

Отже підсумовуючи викладений матеріал варто зазначити, що онлайн-можливості для самореалізації художника є досить актуальними. Вони спонукають до саморозвитку в умовах конкурентоспроможності, відкривають перспективи досягнення високих результатів.

Література:

1. Міронова Т. Інноваційна діяльність у сучасній образотворчості: новітні технології. *Сучасне мистецтво*: збірник наукових праць. 2019. № 15. С. 149–158.
2. Гладун М., Сабліна М. Сучасні онлайн інструменти інтерактивного навчання як технологія співробітництва. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. Електронне наукове фахове видання. 2018. № 4. С. 33–43.
3. Зеліско Л. Мистецтво онлайн. Gallery 101: веб-сайт. <http://www.gallery101.com.ua/art-online> (дата звернення: 22.04.2024)
4. Корисні онлайн-інструменти. Портфоліо. веб-сайт. <https://sites.google.com/view/coach-portfolio/цифрова-лабораторія/корисні-онлайн-інструменти> (дата звернення: 21.04.2024)
5. Воронцовський В. Робота для художника в Інтернеті – кращі варіанти. Zarobitok.press: веб-сайт. <https://zarobitok.press/v-interneti/87-robita-dlya-khudozhnika.html> (дата звернення 20.04.2024 р.)

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-390-6-64>

НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА КРЕАТИВНІ ІНДУСТРІЇ В КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКОМУ ПРОСТОРІ ВОЛИНИ

Шостак В. М.

*кандидат історичних наук, доцент,
доцент кафедри культурології*

*Волинський національний університет імені Лесі Українки
м. Луцьк, Україна*

Сучасні інноваційні технології суттєво трансформують культурно-мистецьку сферу Волинської області. Звертається більше уваги до пам'яток історії та культури, включаючи їх до туристичних маршрутів і активізуючи роботу з їх збереження, реставрації та популяризації.

Виникають нові твори мистецтва, що сприяють регіональному патріотизму. Вони відображають особливості природи, культури, побуту місцевого населення та унікальні моменти історичного розвитку. Творчі колективи та діячі мистецтва підкреслюють унікальність своєї

місцевості, а традиційні місцеві художні промисли отримують новий поштовх.

Бібліотеки, музеї та архіви отримують особливий характер культурно-просвітницької діяльності. Вони активно просувають мистецьке життя території через творчі заходи. Збільшується обсяг видань, що представляють регіон як перспективну та успішну територію.

Кіно- і відеофільми розповідають історії успіху регіону, а також звертають увагу на соціально-культурні проблеми населення та природно-географічну, історико-культурну самобутність регіону. Створюються теле-радіопередачі, цикли та окремі випуски, що пронизані місцевою специфікою і відповідають запитам та ідентифікації місцевого населення.

В освітніх установах організуються виховання і навчання, які враховують особливості місцевої матеріальної та духовної культури. Збільшується обсяг науково-дослідної роботи, присвяченої мистецтвознавчому вивченню області, з особливим акцентом на периферійні частини.

Значення громадських організацій та творчих спілок у сприянні культурному розвитку територіальних громад стає все більш актуальним. Місцеві органи влади мають ключову роль у керівництві та формуванні культурної політики, а принцип культурного регіоналізму допомагає захищати сферу культури від центрального втручання[4].

Важливим завданням є використання наявних ресурсів та пам'яток для створення креативних ідей, спрямованих на позиціонування регіону як привабливого місця для відпочинку та розваг. Арт-туризм, організуючи пізнавальні та хобі-тури на основі місцевих культурних ресурсів, звичаїв, художніх ремесел та кухні, стає все більш популярним явищем.

Арт-кафе, як особливі місця, де об'єднуються унікальна кухня та сучасні мистецькі тенденції з місцевим колоритом, відіграють важливу роль у культурному житті регіону. Одночасно, фактор територіальної ідентичності населення призводить до змін у структурі культурної та мистецької сфер регіону, включаючи збільшення кількості закладів культури й мистецтва різних форм власності у регіоні. Ці зміни створюють нові можливості для розвитку культурного життя регіону та наголошують на його унікальності [1, с. 193–194].

Починаючи з 1 листопада 2022 року, у Луцьку розпочалося голосування за проекти Бюджету участі. Загалом було подано 63 проекти від лучан, проте не всі з них змогли пройти до етапу голосування. Інформаційне агентство «Конкурент» провело огляд представлених проектів, що вражають своєю різноманітністю: від реконструкції мережі освітлення до інклюзивних ігрових майданчиків, від екологічних ініціатив до фольклорних проектів. Деякі з цих ідей здобули популярність і стали лідерами з першого дня голосування, тоді як інші майже не отримали підтримки місцевих жителів[5, с. 138].

Музей сучасного українського мистецтва Корсаків став справжнім місцем зустрічі людей, ідей та мистецтва з метою створення майбутнього. Експозиція музею представляє твори понад 100 видатних митців, включаючи більше 800 артоб'єктів. Тут зібрана колекція творів мистецтва найкращих українських авторів ХХ–ХХІ століть, охоплюючи живопис, графіку, скульптуру, інсталяції та відеоарт.

Плани фундаторів музею включають організацію фестивалів перформансу та відеоарту, гостьових лекцій, концертів сучасної музики, театральних вистав та демонстрацію артфільмів. У майбутньому планується створення Академії сучасного мистецтва та дизайну [2].

Крім того, є ідея реалізувати проєкт для популяризації освітніх закладів, культури та локальної історії серед широкої громадськості. Запланована створення віртуального 3D туру під назвою «Історія розвитку освіти міста Луцька», а також розробка віртуальних екскурсійних маршрутів до освітніх закладів для учнів, вчителів та інших груп населення. Цей проєкт допоможе залучити більше уваги до музею, особливо у цифрову епоху, коли технології стають дедалі популярнішими в культурному просторі, відповідаючи глобальним тенденціям. Планується встановити мультимедійний сенсорний термінал на Театральному майдані міста, де буде доступна інформація про культурні події Луцька та інтерактивна культурна мапа.

Також є плани створити інтерактивний музейний простір «Zhydychyn History Hall» у селі Жидичин. Для цього буде використано приміщення дзвіниці Свято-Миколаївського Жидичинського монастиря для створення мульті-функціональної локації з інтерактивними експонатами та захоплюючим візуальним контентом. Цей музейний простір дозволить краще розуміти особливості історичної та культурної спадщини цієї території і залучатиме відвідувачів до роздумів, дискусій та обговорень. Проєкт також надасть можливість презентувати унікальність, культурний і історичний код, а також самобутність Древнього Жидичина та його ідентичність широкому колу зацікавлених осіб у зручній та зрозумілій формі.

Проєкт «Zhydychyn History Hall» буде використовуватись для різноманітних цілей, таких як проведення досліджень, створення захоплюючих експозицій, презентація культурної спадщини, організація історичних пленерів для молоді, а також формування електронного архіву історичних матеріалів.

Додатково, проєкт передбачає відтворення старих пам'яток архітектури міста Луцька, що були побудовані у минулих історичних періодах, у форматі 3D. Це надасть можливість жителям та гостям міста краще пізнати Луцьк. Завдяки спеціальній програмі на телефоні, ви зможете легко сканувати QR-коди та переглядати архітектурні пам'ятки в форматі 3D, а також дізнаватися про їх початковий вигляд та розташування.

Департамент культури Луцької міської ради активно співпрацює та розвиває творчі контакти з професійними колективами міста та регіону. Спільно організовані гала-концерти та фестивалі народної творчості, реалізація проєктів та проведення фотовиставок – це лише деякі приклади співпраці, що збагачують культурне життя спільноти. Успішні мистецькі проєкти з цифровізації, оцифрування пам'яток архітектури, спрямовані на захист та популяризацію культурної спадщини, є одним із ключових векторів культурної політики багатьох країн, у тому числі й України.

Новітні технології 3D-сканування, друку, доповненої та віртуальної реальності дозволяють створювати унікальні мистецькі об'єкти та по-новому представляти нашу країну і Волинь зокрема на міжнародній та національній арені [4]. Ці інноваційні відкриття спрямовані не лише на захист і збереження, але й на переосмислення культурної спадщини – оновлення старих наративів і візуальних символів. Варто звернути увагу на позитивний досвід інших країн, який може стати прикладом для України у вдосконаленні законодавства в сфері культури, реставрації пам'яток, трансформації бібліотек у сучасні інформаційні центри, визначення стратегічних пріоритетів та здійснення культурної політики на рівні місцевої влади. Потенціал української культури очевидний завдяки багатій культурній спадщині, що знаходиться на перетині культури, технологій та талантів людей, які бажають вдосконалюватися [3, с. 267].

Режисерські рішення волинських митців характеризуються синтезом літературних, музичних, хореографічних та сценографічних елементів, які реалізуються на різних сценічних майданчиках, що модернізовані з використанням нових матеріалів, функціональності та мобільності, а також із застосуванням передових інформаційних комп'ютерних технологій.

Сучасні сценічні вистави широко використовують комп'ютерну графіку, мультимедійні технології, «голографічні технології», 3D-проекування, а також застосовують мобільні технології з метою створення атмосфери імерсії, інтерактивних форм, VR-технологій тощо, що є актуальними тенденціями у театральних виставах. Мультимедійний підхід став основним творчо-технологічним методом у створенні сучасних театралізованих вистав. Використання анімації, проєкцій, сценічних ефектів у реальному часі або в записі, а також комп'ютерних технологій та роботів свідчать про глибокий синтез передових технологій і мистецтва.

Сучасні інноваційні технології різко трансформують елементи культурно-мистецької сфери Волинської області. Ці зміни створюють нові можливості для розвитку культурного життя регіону та підкреслюють його унікальність і значимість у культурному контексті Європи.

Література:

1. Бистрякова В.Н., Осадча А.М., Пільгук О.А. Інновації та технології в сучасному мистецтві. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2017. Вип. 32. С. 193–194.
2. Буценко О. Культурна інновація України URL: eu.prostir.ua/data?t=1&q=1162.
3. Волик Н.Г. Інноваційні суспільні процеси і моральний вибір. *Постнеокласичні дослідження*. 2013. № 30. С. 265–273.
4. Волинська обласна рада. 2023. URL: <http://volynrada.gov.ua>
5. Міщенко О. В. Розвиток подієвого туризму у м. Луцьку. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*. Луцьк, 2014. № 11(288): Серія: Географічні науки. С. 137–142.

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-390-6-65>

PERFORMATIVE STAGE PRACTICES AS ACUTE SOCIAL MESSAGES TO THE MODERN CULTURAL SPACE

Shumakova S. M.

Candidate of Art Criticism,

*Associate Professor at the Department of Directing
Kharkov State Academy of Culture*

Kharkov, Ukraine

Performativity is inherent in modern stage practices introduced as creative experiments that appear on the basis of a postmodern artistic vision. Despite the stormy coverage of the artistic and life space by performative action, it is little studied, which actualizes the research.

In scientific literature, this word is often used in different contexts, even far from each other. Under performative action is understood various kinds of reincarnation and not only in the theater space. Performative (to carry out, perform) contributes to the process of synthesis of artistic languages and aesthetic interactions. Usually, this term is understood as an artistic action that has an outrageous, extravagant character and aims to stun the viewer with originality, unusual ideas and feelings. The term «performance» means conceptual art, specializing in the depiction of experiences, states of consciousness, socio-psychological phenomena of reality. The human body serves as the means and material of a creative act. This is an artistic action, fundamentally aimed at a certain self-expression. The content essence of performative practice consists in the «combination of the incompatible»: physicality and mentality, provocativeness and sincerity, communicative orientation and alienation, which determines its existence «on the border