

Дмитрій Володимирович Петренко

доктор філософських наук,
завідувач кафедри теорії культури і філософії науки
Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна,
майдан Свободи 4, м. Харків, 61022, Україна
<https://orcid.org/0000-0001-6771-2916>

Лідія Володимирівна Стародубцева

доктор філософських наук,
в. о. завідувача кафедри медіакомунікацій
Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна,
майдан Свободи 4, м. Харків, 61022, Україна
<https://orcid.org/0000-0002-8259-4775>

МИСТЕЦТВО АУГМЕНТОВАНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В СУЧАСНІЙ ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ

У статті розглядаються художні стратегії мистецтва аугментованої реальності (AR) у контексті філософії культури теоретиків «просторового повороту». Мистецтво аугментованої реальності пропонується розглянути окремо від теорій культури, що склалися навколо феномена віртуальної реальності. Обґрунтовується теза про те, що мистецтво віртуальної реальності рефлексувалося в межах постмодерністських теорій, що виходили з розуміння культури крізь теорію симулякру. Натомість мистецтво аугментованої реальності необхідно осмислювати через новітні теорії культури, що спираються на позадискурсивні фактори культури і матеріальну присутність культурних об'єктів. Мистецтво аугментованої реальності пропонується розглянути через феномен просторової присутності, що є головною особливістю AR-технологій – локалізація і прив'язка AR-проектів до конкретних просторових позицій. AR-арт аналізується в контексті просторового повороту в сучасних гуманітарних і соціальних дослідженнях, що на перший план виводять проблему простору.

Звернення до текстів AR-художників, творчих маніфестів і програмних статей дозволяє зробити висновок, що AR-художники розуміють свою творчість через категорії своєрідного повернення мистецтва до реальності і протистоять постмодерністському розумінню мистецтва як суто симуляції. Для AR-мистецтва важливим є поєднання цифрового образу і матеріальної присутності у просторі. У статті проводиться дослідження AR-проектів художників Т. Тіль, Д.-А. Роудса, Д. К. Фрімена, В. Паппенгеймера і описуються основні художні стратегії, що притаманні AR-мистецтву. Зокрема виділяються три основні стратегії: інвазія – несподівана поява цифрових об'єктів в публічному просторі, імерсія – занурення в аугментований урбаністичний простір, репрезентація – критичне осмислення простору в контексті історичних, екологічних чи політичних наративів. Визначено, що AR-мистецтво несе емансипаторний потенціал і може втілювати контркультурні стратегії протистояння офіційним дискурсам влади, що вписують простір в наративи легітимації існуючих владних відносин. AR-мистецтво втілює новітні стратегії метамодерністських культурних практик XXI сторіччя і шукає нові шляхи розуміння людини, суспільства і світу.

Ключові слова: візуальна культура, віртуальна реальність, влада, імерсія, метамодернізм, мистецтво аугментованої реальності, постмодернізм, простір, просторовий поворот, цифрова культура.

Як цитувати: Петренко, Д. Стародубцева, Л., (2024). Мистецтво аугментованої реальності в сучасній візуальній культурі. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н.Каразіна, серія «Теорія культури і філософія науки»*, (69), 6-15. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-69-01>

In cites: Petrenko, D., Starodubtseva, L., (2024). Augmented Reality Art In Contemporary Visual Culture. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Theory of Culture and Philosophy of Science*, (69), 6-15. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-69-01> [In Ukrainian]

Сучасна візуальна культура радикально трансформується завдяки новим технологічним можливостям, що були відкриті цифровою революцією кінця XX – початку XXI століть. Тотальна експансія цифрової культури у всі сфери життя докорінно змінює обрис сучасності і призводить до виникнення нових культурних феноменів. Одним із таких інноваційних явищ є AR-мистецтво, що ґрунтується на використанні технологій Augmented Reality (доповненої реальності), що активно розвиваються на початку XXI століття. Попри те, що AR-мистецтво протягом останніх десятиліть вже не раз ставало предметом серії блискучих концептуальних розвідок і арт-критичних рефлексій (і тут не можна не згадати перший в історії присвячений цій темі фундаментальний компендіум 2014 року «Мистецтво доповненої реальності: від емерджінг-технології до нового творчого медіуму», що витримав вже три перевидання, за авторством віртуальної команди з 33-х дослідників і художників з 11-ти країн, які є піонерами у галузі захоплюючої сфери мистецтва доповненої реальності, а також серію спеціалізованих праць, таких як «Поетики аугментованого простору» Льва Мановича [Manovich, 2006], «Просторова доповнена реальність» Донато Манієлло [Maniello, 2020], «Гіперреальність: Мистецтво проєктування неможливих досвідів» Кертиса Гікмена [Hickman, 2023], «Медіареальність: доповнена та віртуальна реальність» Джея Девіда Болтера [Bolter, 2021], «Застосування доповненої реальності: сучасний стан мистецтва» П'єра Буланже [Boulanger, 2024] та ін.), ця проблематика досі залишається інтригуючою terra incognita для пошуків нових дослідницьких ракурсів. Метою нашого дослідження є окреслення стратегій мистецтва аугментованої реальності в сучасній візуальній культурі на основі філософсько-культурологічного аналізу AR-проєктів художників Т. Тіль, Д.-А. Роудса, Д. К. Фрімена та В. Паппенгеймера.

AR-арт здійснює художнє осмислення новітньої технології і чудово демонструє, яким чином мистецтво може відкривати і презентувати ті аспекти новітніх технологій, які не є зрозумілими для більшості, що вбачає в них виключно функціональні можливості. Інтелектуальна рефлексія AR-технологій з самого початку відбувалася в контексті осмислення передуючої їй технології VR (віртуальної реальності), що призводило до нерозуміння головних особливостей AR. Наукові і художні дослідження VR активно розвивалися з кінця XX століття: від фундаментальних розвідок на кшталт робіт Семюеля Грінгарда [Greengard, 2019] або Марі-Лаури Раян [Ryan, 2003] до антиутопічних фантазій мистецтва кіберпанку. З появою AR перші дослідники намагалися інтегрувати цю технологію до вже складеної парадигми розуміння і використання VR. Сприйняття феномена VR у культурі кінця XX століття тісно зв'язувалося з постмодерністською філософією, що розглядала будь-які культурні феномени крізь призму теорій культури, які надихалися так називаним «лінгвістичним поворотом» у гуманітарних науках. VR-технологія для постмодерністів стала гарним кейсом, що демонстрував симуляційну природу сучасної культури. Так, теоретик постмодерну Жан Бодріяр вбачав у віртуальній реальності радикальне втілення його концепції симулякру. Як пише філософ, «поняття віртуального співпадає з поняттям гіперреальності, тобто реальності віртуальної, реальності, яка, судячи з усього, є абсолютно гомогенізована, «цифрова», «операціональна», завдяки своїй досконалості, своїй підконтрольності і своїй несуперечності замінює усе інше» [Baudrillard, 2000, р. 67]. Відповідно до постмодерністських теорій, культура є набором знаків, що кодифікують і структурують наше сприйняття навколишнього світу, завжди вже занурене в дискурси, тексти або, за визначенням Жака Лакана, порядок символічного.

Однак звертаючись до культурних теорій початку XXI століття, ми можемо відзначити, що важливою тенденцією в них є повернення до осмислення культурних феноменів через їхню матеріальну присутність. Одним із проявлень цієї тенденції є особливе значення простору для сучасних теорій культури. Інколи таке звернення до просторових рефлексій при рефлексії над культурними феноменами називають «просторовим поворотом» (spatial turn), який спирається на твердження про те, що кожен культурний феномен має місце і просторово локалізований [Bagnows, 2016, р. 2], [Warf, Arias, 2009, р. 1–10; Crouch, 2017, р. 4]. За визначенням Едварда Соджа, просторовий поворот долає домінування часу в соціальних і гуманітарних науках: «адже ми є внутрішньо просторовими, а не тільки часовими істотами, активними учасниками продукування та відтворення людських географій, в яких живемо» [Soja, 2009, р. 12]. У контексті «просторового повороту» надзвичайно важливо відзначити радикальну відмінність AR-технологій від суто VR, адже AR поєднує віртуальний образ і феномени зовнішнього світу, що завжди виявляються в певному матеріальному просторі. Це і

є фундаментальною основою AR-мистецтва – через геолокацію або QR-код воно завжди прив'язано до певного простору і може відбутися тільки в певному місці, себто воно завжди має місце і є локалізованим, на відміну від мистецтва VR, яке занурює в цифровий світ незалежно від місця перебування глядача.

Цю важливу особливість AR-технологій блискуче відзначив Лев Манович у своїй інноваційній статті «Поетики аугментованого простору». Проаналізувавши AR-технології, дослідник приходять до радикального висновку, що AR-технології створюють новий вид фізичного простору, в якому неймовірним чином поєднується віртуальне і реальне [Manovich, 2006, p. 220]. Цей новий поворот до простору не є абсолютизацією матеріальності феноменів культури, а скоріше акцентує увагу на важливості з'єднання як дискурсивних, так і позадискурсивних факторів, віртуального образу і просторової присутності.

AR-мистецтво також може бути розглянуто в контексті метамодерністського розуміння сучасності, що на думку Робіна ван дер Аккера і Тімотеуса Вермюлена, поєднує гіперкритичні настанови постмодерну, що абсолютизував інтерпретацію культури як переплетення дискурсивних практик із пошуками нових стратегій розуміння світу, людини і культури на початку XXI століття [Akker, Vermeulen, 2017, p. 1–20]. AR-мистецтво, на відміну від постмодерністської тотальності симуляції, повертає нас до присутності в матеріальному просторі, парадоксальним чином трансформуючи його через призму цифрових аугментованих образів. Ця особливість AR-мистецтва стала основою для маніфесту, опублікованого в мережі Інтернет у 2011 році міжнародною групою AR-художників. Як було проголошено в маніфесті, «у XXI столітті екрани більше не є кордонами. З AR віртуальне збільшує і підсилює Реальне, стверджуючи матеріальний світ у діалозі з простором і часом» [The AR Art Manifesto, 2011]. У цій тезі маніфесту важливий акцент зроблено на тому, що AR – це не нова форма захоплення чи підміни реальності цифровими образами-симулякрами, а навпаки, технологія, що повертає значення матеріального світу. Як зазначив AR-художник і теоретик медіа Джеффрі Алан Роудс, «сучасне захоплення доповненою реальністю, в якому згенерований комп'ютером віртуальний об'єкт накладається на реальне середовище, створює нові думки, зв'язки і світи» [Rhodes, «Broadway Augmented», 2014]. Варта уваги також програмна стаття Роудса [Rhodes, Augmented Reality in Art: Aesthetics and Material for Expression, 2014, p. 127–138], у якій автор у пошуках відповіді на питання, що можна вважати авангардним мистецтвом доповненої реальності та як ми можемо туди потрапити, апелює до того, що він іменує «The Objection», розуміючи під цим поняттям жанр високотехнологічних мистецьких творів, що не просто використовують доповнену реальність, але й, кидаючи виклик фізичній реальності, здатні звільнити мислення: розірвати технічні та ідеологічні структури, в яких ми живемо.

Екстраполюючи методологію «апаратної кінотеорії» Жана-Луї Бодрі на розуміння природи AR-мистецтва і розвиваючи аналітичну модель Роберта Т. Азума щодо аналізу творів медіаарту, Джеффрі Алан Роудс пропонує власну концепцію мистецтва аугментованої реальності. Її структурно-логічну візуалізацію представлено на рис. 1.

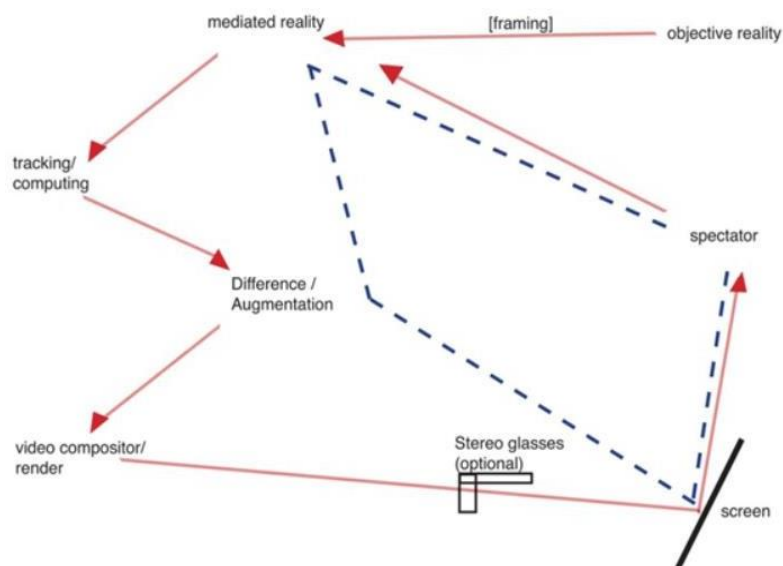


Рис. 1. Джеффрі Алан Роудс. Апарат доповненої реальності (екстраполяція на сферу аналізу творів AR мистецтва структурно-логічної діаграми Роберта Т. Азума, уточненої та розширеної ним слідом за Жаном-Луї Бодрі) [Rhodes, 2022]

Fig. 1. Jeffrey Alan Rhodes. Augmented Reality Apparatus (extrapolation onto the sphere of AR art analysis of Robert T. Azuma's structural-logical diagram, refined and expanded by him following Jean-Louis Baudry) [Rhodes, 2022]

Як бачимо, за концепцією Роудса, так звана «об'єктивна реальність» шляхом фреймінгу перетворюється на медіатизовану реальність, що, в свою чергу, трансформується у процесі трекінгу і комп'ютингу, диференціюється та аугментується, підлягає процесам рендерингу і – завдяки відеомонтажу – рекомпозиції, після чого проходить крізь стереоокуляри (опціонально) і тільки після цього, у такому багатократно «доповненому» серією модифікацій форматі потрапляє на екран, з якого сліди її присутності і зчитує глядач. Таким чином, екранна дійсність, віддзеркалюючи серію метаморфоз так званої «фізичної реальності», здатна створювати ефект подвійного палімпсесту: такого взаємного накладання об'єктивної та аугментованої реальності, коли обидві ніби просвічують одна крізь одну. Такий своєрідний «оверлепінг» і складає крихке онтологічне підґрунтя AR мистецтва.

Спробуємо проаналізувати художні стратегії цього нового мистецтва, що втілювалось у творах художників протягом останніх 15-ти років. Перша, і мабуть найбільш розповсюджена, стратегія AR-мистецтва, яку варто виділити, – це *стратегія інвазії*. Ця стратегія презентує найбільш спрощений підхід до AR-мистецтва, який виявляється в появі несподіваних цифрових об'єктів, що актуалізуються завдяки гаджету через геолокацію або QR-код у різних публічних просторах. У цілому, цю лінію AR-мистецтва можна розглядати в контексті паблік-арту, що в даному випадку доповнюється можливостями цифрових технологій. Така лінія AR-арту продовжує традиції мистецьких інсталяцій в публічному просторі: від поп-артистських робіт Класа Олденбурга до хуліганських проєктів Бенксі. Для деяких художників старшого покоління таке використання AR-технологій є продовженням їхніх попередніх інсталяційних проєктів. Наприклад, AR-інсталяція Джеффа Кунса в Центральному парку Нью-Йорка, презентована в 2017 році, є продовженням його відомої серії скульптур, що зображують цуценя, ніби зроблене з повітряних кульок. Подібною стратегією керуються і деякі AR-проєкти молодшого покоління художників. Наприклад, проєкт Вілла Паппенгеймера «CarPark-X» 2019 року являє собою цифрові образи автомобілів, що падають з неба в певному публічному просторі: «The Greenway» у центрі Бостона. На думку AR-митців Ненсі Бейкер Кехіл, Джона Крейга Фрімена та Вілла Паппенгеймера, AR-проєкти дозволяють користувачам переглядати та досліджувати світові масштабні віртуальні репрезентації «уламків ери оптимізму», коли фізичне середовище доповнюється віртуальними світами, створеними за допомогою «процесів моделювання, модифікації та медіаколажу», що змінюють звичні функціональні режими [Cahill, Freeman, Will Pappeneimer, 2019]. Джон Крейг Фрімен у 2019 році створив для «The Greenway» два публічних мистецьких проєкти доповненої реальності, зокрема «Fossil Fueled», химерне відображення історії споживання викопного палива, і «Roadside Detritus», поетичне споглядання американського «маршруту 1», який колись проходив по тій самій дорозі через Бостон, що сьогодні становить Грінвей Роуз Кеннеді [там само]. Ніби «у пошуках втраченого часу» художник мандрував історичною дорогою, скануючи залишки свідчень утопічної автомобільної культури середини ХХ століття, і завдяки мистецтву аугментованої реальності запропонував цифровий естетичний жест (не)повернення, в якому сучасне ностальгічно просякнуто минулим. Мистецтво AR, створене виключно за допомогою стратегії інвазії, часто не несе в собі якихось додаткових сенсів, окрім сюрреалістичного принципу поєднання непок'єднуваного, – у певному публічному просторі з'являється несподіваний дивний цифровий об'єкт:

Другу стратегію AR-мистецтва можемо назвати *імерсією*. Поняття імерсії раніше застосовувалося в теоріях цифрового мистецтва, зокрема в дослідженнях медіамистецтва Олівера Грау [Grau, 2004]. Але на відміну від розуміння імерсії як тотального занурення в альтернативний досвід, створений за допомогою цифрових або аналогових медіа, в AR-проєктах важливим є те, що імерсія тут позначає занурення завжди прив'язане до певних просторів і таким чином поєднує матеріальну присутність і сприйняття локалізованих цифрових образів. Такого роду AR-проєкти тісно пов'язані з традиціями урбаністичного мистецтва, зокрема, розробленого ще ситуаціоністами в 1960-х роках концепціями дрейфу (*dérive*) і детурнементу (*détournement*, що у перекладі з французької мови означає звільнення, але також і відхилення, викривлення). Дрейф поєднує координацію і розсіювання, цілеспрямовані практики реорганізації магістральних міських маршрутів і спонтанне блукання по пригородам. Детурнемент – це ситуаціоністська партизанська стратегія боротьби з авторитетами «суспільства вистави», за визначенням теоретика ситуаціонізму Гі Дебора [Debord, 2021]. Детурнемент позначав вторгнення в міський простір, реалізоване в створенні

графіті, знятті табличок із назвами вулиць, зміні написів на пам'ятниках і інших діях, що підривали міську топологію влади. Як писав Геральд Рауніг, ситуационісти «активно формують навколишнє середовище, починають вільну гру з простором міста в ролі поля для гри» [Raunig, 2007, p. 165]. Цікаве втілення ситуационістського підходу можна побачити в AR-проекті Джона Крейга Фрімена «Усюди, але ніде» 2017 року, створеного художником на вулицях Лос-Анджелесу. Переміщаючись або «дрейфуючи» просторами лос-анджелеських вулиць, глядач за допомогою гаджету міг бачити альтернативний вигляд знайомих вулиць, де реальний урбаністичний простір поєднувався з детурнементом – багатошаровими цифровими колажами образів і написів, що відсилають до чисельних міських субкультур. Мистецтво Фрімена блискуче втілює той процес, який Жиль Дельоз називав детериторизацією, завдяки якому простір втрачає свої організовані риси і стає відкритим до художніх трансформацій. Подібним чином зроблено колективний проєкт цифрових художників «Broadway Augmented» 2014 року, в якому найдовша вулиця Нью-Йорку Бродвей заповнилася цифровими об'єктами, які відсилали до різних періодів історії мистецтва. AR-арт став художньою складовою акції громадських протестів «Захопи Волл-стріт» (Occupy Wall Street, скорочено OWS) 2011 року у фінансовому центрі Нью-Йорку. У межах проєкту художника Марка Скварека «ПротестAR» глядачі могли бачити цифрові образи протестуючих на Волл-стріт і після завершення протестів (детальніше про можливості AR у протестному мистецтві див. статтю Скварека «Активізм аугментованої реальності» [Skwarek, 2014]). Таким чином, цифрові трансформації міста за допомогою технологій AR відкривають альтернативні можливості організації урбаністичного простору, заповнюваного AR-художнім експериментом і контркультурним бунтом.

Інший аспект імерсивної стратегії AR-мистецтва оригінально втілює художниця Таміко Тіль. Як пише мисткиня, «мої роботи відтворюють чисельні шари пам'яті, історії, міфів, фантазій і бажань, які можуть бути викликані унікальним об'єктом» [Thiel, 2022]. Цей унікальний об'єкт, з яким працює Тіль завжди повинен бути розміщеним у певному просторі. Один із найбільш цікавих проєктів Тіль «Фрактальні бачення: дифузії» створений навколо ряду лондонських архітектурних споруд: найвищої будівлі у Великобританії «The Shard», а також сусідніх будівель Королівського коледжу. Завдяки AR-технології архітектурні деталі лондонських будівель накладаються та повторюються поверх реальних споруд, що викликає у глядача дезорієнтацію, адже в проєкті Тіль реальні просторові об'єкти змішуються з віртуальними. Твір Тіль змушує глядача буквально подивитися по-іншому на відомі лондонські простори і пережити специфічний досвід візуальної дисемінації. У творі Тіль і подібних проєктах AR-мистецтва ми можемо побачити новітні тенденції візуальної культури, пов'язані з сучасним розвитком технологій бачення. Джонатан Крері в роботі «Техніки спостерігача» описав дуже важливу подію у візуальній культурі XIX століття – народження суб'єктивного бачення. На думку науковця, з розвитком оптичних технологій протягом Нового часу домінувало об'єктивне бачення, що втілювалося в камері-обскурі як оптичний технології, що дозволяла «об'єктивно» сприймати світ незалежно від позиції спостерігача. Водночас оптичні технології початку XIX сторіччя створюють нову ситуацію. У своєму дослідженні Крері стверджує, що у перші десятиріччя XIX століття ключовим стало суб'єктивне бачення, що було виїняте з матеріальних відносин камери-обскури і перенесено в людське тіло [Crary, 1992, p. 67–96]. Цей новий тип бачення вже не претендує на об'єктивне сприйняття світу, а занурює нас у суб'єктивний світ, в якому немає універсальної точки зору, що на рівні оптичних медіа втілюється в ряді інноваційних технологій бачення: від стереоскопу XIX століття до 3D кінематографа XXI століття. Інноваційність мистецької рефлексії AR-технології у проєктах, подібних до твору Тіль «Фрактальні бачення: дифузії», дозволяє припустити народження в XXI столітті нового типу бачення, що можна назвати паралаксом. Цифрова візуальна культура XXI століття не задовольняється суб'єктивним баченням, а пропонує ускладнене паралаксне бачення, в якому просторовий об'єкт може бути презентованим одночасно з різних візуальних позицій і конфігурацій.

Важливою стратегією AR-мистецтва є третя – *репрезентаційна*. Ця стратегія метафорично описана в маніфесті AR-мистецтва таким чином: «Захисне скло дисплея розбито, а фізичне і віртуальне об'єднані в новому проміжному Просторі. У цьому новому просторі ми і будемо творити» [The AR Art Manifesto, 2011]. Цей «проміжний простір», що відкриває AR-мистецтво, дозволяє побачити фізичний простір, з яким працює AR-художник, у багатьох додаткових вимірах, неочевидних для звичайного глядача. Адже простір ніколи не є голою матеріальною присутністю, простір завжди вписаний в різні контексти: історичні,

політичні, екологічні тощо. Отже, AR-мистецтво може виявляти ці приховані просторові аспекти і демонструвати їх, деконструючи ті офіційні наративи, що обволікають простір і позначають його мітками і знаками дискурсів влади. Так побудовані екологічні AR-проекти Ненсі Бейкер Кехіл «Обертання» та Таміко Тіль «Сади антропоцену», які розповідають про нищення природного стану технологічним виробництвом і нагадують про рослинні види, що зникають. Так, у спільному проєкті Таміко Тіль і Вілла Паппенгеймера «Біосвіт Склтерс Ліверпуль» відтворено AR-образи зниклих видів рослин, що притаманні місцевості південно-західної Англії. Глядач може рухатися вздовж вулиць Ліверпуля і на гаджеті спостерігати повернення цих рослин у міський простір. З історичним контекстом простору цікаво працює Вілл Паппенгеймер. В AR-проєкті 2017 року «Реконструкція каперів», створеного на узбережжі Бостонської бухти, завдяки геолокації можна побачити на екрані гаджету дивну цифрову інсталяцію, яка складається з щогл різних кораблів, з'єднаних у динамічну сферу, що парить у небі. У цьому проєкті Паппенгеймер відсилає до подій, що відбувалися на узбережжі під час війни США за незалежність. Цифровий образ щогл і деталей кораблів нагадують про захоплення і пограбування каперами іноземних кораблів для фінансування війни за незалежність. Таким чином Паппенгеймер репрезентує історичний пласт простору, що не вписується в класичний історичний наратив утворення США, а сам простір узбережжя презентує як «місце пам'яті». Якщо Паппенгеймер працює з історичним виміром існування простору, деконструючи наративи, що легітимують історію США, то Джон Крейг Фрімен в своїх проєктах досліджує сприйняття світу в епоху глобалізації. Ще Вальтер Бенґямін колись відзначав однією з головних інновацій, уведених відкриттям фотографічних образів, зміну уявлень про простір: втрату «унікального відчуття далечини». Замість відчуття далечини світ стає близьким: ви можете не побачити наживо твори мистецтва чи різні куточки світу, але фото робить їх близькими до вашого просторового досвіду. Подібним чином влаштований проєкт Фрімена «Аугментований ландшафт», втілений в Салемі в 2017 році. AR-проєкт Фрімена спирається на цифрове відтворення фрагментів простору китайського провінційного містечка, що завдяки AR-технологіям з'являється в місті Салем. Глядач може бачити традиційні китайські будинки та їх мешканців, які ніби привиди з'являються в американському місті. У цій роботі Фрімен розмірковує про природу культурної взаємодії в епоху глобалізаційних процесів, економічної інтеграції і новітніх цифрових технологій, що змінюють сьогодні уявлення про простір і, як писав ще Маршалл Маклуен, перетворюють світ на глобальне село.

Для багатьох AR-художників у визначенні AR-мистецтва важливою є можливість взаємодії з реальністю, яку можна краще зрозуміти саме завдяки цифровим образам. Як пишуть AR-художники у маніфесті, «твердо перебуваючи в Реальному, ми розширюємо вплив віртуального, інтегруючи і проєктуючи його на Світ навколо нас. Об'єкти, примарні образи і радикальні події будуть співіснувати в наших будинках і в наших суспільних місцях» [The AR Art Manifesto, 2011]. У певному сенсі, якщо почитати інтерв'ю цих художників, то можна дійти висновку, що вони розуміють своє мистецтво як специфічне повернення реалізму, але, звичайно, не наївного реалізму в дусі XIX чи початку XX століть, а такого, що враховує радикальну постмодерністську критику. Наприклад, Джон Крейг Фрімен у подкаст-інтерв'ю для відеопроєкту «Art + Technology» так визначає своє мистецтво: «Мене не цікавить симуляція просторів і об'єктів. Мене цікавлять реальні люди і реальні місця. Моє мистецтво – політичне» (Interview. Alters the Real with Augmented Reality, 2019). У цій тезі Фрімен відсилає до уведеного ще Жаном-Люком Годаром розрізнення між мистецтвом про політику і політично зробленим мистецтвом, тобто мистецтвом, що демонструє владні відносини та умови утворення їхньої репрезентації.

У своїй творчості Фрімен часто звертається до теми свідості: його AR-проєкти будуються на відсилці до трагічних подій, що відбулися в певному просторі, але з політичних причин приховуються офіційними дискурсами публічних просторів і робляться невидимими в повсякденному житті. Так, Фрімен багато років працює над створенням різноманітних AR-меморіалів, присвячених різним подіям: від розстрілу школярів до загибелі нелегальних мігрантів із Мексики на кордоні зі США. Перебуваючи в місті трагічної загибелі групи людей, через геолокацію можна побачити віртуальний меморіал, що свідчить: тут відбулася трагедія. У проєкті «School shootings eMorial» – це цифрові образи рюкзаків дітей, що були розстріляні в школі, – подія, про яку адміністрація згадувати не хоче, щоб не псувати імідж. У серії проєктів на кордоні США з Мексикою на місцях загибелі мігрантів завдяки введенню

геолокації на гаджеті можна побачити динамічний цифровий образ, який нагадує героя традиційного мексиканського карнавалу, що піднімається в небо. За допомогою AR-образів Фрімен ніби повертає пам'ять про людей, які стали, за визначенням Джорджо Агамбена, «homo sacer». Будучи виключеними з будь-яких соціальних і правових порядків, перетвореними на «голе життя», вони ніби ніколи не існували: їхні життя і смерті стерті зі суспільної пам'яті.

Мистецтво Фрімена демонструє, що кожний простір може бути осмисленим у вимірі того, що Мішель Фуко називав гетеротопією, простором символічним, що водночас завжди є простором боротьби між пам'яттю і забуттям, присутністю і відсутністю, репрезентацією і стиранням. Як писав Фуко, «ми живемо в час, коли світ, як мені здається, відчувається не тільки як велике життя, що розвивається, проходячи крізь час, скільки як мережа, що зв'язує між собою точки і нитки свого клубка. Можливо, можна сказати, що багато з ідеологічних конфліктів, що надихають сучасну полеміку, розгортаються між благочесними нащадками часу і пригніченими мешканцями простору» [Foucault, 1986]. AR-мистецтво, подібне до творчості Фрімена, презентує пригнічених мешканців простору, забутих і виключених із Великої Історії. У цьому напрямку надзвичайно цікавим є AR-проект під назвою «Богиня демократії», що створила анонімна група китайських художників «4Gentleman». Цей проект відсилає до подій на площі Тяньаньмень в Пекіні у 1989 році, коли велика група китайців оголосила протест проти комуністичної влади. Протест був придушений, і пам'ять про нього стерта з офіційної китайської історії. Але залишилися фотографії, які свідчать, що ці події відбувалися. «Богиня демократії» – це назва десятиметрової статуї, яку створила група студентів Академії мистецтв Пекіна. На думку молодих скульпторів, «Богиня демократії» повинна була стати аналогом статуї Свободи у США – китайським символом спротиву комуністичній диктатурі. «4Gentleman» створили AR-версію цієї скульптури, що з'являється на гаджеті на площі Тяньаньмень через геолокацію. Інше відоме фото з цих пекінських протестів 1989 року: самотній чоловік, який перегороджує дорогу танкам, що китайський уряд спрямував на придушення протесту, – неймовірний образ спротиву, сила духу і свободи проти бездушної військової державної машини. «4Gentleman» у межах AR-проекту на площі Тяньаньмень відтворили і цей образ спротиву диктатурі. Так режимний об'єкт, велика площа столиці комуністичного Китаю, завдяки AR-технологіям перетворюється на місце пам'яті про тих сміливих китайців, які кинули виклик комуністичному режиму. AR-мистецтво стає потужним інструментом пам'яті, зв'язаної з простором: воно ніби повертає привиди минулого, інколи бунтівні, інколи трагічні, але завжди такі, що підривають домінуючі ідеологічні моделі соціального простору.

Підсумовуючи, зазначимо, що мистецтво аугментованої реальності є надзвичайно ємною з евристичної точки зору концептуальною територією, відкритою для філософсько-культурологічних, політологічних, соціопсихологічних і мистецтвознавчих рефлексій. Звичайно, у цьому коротенькому дослідженні нами розкрито лише частину тих художніх і концептуальних можливостей, що відкривають AR-технології для сучасної візуальної культури. Розглянувши AR-мистецтво крізь призму просторового повороту в теорії культури і мистецьких текстів, наразі ми можемо виділити три основні стратегії AR-мистецтва: інвазія, імерсія і репрезентація. Ці стратегії часто поєднуються в межах одного арт-проекту, що може одночасно порушувати просторову організацію, відкривати несподіваний імерсивний досвід і провокувати критичне осмислення прихованих за просторовою присутністю контекстів. Отже, AR-мистецтво презентує все нові й нові культурні настанови початку XXI століття, які ще потребують подальшого осмислення і контекстуалізації в межах метамодерністських теорій сучасної візуальної культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Akker R. v. d., Vermeulen T. (2017) Periodizing the 2000s, or, the Emergence of Metamodernism // *Metamodernism. Historicity, Affect, and Depth After Postmodernism* / ed. by. Akker R. v. d., Gibbons A., Vermeulen T. London ; New York : Rowman and Littlefield. P. 1–20.
2. Barrows A. (2016) *Time, Literature, and Cartography after the Spatial Turn*. London : Palgrave Macmillan. 178 p.
3. Baudrillard J. (2000) *Mots de Passe*. Paris : Fayard/Pauvert. 107 p.
4. Bolter J. D., Engberg M., MacIntyre B. (2021) *Reality Media: Augmented and Virtual Reality*. London ; New York : The MIT Press. 248 p.

5. Boulanger P. (2024) Applications of Augmented Reality – Current State of the Art. Croatia : IntechOpen. 240 p.
6. Cahill N. B., Freeman J. C., Pappenheimer W. (2019) Augmented Reality Art / The Greenway : Public Art. URL : <https://www.rosekennedygreenway.org/augmentedrealityart/> (дата звернення: 21.02.2025).
7. Crary J. (1992) Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century. Cambridge, London : MIT Press. 171 p.
8. Crouch D. (2017) Space, Living, Atmospheres, Affectivities // The Question of Space. Interrogating the Spatial Turn between Disciplines. London ; New York : Rowman, Littlefield. P. 1–22.
9. Debord G. (2021) The Society of the Spectacle / transl. from French by K. Knabb. New York : Critical Editions. 128 p.
10. Foucault M. Of Other Space / transl. from French by J. Miskowiec // Diacritics, 1986. No. 16/1. P. 22–27.
11. Freeman J. C. (2019) Alters the Real with Augmented Reality – Brought to you by Hyundai // Art and Technology. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=xbiIGZWnwBU> (дата звернення: 21.02.2025).
12. Grau O. (2004) Virtual Art: From Illusion to Immersion. London ; New York : The MIT Press. 430 p.
13. Greengard S. Virtual Reality. Cambridge, London : The MIT Press, 2019. 264 p.
14. Hackemann R. (2023) 3D Experimental VR and Art Practices: Untangling Another Dimension. Bristol, UK : Intellect Ltd. 154 p.
15. Hickman C. (2023) Hyper-Reality: The Art of Designing Impossible Experiences. Provo, UT : Independently published. 408 p.
16. Kastel T. Live Performances and Broadcast Productions with Augmented Reality.
17. Lichty P. (2014) The Aesthetics of Liminality: Augmentation as an Art Form // Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium / ed. by Geroimenko V. New York ; London : Springer. P. 99–126.
18. Maniello D. (2020) Spatial Augmented Reality. The Development of Edutainment for Augmented Digital Spaces. Brienza : Le Penseur Edizioni. 296 p. (New Technologies for the Arts : Nuove tecnologie per l'arte. Vol. 3).
19. Manovich L. (2006) The Poetics of Augmented Space // Visual Communication, No. 5 (2). P. 219–224.
20. Raunig G. (2007) Art and Revolution: Transversal Activism in the Long Twentieth Century / transl. from German by A. Derieg. Los Angeles : Semiotext(e). 320 p.
21. Rhodes G. A. (2014) Augmented Reality in Art: Aesthetics and Material for Expression // Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium / ed. by V. Geroimenko. New York ; London : Springer. P. 127–138.
22. Rhodes G. A. (2014) «Broadway Augmented» – Augmented Reality as Virtual Public Art in Sacramento // Journal of the New Media Caucus : Broadway Augmented official website. URL : https://www.garhodes.com/Rhodes_BroadwayAugmentedReport.pdf (дата звернення: 21.02.2025).
23. Ryan M.-L. (2003) Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore : John Hopkins University Press. 416 p.
24. Skwarek M. (2022) Augmented Reality Activism // Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium / ed. by V. Geroimenko. 3rd ed. New York ; London : Springer. P. 3–30.
25. Soja E.W. (2009) Taking Space Personally // The Spatial Turn. Interdisciplinary Perspectives / ed. by B. Warf, S. Arias. London ; New York : Routledge. P. 11–35.
26. The AR Art Manifesto(2014) // Whitney Museum – Shared Spaces: Social Media And Museum Structures. URL : <https://manifest-ar.art> (дата звернення: 21.02.2025).
27. Thiel T. (2022) Selected works 1986–2022 // Tamiko Thiel. URL : https://tamikothiel.com/PR/TamikoThiel_SelectedArtworks_1986-2022.pdf (дата звернення: 21.02.2025).
28. Virtual and Augmented Reality for Architecture and Design (2022) / ed. by E. Vilar, E. Filgueiras, and F. Rebelo. Boca Raton, FL : RC Press. 234 p.
29. Warf B. Arias S. (2009) Introduction: the Reinsertion of Space into the Social and Humanities // The Spatial Turn. Interdisciplinary Perspectives / ed. by B. Warf, S. Arias. London ; New York : Routledge. P. 1–10.

Внесок авторів: всі автори зробили рівний внесок у цю роботу

Конфлікт інтересів: автори повідомляють про відсутність конфлікту інтересів

Стаття надійшла до редакції 01.03.2024

Стаття рекомендована до друку 05.05.2024

Dmitry V. Petrenko, DSc. In Philosophy, Head of the of the Department of Theory of Culture and Philosophy of Science, V. N. Karazin Kharkiv National University, Svobody sq. 4, Kharkiv, 61022, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0001-6771-2916>

Lydia V. Starodubtseva, DSc. In Philosophy, Acting Head of the of the Department of Media Communications, V. N. Karazin Kharkiv National University, Svobody sq. 4, Kharkiv, 61022, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0002-8259-4775>

AUGMENTED REALITY ART IN CONTEMPORARY VISUAL CULTURE

The article considers the artistic strategies of augmented reality (AR) art in the context of the «spatial turn». It is proposed to consider augmented reality art separately from the theories of culture that have developed around the phenomenon of virtual reality. The thesis is substantiated that the art of virtual reality was reflected within the framework of postmodernist theories that proceeded from the understanding of culture through the theory of the simulacrum. Instead, the art of augmented reality must be understood through the latest theories of culture that rely on post-discursive factors of culture and the material presence of cultural objects. It is proposed to consider the art of augmented reality through the phenomenon of spatial presence, which is the main feature of AR technologies – localization and binding of AR projects to specific spatial positions. AR-art is analyzed in the context of the spatial turn in modern humanitarian and social studies, which bring the problem of space to the forefront.

An appeal to the texts of AR-artists, creative manifestos and program articles allows us to conclude that AR-artists understand their work through the categories of a kind of return of art to reality and oppose the postmodernist understanding of art as a pure simulation. For AR-art, the combination of digital image and material presence in space is important. The article studies AR-projects of artists T. Thiel, G. A. Rhodes, J. K. Freeman, V. Pappenheimer and highlights the main artistic strategies inherent in AR-art. In particular, three main strategies are distinguished: invasion - the unexpected appearance of digital objects in public space, immersion - immersion in an augmented urban space, representation - a critical understanding of space in the context of historical, ecological or political narratives. It is determined that AR-art carries an emancipatory potential and can embody countercultural strategies of opposition to official discourses of power, which inscribe space into narratives of legitimization of existing power relations. AR-art embodies the latest strategies of metamodernist cultural practices of the 21st century and seeks new ways to understand man, society and the world.

Keywords: augmented reality art, digital culture, immersion, metamodernism, power, postmodernism, space, spatial turn, virtual reality, visual culture

REFERENCES

1. Akker R. v. d., Vermeulen T. (2017) Periodizing the 2000s, or, the Emergence of Metamodernism // *Metamodernism. Historicity, Affect, and Depth After Postmodernism* / ed. by. Akker R. v. d., Gibbons A., Vermeulen T. London ; New York : Rowman and Littlefield. P. 1–20.
2. Barrows A. (2016) *Time, Literature, and Cartography after the Spatial Turn*. London : Palgrave Macmillan. 178 p.
3. Baudrillard J. (2000) *Mots de Passe*. Paris : Fayard/Pauvert. 107 p.
4. Bolter J. D., Engberg M., MacIntyre B. (2021) *Reality Media: Augmented and Virtual Reality*. London ; New York : The MIT Press. 248 p.
5. Boulanger P. (2024) *Applications of Augmented Reality – Current State of the Art*. Croatia : IntechOpen. 240 p.
6. Cahill N. B., Freeman J. C., Pappenheimer W. (2019) *Augmented Reality Art / The Greenway : Public Art*. URL : <https://www.rosekennedygreenway.org/augmentedrealityart/> (Accessed: 21.02.2025).
7. Crary J. (1992) *Techniques of the Observer. On Vision ana Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, London : MIT Press. 171 p.

8. Crouch D. (2017) *Space, Living, Atmospheres, Affectivities* // *The Question of Space. Interrogating the Spatial Turn between Disciplines*. London ; New York : Rowman, Littlefield. P. 1–22.
9. Debord G. (2021) *The Society of the Spectacle* / transl. from French by K. Knabb. New York : Critical Editions. 128 p.
10. Foucault M. *Of Other Space* / transl. from French by J. Miskowiec // *Diacritics*, 1986. No. 16/1. P. 22–27.
11. Freeman J. C. (2019) *Alters the Real with Augmented Reality – Brought to you by Hyundai* // *Art and Technology*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=xbiIGZWnwBU> (Accessed: 21.02.2025).
12. Grau O. (2004) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. London ; New York : The MIT Press. 430 p.
13. Greengard S. *Virtual Reality*. Cambridge, London : The MIT Press, 2019. 264 p.
14. Hackemann R. (2023) *3D Experimental VR and Art Practices: Untangling Another Dimension*. Bristol, UK : Intellect Ltd. 154 p.
15. Hickman C. (2023) *Hyper-Reality: The Art of Designing Impossible Experiences*. Provo, UT : Independently published. 408 p.
16. Kastel T. *Live Performances and Broadcast Productions with Augmented Reality*.
17. Lichty P. (2014) *The Aesthetics of Liminality: Augmentation as an Art Form* // *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium* / ed. by Geroimenko V. New York ; London : Springer. P. 99–126.
18. Maniello D. (2020) *Spatial Augmented Reality. The Development of Edutainment for Augmented Digital Spaces*. Brienza : Le Penseur Edizioni. 296 p. (New Technologies for the Arts : Nuove tecnologie per l'arte. Vol. 3).
19. Manovich L. (2006) *The Poetics of Augmented Space* // *Visual Communication*, No. 5 (2). P. 219–224.
20. Raunig G. (2007) *Art and Revolution: Transversal Activism in the Long Twentieth Century* / transl. from German by A. Derieg. Los Angeles : Semiotext(e). 320 p.
21. Rhodes G. A. (2014) *Augmented Reality in Art: Aesthetics and Material for Expression* // *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium* / ed. by V. Geroimenko. New York ; London : Springer. P. 127–138.
22. Rhodes G. A. (2014) «Broadway Augmented» – *Augmented Reality as Virtual Public Art in Sacramento* // *Journal of the New Media Caucus : Broadway Augmented official website*. URL : https://www.garhodes.com/Rhodes_BroadwayAugmentedReport.pdf (Accessed: 21.02.2025).
23. Ryan M.-L. (2003) *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : John Hopkins University Press. 416 p.
24. Skwarek M. (2022) *Augmented Reality Activism* // *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium* / ed. by V. Geroimenko. 3rd ed. New York ; London : Springer. P. 3–30.
25. Soja E.W. (2009) *Taking Space Personally* // *The Spatial Turn. Interdisciplinary Perspectives* / ed. by B. Warf, S. Arias. London ; New York : Routledge. P. 11–35.
26. *The AR Art Manifesto* (2014) // Whitney Museum – *Shared Spaces: Social Media And Museum Structures*. URL : <https://manifest-ar.art> (Accessed: 21.02.2025).
27. Thiel T. (2022) *Selected works 1986–2022* // Tamiko Thiel. URL : https://tamikothiel.com/PR/TamikoThiel_SelectedArtworks_1986-2022.pdf (Accessed: 21.02.2025).
28. *Virtual and Augmented Reality for Architecture and Design* (2022) / ed. by E. Vilar, E. Filgueiras, and F. Rebelo. Boca Raton, FL : RC Press. 234 p.
29. Warf B. Arias S. (2009) *Introduction: the Reinsertion of Space into the Social and Humanities* // *The Spatial Turn. Interdisciplinary Perspectives* / ed. by B. Warf, S. Arias. London ; New York : Routledge. P. 1–10.

Authors Contribution: All authors have contributed equally to this work

Conflict of Interest: The authors declare no conflict of interest

The article was received by the editors 01.03.2024

The article is recommended for printing 05.05.2024