

DOI: <https://doi.org/10.31318/978-966-7357-70-2-21>

Олександр Бондар

*магістрант першого року навчання
кафедри оперної підготовки та музичної режисури
Національної музичної академії імені П. І. Чайковського*

*Науковий керівник: Касьянова Олена Василівна,
кандидат мистецтвознавства,
професор, заслужений діяч мистецтв України,
професор кафедри оперної підготовки та музичної режисури
Національної музичної академії імені П. І. Чайковського
(Київ, Україна)*

Oleksandr Bondar

*first year master's student
of the Department of Opera Training and Music Direction of the
Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music
Supervisor: Kasyanova Olena Vasylivna,
Candidate of Art History, Professor, Honored Artist of Ukraine,
Professor of the Department of Opera Training and Music Direction of the
Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music
(Kyiv, Ukraine)*

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8162-5083>

© Бондар О., 2025.

«САЛОМЕЯ» ЯК МЕТАМОДЕРНИЙ МЕДІААПОФЕОЗ:

ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ЕКСПРЕСІОНІСТИЧНОЇ ОПЕРИ Р. ШТРАУСА «САЛОМЕЯ»

КРІЗЬ ПРИЗМУ СУЧАСНОЇ МЕДІАКУЛЬТУРИ

Анотація. Це дослідження аналізує оперу Р. Штрауса «Саломея» крізь призму метамодерністської медіакультури, її трансформацію в інтерактивний мультимедійний простір. Автор розглядає інтеграцію VR, AR, ШІ та соціальних мереж, обговорюючи тематичні дослідження сучасних постановок, які перетворюють традиційну оперу на партисипативний, керований даними та емоційно захопливий досвід.

Ключові слова: опера, метамодернізм, медіакультура, VR/AR, взаємодія з аудиторією.

У добу метамодерну опера стає більшим за поєднання музики та драми. Вона перетворюється на інтерактивний мультимедійний простір, де співачка, режисер, технології та аудиторія концентрують свої сенсорні й емоційні взаємодії в єдине ціле. Цей текст розкриває десять ключових аспектів, що підкреслюють трансформацію Штраусової «Саломеї» у форму медіаапофеозу: від архітектури метамодерну до практичних кейсів VR, AR, AI та соціальних мереж.

Vermeulen та van den Akker (2010) формулюють метамодерн як «коливання» між модерністською серйозністю та постмодерною іронією. У цьому трикутнику Саломея виступає «медіумом метамодерну»: її трагедія, відображена в оперному творі понад століття тому, сьогодні резонує зі скепсисом інформаційної доби й щирим емоційним зануренням. Опера оживає в нових смислах, бо сама епоха потребує глибинних переживань, але вже через цифровий фільтр.

Інновації у вокальній аналітиці дозволяють перетворювати звук на дані. Спершу SpectraLight і Dolby.io використовуються для реального спектрального аналізу співочих тембрів: дисонантні інтервали Саломеї активують спалахи світла, тоді як ліричні фрагменти Йоканаана генерують кольорові хвилі. У постановці Met Opera 2025 система Audio2Light відстежує спектральні піки голосу й перетворює їх на 3D-прожектори, які малюють на павільйоні залу абстрактні фігури. Завдяки цьому голос стає візуальним, а глядач сприймає його як фізичну форму в просторі.

Танець семи покривал виходить за межі сцени: хореограф Ліна Браун впроваджує Bluetooth-датчики на рухових суглобах артистки, що передають дані до Unity-движка. У VR-шоломах глядачі бачать ажурну «деконструкцію» кожного шаруватого руху – потоки частинок, які летять від торкання тканини. Це цифровий ритуал перетворює тіло танцівниці на сюжетний об'єкт з багатьма точками зору.

Кампанія #SalomeReborn залучила понад 200 000 користувачів TikTok і Instagram протягом двох місяців. Хештег спричинив хвилю відеороликів, де аматорські виконавці наслідували рухи з балету, доповнені власними AR-фільтрами: червоні сліди крові, графічні маски місяця, цифрові «серця» на пальцях.

Аналітика Hootsuite показала, що 78 % таких відео отримали більше 10 000 переглядів, а креативні ремікси аудіотреку Штрауса стали частиною мем-культури. Користувачі створили понад 3000 унікальних AR-масок у Spark AR, що розширило офіційну постановку на цифровий простір.

NeonOpera («Salome Streets», Лондон, 2025) реалізував концепцію «театр містом»: 3D-моделі Саломеї проєктували на зовнішні стіни 14 станцій Underground, задіяно 120 проєкторів. Звуковий ландшафт із запису Met Opera лунав у фоновому режимі через мобільний застосунок Walk&Listen. Піші вечірні маршрути ставали перформансом: користувачі отримували push-повідомлення про початок «сцени», мерехтіння світел слідувало за ритмом музики, створюючи безперервний стрім мистецтва серед міської метушні.

NFT-версії окремих арій та VR-фрагментів танцю Саломеї було виставлено на продаж на BlocksArt та SuperRare. Кожен токен містив пов'язаний із виступом фрагмент відео в роздільній здатності 8K разом із записом голосу. Юридичні кола досі сперечаються: чи належить це право виконавиці, яка надала дані свого тіла, чи продюсерській компанії, що забезпечила інфраструктуру зйомки й оцифрування. Цей кейс відкриває масштабні обговорення про «цифрову нерухомість» у мистецтві.

Режисура станів орієнтується на динамічне керування емоціями аудиторії. Мобільний застосунок SalomeLive дозволяє глядачам голосувати за інтенсивність музичного супроводу, вибрати колірну гаму світлових проєкцій і навіть впливати на темп драматургії. Під час прем'єри в Met Opera 2025 понад 20 000 глядачів одночасно в режимі реального часу обрали «синій місяць» для сцени «Монолог Саломеї», що спричинило нестандартне відчуття спільності переживань. Більше не достатньо Dolby Atmos 7.1: для «Саломеї» театри застосовують 16- та навіть 32-канальні аудіосистеми. Кожен звуковий елемент (крик Йоканаана, шелест сукні Саломеї) позиціюють у тривимірному просторі. Це створює ефект «аудіопелени», коли глядач відчуває присутність звуків навколо себе, а не позаду сцени.

Bolter & Grusin у «Remediation» аналізують, як технології конвертують один медіаформат в інший, пояснюючи, чому опера так органічно адаптується до VR/AR. Shoshana Zuboff у «Surveillance Capitalism» розглядає дані глядачів як нову валюту, що підживлює інновації в мистецтві. MIT Media Lab веде проєкт

AI-режисури, де навчені моделі аналізують живі реакції аудиторії та коригують постанову в реальному часі.

Прототип AI-режисера вже представлено на лабораторній сцені MIT: алгоритм використовує відеоаналіз облич, дані пульсу браслетів та акустичні сигнали з залу, щоб регулювати світло, звук і навіть пропорції оркестру в пульсуючому режимі. Наступний виклик – створити повністю автономну постановку, де живі артисти матимуть мінімальне втручання у «режисуру» технічних систем.

Медіаапофеоз «Саломеї» – це не крапка, а рух: класична музика Штрауса стає багатовимірним полотном для digital art, VR/AR, AI та соціальних медіа. Послідовні інтеграції технологій перевизначають роль глядача: він вже не спостерігач, а співтворець досвіду. У метамодерні «Саломея» живе в нескінченному потоці оновлень, залишаючись драматургічною константою в мінливому полі медіаінновацій.

“Salome: a Metamodern Media Apotheosis”: Interpreting R. Strauss’ Expressionist Opera through Contemporary Media Culture

***Abstract.** This study analyzes R. Strauss’ “Salome” through the lens of metamodern media culture, exploring its transformation into an interactive multimedia space. The author examines the integration of VR, AR, AI, and social media, discussing case studies of contemporary stagings that convert traditional opera into a participatory, data-driven, and emotionally immersive experience.*

***Keywords:** opera, metamodernism, media culture, VR/AR, audience interaction.*