://artarsenal.in.ua/vystavka/andrij-sagajdakovskyj-dekoratsiyi-laskavo-prosymo/> [in Ukrainian].
- The NFT-Museum of the War of putin`s russia Against Ukraine*. (2022). *Meta History Museum of War*. <https://metahistory.gallery> [in English].
- Ukraina – rozpiattia. Vidkryttia pershoi v kraini ta sviti muzeinoi vystavky pro rosiisko-ukrainsku viinu* [Ukraine – Crucifixion. Opening of the First in the Country and the World Museum Exhibition About the Russian-Ukrainian War] [Exhibition]. (2022). *National Museum of the History of Ukraine in the Second World War*. <https://cutt.ly/6Hy7wWK> [in Ukrainian].
- Velychko, V., & Oksametnyi, I. (2021–2022). *Futuromarennia* [Futuromarennia] [Exhibition]. *Mystetskyi Arsenal*. <https://artarsenal.in.ua/vystavka/futuromarennia/> [in Ukrainian].
- Vezhbovska, L. R. (2021, January 29). *Problema dyzainerskykh pidkhodiv u stvorenni virtualnoi realnosti* [The Problem of Design Approaches in Creating Virtual Reality]. In *The Driving Force of Science and Trends in its Development*, Proceedings of the I International Scientific and Theoretical Conference (Vol. 5, pp. 126–127). *European Scientific Platform*. <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/scientia/article/view/8293/8265> [in Ukrainian].