

УДК 79.01/09

DOI: 10.34670/AR.2020.46.6.188

## **Возможности использования технологий виртуальной реальности для экспонирования произведений современной живописи**

### **Васильев Анатолий Николаевич**

Художник, председатель секции живописи  
Санкт-Петербургского творческого союза художников,  
тьютор факультета программной инженерии и компьютерной техники,  
Национальный исследовательский университет ИТМО,  
197101, Российская Федерация, Санкт-Петербург, просп. Кронверкский, 49;  
e-mail: anv.spb@list.ru

### **Сопроненко Лариса Петровна**

Дизайнер,  
старший преподаватель факультета программной  
инженерии и компьютерной техники,  
Национальный исследовательский университет ИТМО,  
197101, Российская Федерация, Санкт-Петербург, просп. Кронверкский, 49;  
e-mail: so\_lar@mail.ru

### **Рущенко Нина Геннадиевна**

Кандидат технических наук,  
преподаватель факультета программной  
инженерии и компьютерной техники,  
Национальный исследовательский университет ИТМО,  
197101, Российская Федерация, Санкт-Петербург, просп. Кронверкский, 49;  
e-mail: rushchenko@itmo.ru

### **Махлай Дмитрий Олегович**

3D-разработчик,  
ассистент факультета программной  
инженерии и компьютерной техники,  
Национальный исследовательский университет ИТМО,  
197101, Российская Федерация, Санкт-Петербург, просп. Кронверкский, 49;  
e-mail: makhlay@itmo.ru

### **Чернева Вероника Ивановна**

Фотограф, ретушер,  
ассистент факультета программной инженерии и компьютерной техники,  
Национальный исследовательский университет ИТМО,  
197101, Российская Федерация, Санкт-Петербург, просп. Кронверкский, 49;  
e-mail: vicherneva@itmo.ru

**Аннотация**

В настоящее время практически во всех сферах жизни активно используются мультимедийные технологии, в частности технологии виртуальной реальности. Отвечая на вызовы времени, сфера культуры также предлагает цифровые продукты. Так, технологии виртуальной реальности используются ведущими музеями и галереями мира. При преобразовании произведений современной живописи в виртуальную инсталляцию возможно сохранение первоначального художественного замысла и пластических особенностей произведения. Одновременно с этим появляется новый художественный продукт, которому присущи интерактивность и иммерсивность. В настоящей статье рассматривается возможность создания виртуальной экспозиции произведений современной живописи на примере работ художника Анатолия Васильева, композиционные и колористические решения которых являются основой для виртуальных инсталляций. Предполагается, что приведенные в статье исследования послужат началом разработки ряда цифровых продуктов, позволяющих широкому кругу зрителей познакомиться с миром современной живописи посредством технологий виртуальной реальности.

**Для цитирования в научных исследованиях**

Васильев А.Н., Сопроненко Л.П., Рущенко Н.Г., Махлай Д.О., Чернева В.И. Возможности использования технологий виртуальной реальности для экспонирования произведений современной живописи // Культура и цивилизация. 2019. Том 9. № 6А. С. 302-314. DOI: 10.34670/AR.2020.46.6.188

**Ключевые слова**

Живописное произведение, пространство, экспозиция, выставка, инсталляция, технологии виртуальной реальности, интерактивность, иммерсивность.

**Введение**

Говоря о тенденциях в современном искусстве, следует обратить внимание на кризис восприятия большей частью общества произведений искусства. Это в равной мере касается как новейших течений, так и традиционных жанров, в частности живописи. Представляется, что это во многом связано с выбором архаичных способов презентации произведений искусства несмотря на то, что музеи и выставочные пространства достаточно сильно изменились и продолжают меняться вместе с обществом, для которого существуют.

Речь идет не только о появлении цифровых экспонатов и мультимедийных шоу, музей становится пространством для лекции, дискуссии, спектакля, игры. Меняются взаимоотношения зрителя (посетителя) с музейным пространством. Культуру потребления, где зрителю предлагается пассивная роль и строго регламентированный способ взаимодействия с экспонатом, сменяет культура участия. Иммерсивность, дополненная, виртуальная, смешанная реальности, геймификация, нативность и мультиканальность – такова реальность культурных и медиаиндустрий в цифровую эпоху. Музей цифровой эпохи – это синтез подлинного, существующего в реальности – экспозиционных пространств, экспонатов – и цифровой

надстройки, позволяющей сделать музеи открытыми и доступными. При этом цифровые технологии не должны быть самоцелью. Это эффективный инструмент, позволяющий существенно расширить как аудиторию зрителей, так и собственно возможности представления и зачастую существования экспонатов [Васильева и др., 2018].

### **Интерактивность и иммерсивность в виртуальной экспозиции**

В современном обществе сосуществуют одновременно как объективная реальность, так и виртуальная, куда индивидуум погружается посредством экрана – своего рода портала между реальностями. Наряду с виртуальностью, ключевыми свойствами мультимедийности являются интерактивность и иммерсивность.

Интерактивность – это взаимодействие. Этот термин используют для обозначения способности объекта взаимодействовать с реципиентом (зрителем), откликаться на активность реципиента и видоизменяться в зависимости от каких-либо действий воспринимающего [Шлыкова О.В., 2004]. Для зрелищной культуры древних периодов было характерно взаимодействие исполнителей и реципиентов, однако в эпоху Нового и Новейшего времени, как указывает Е.В. Сальникова, единичное произведение искусства подразумевает его автономность и самодостаточность [Сальникова Е., 2018]. Однако в культуре XX-XXI веков наметился возврат к интерактивности, прежде всего, в области экранных форм презентации.

В частности, одной из особенностей интерактивных инсталляций является возможность зрителя напрямую влиять на пространство. Например, изображения генерируются в зависимости от движения объектов. К тому же, современный человек, окруженный продуктами технического прогресса, во многом утративший возможность влиять на окружающую реальность и существенно снизивший физическую активность, все же испытывает потребность управлять какими-либо процессами, взаимодействовать с культурными продуктами. Эти потребности удовлетворяются интерактивными медиапродуктами.

Различные музейные и выставочные пространства демонстрируют разную степень внедрения мультимедийных технологий в сферу экспонирования и репрезентации произведений искусства и культуры [Пустовойт Ю.В., 2019, с.62-27]. Как правило, посетитель имеет возможность с помощью мобильных устройств расширить реальную экспозицию до частично мультимедийной и более активно взаимодействовать с предметно-пространственной средой. Экранные поверхности, появившиеся в пространстве музеев, позволяют приблизить традиционную экспозицию к современному зрителю, привыкшему коммуницировать с миром посредством электронных устройств. Современные музейные технологии позволяют не только более полно продемонстрировать коллекции, но и преодолеть статичность экспонатов.

Наряду с интерактивными экспозициями, важным трендом в современной практике представления художественных произведений является и иммерсивные экспозиции. Иммерсивность – погружение, когда сохраняется только граница между реальным миром, который в этом случае становится «внешним», и миром художественного произведения (экспозиции), в котором предлагается пребывать зрителю, что усиливает эмоциональную вовлеченность. Таким образом, происходит индивидуализация восприятия художественного произведения [Эвалльё, 2019, с.248-271].

Иммерсивный опыт взаимодействия с экспозицией возможен путем формирования новой среды вокруг посетителя мультимедийной выставки, когда на огромные экраны проецируются картины художников, позволяя зрителю, расположившемуся в удобном кресле, детально изучить изображение. Примерами могут служить мультимедийные выставки в Artplay: «Ван Гог. Ожившие полотна 2.0», 2015 [Ван Гог. Ожившие полотна. 2.0, [www](#)]; «От Моне до Сезанна. Французские импрессионисты», 2015 [От Моне до Сезанна, [www](#)]; «От Моне до Малевича. Великие модернисты», 2017 [От Моне до Малевича. Великие модернисты, [www](#)] и др.).

Однако наиболее глубоким взаимодействием зрителя и экспозиции (экспоната) представляется в случае использования гарнитур виртуальной реальности. VR-технологии позволяют добиваться эффекта иммерсивности, помещая зрителя непосредственно в мир художественного произведения.

Мультимедийная экспозиция может обладать как признаками интерактивности, так и иммерсивности. Например, некоторые музеи проводят эксперименты с VR-технологиями и 3D-моделированием. В частности, Дарвиновский музей реконструирует экспонаты в 3D с последующей публикацией их на популярном ресурсе Sketchfab [The State Darwin Museum, [www](#)]. Третьяковская галерея и группа компаний VRTech в 2018 году запустили edutainment-проект в виртуальной реальности «В трех измерениях: Гончарова и Малевич» [ArtVR, [www](#)].

### **Особенности представления современной живописи в виртуальной экспозиции**

Использование технологий виртуальной реальности представляется вполне обоснованным и для представления современного искусства, в частности, живописи. При традиционном экспонировании живописных произведений необходимо решить следующие задачи: подобрать помещение, пространство которого соответствует концепции выставки, масштабу экспозиции; обеспечить информационную поддержку выставки – рекламу, продвижение в СМИ; найти способ финансирования экспозиции (собственные средства автора, краудфандинг или спонсирование аренды помещения). Для решения этих задач необходима работа куратора, поскольку художник зачастую не думает о способах взаимодействия зрителя и произведения, в то время как для автора важно, чтобы его творческий замысел был верно прочитан. Современный художник зависит от музейных кураторов – если картина соответствует концепции музея, то она может попасть в постоянную экспозицию [Сафронов, 2019, с. 73-83]. В этом случае происходит диалог произведения современного искусства и традиционного музея. Таким образом, при создании реальной выставки всегда необходим посредник между созданным художественным высказыванием (картиной) и публикацией (экспонированием).

Использование технологий виртуальной реальности дает возможность решать подобные задачи на новом уровне, поскольку посредник больше не нужен. Виртуальная экспозиция максимально приближается к замыслу автора. Также VR-технологии позволяют существенно расширить аудиторию экспозиции. Потенциал расширения виртуальной аудитории огромен. Надстройки мультимедиа позволяют привлечь внимание к произведению искусства широкое непрофессиональное сообщество. Таким образом, к функции развлечения добавляется функция просвещения.

Кроме того, если реальная выставка имеет вполне конкретные пространственные и временные рамки, виртуальная экспозиция может быть поистине бесконечной – ведь выставка

«открывается» при каждом обращении зрителя к цифровому ресурсу. Причем при повторном взаимодействии с произведением искусства в мультимедиа среде зритель сможет найти или создать новые смыслы. Таким образом, появляется определенная нарративная составляющая.

Несомненным преимуществом виртуальной экспозиции является также возможность привлечь внимание зрителя к конкретному экспонату, предложить ему наиболее выгодный ракурс рассмотрения произведения – и таким образом «срежиссировать» поведение посетителя внутри виртуального пространства. Кроме того, VR-среда предполагает развитие, своего рода ритмику просмотра: выбор темы, развитие, кульминация и, возможно, выход в другое пространство. Поскольку в виртуальной среде монтаж в привычном понимании присутствует только на этапе проектирования, у зрителя есть огромное количество вариантов поведения при просмотре экспозиции. Презентация современной живописи в виртуальной экспозиции в определенном смысле должна проводиться в жанре «экшн», то есть быть насыщенной разнообразными визуальными событиями.

Цифровые технологии, открывающие путь к междисциплинарности, определяют участие в создании и представлении мультимедийного продукта людей различных профессий. Это, безусловно, IT-специалисты, создающие цифровой продукт. Поскольку одно из главных отличий мультимедийной экспозиции, с присущими ей интерактивностью и иммерсивностью – образно-сюжетное повествование, нарратив, необходимо также участие режиссера, которым может выступать художник или куратор. При создании digital-историй важен также и дизайн, поскольку вся виртуальная среда должна быть гармоничной. Однако наиболее важной составляющей являются собственно экспонаты, составляющие экспозицию, так как именно произведения искусства являются основой мультимедийного продукта и причиной, по которой этот продукт создается.

### **Пример представления произведения современной живописи в виртуальной экспозиции**

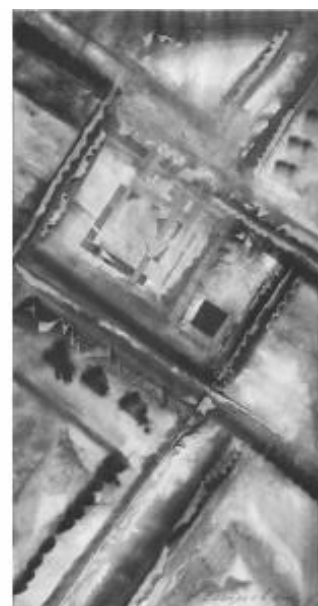
По словам искусствоведа Михаила Германа, Анатолий Васильев – «один из крупнейших мастеров былого неконформистского искусства, с начала 1960-х – Васильев участник большинства знаменитых выставок «другого искусства», в том числе и в нашумевших экспозициях в Гавани, в Доме Культуры «Невский» и пр. У него давняя и прочная репутация, его работы – в музеях России и во многих зарубежных коллекциях» [Кушнир, 2017, с.6-7].

А. Н. Васильев работает в различных техниках (Рис 1) – темпера, акварели, использует аппликацию, смешанные техники. Особый интерес художника вызывают природные объекты – камни, раковины с их первозданной, «тварной» красотой, идущей от самых основ мироздания. Именно создание мира (или миров) и есть основная отличительная черта подлинного художника. Миры А.Н. Васильева колористически богаты и пластически совершенны, причем отсутствие сюжета в некоторых работах не исключает содержательности, «персонажем» может стать акцентное цветовое или тональное пятно, динамика линий ведет зрителя в глубину особого пространства. Будучи архитектором по образованию, автор строит это многомерное пространство согласно специальной, вероятнее всего, неевклидовой, геометрии, где возможны любые трансформации.

Одной из таких трансформаций может стать создание виртуального пространства, основанного на работах А.Н. Васильева. Актуальные компьютерные технологии позволяют в некотором

смысле «воссоздать» трехмерный мир, существующий в воображении художника еще до того, как появляется двумерное отображение этого мира - собственно картина или графический лист. Таким образом, зрителю предлагается интересный опыт – погрузиться в творческий процесс, пройдя путь в обратном порядке, от двумерного произведения, существующего в материальном мире, до своего рода «прото-произведения», которое существенно шире и многообразнее, и которое мы можем увидеть только в VR.

Практически все работы А.Н. Васильева многослойны, третье измерение там подразумевается. Иногда это достигается особыми техническими приемами, например, контур пятна подчеркивается контрастным цветом (Рис. 1.1), что создает эффект свечения и уводит фоновую часть изображения в глубину (Рис. 1.2). В других случаях зритель видит пейзаж с высоты птичьего полета, ощущая расстояние до земли (Рис. 1.3).



1. *«Архимандрит Алипий в пещерах»*, 2015 г.

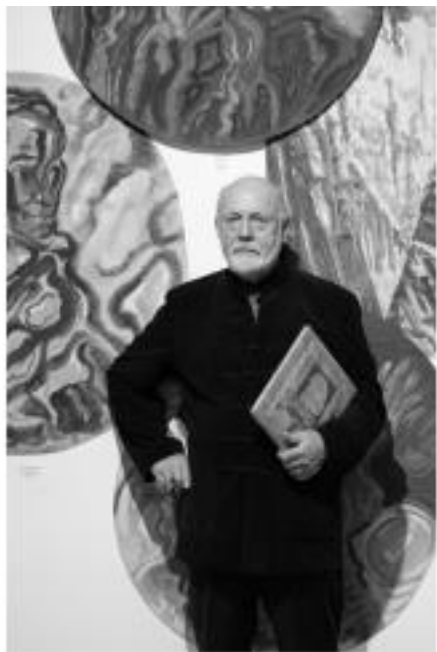
2. *«Созерцающий свет»*, 2016 г.

3. *«Пролетая над землей»*, 2006 г.

**Рисунок 1 - Многослойность в живописных произведениях Анатолия Васильева. Работы выполнены в смешанной технике: картон, масло, акварель, темпера.**

Уникальный пример построения пространства – работы, которые автор описывает как взгляд через проем сложной конфигурации — «оклады» или «ризы». Подобно тому, как в традиционном церковном искусстве икона (живописное произведение) обрамляется окладом (произведением ювелирного искусства), в картинах цикла “Созерцатели” ахроматическим контуром обрамляется полихромное изображение или наоборот – полихромное обрамление окружает черное изображение. И в том, и в другом случае достигается эффект «окна», «двери», «замочной скважины», которые служат переходом в другое измерение, приглашая зрителя заглянуть за пределы картинной плоскости (Рис 1.4). Автор описывает основной прием построения своих композиций как «четкое графическое пятно на фоне стихийных всплесков живописных фактур, или орнаментальных структур».

В 2017 году в Санкт-Петербургском Творческом Союзе художников проходила выставка А.Н. Васильева «Созерцатели. Объекты созерцания» (Рис.2.1). Толчком к выставке послужила впечатление, полученного от фотографии, на которой представлен священнослужитель в гарнитуре VR-реальности (Рис.2.2).



1. Художник А.Н.Васильев



2. Результат вдохновения художника

**Рисунок 2 - Выставка «Созерцатели. Объекты созерцания», Санкт-Петербург, 2017 г.**

На выставке было представлено более 50 работ, отражающих сложное и многообразное взаимодействие мира физического и духовного, реального и виртуального. По словам автора: «Созерцатель – тот, кто наблюдает, бездействуя, величие мироздания, стихии, чудеса, творимые Богом, людьми. Это богословы, философы, аскеты, монашествующие. Художники, черпающие идеи картин непосредственно из «тонких миров», дети, в полудреме возлежащие в коляске на прогулке и наблюдающие меняющиеся картины пейзажа - созерцатели. Всех их можно назвать Визионерами». Одна из основных идей выставки – созерцание света, духовный поиск людей светских и религиозных. В русской традиции свет созерцали в монастырях. Даже внешний вид монахов отличал их от прочих людей, делал их «иными», иноками. Монашествующие обладают возможностью созерцания иного – горнего – мира. Поэтому среди персонажей картин так много монахов, как реально живших [Митрополит Тихон (Шевкунов), 2018], так и собирательных образов.

Опираясь на тему созерцания, можно предложить зрителю самому стать созерцателем, путешественником в мир образов художника посредством технологий VR.

Одним из наиболее пригодных для погружения в этот мир пространств представляется пещера. Вход в пещеру – всегда погружение в глубины, где действуют особые законы восприятия пространства, масштабов предметов, света и цвета, появляется возможность иначе увидеть привычные образы. Это, несомненно, интерьерное пространство – зритель находится

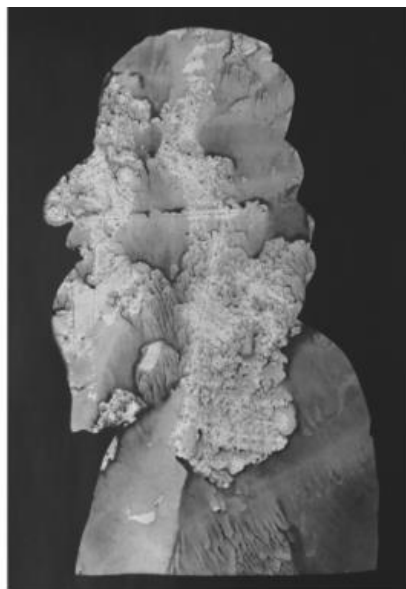
внутри. В пещере, как специфическом интерьере, зачастую отсутствует привычное деление пространства на пол – стены – потолок. Сталактиты и сталагмиты могут создавать впечатление как архитектурных, даже конструктивных элементов, так и скульптур (Рис. 4).

Художник интерпретирует образ пещеры как нечто первородное, архаичное - катакомбные храмы, хранившие тайны первых христиан, пещерные храмы Каппадокии. В пещеры для получения особого духовного опыта удалялись отшельники. Одним из наиболее значимых православных монастырей в России является Псково-Печерская лавра, основанная «в пещерах, Богом сданных».

Кроме того, существование в своего рода пещере, в тайне, не очевидно для большинства, «под спудом» характерно в целом для целого периода в творчестве ряда ленинградских и петербургских художников-нонконформистов 20 века. Об этом говорит сам термин «андеграунд». Одним из признанных представителей «классического», как принято уже говорить, питерского андеграунда является Анатолий Васильев.

Миф о пещере из диалога Платона «Государство» – одна из главных историй в европейской теории познания, повлиявшая на всю последующую традицию философской мысли. Миф посвящён относительности перцептивного восприятия и его продуктов (данных, получаемых с помощью органов чувств). Платон описывает человека, находящегося в пещере, который видит тени на сводах, отбрасываемые предметами извне, так как источник света также находится снаружи. Как отмечает Платон, увиденным смутным теням люди «дают имена» – считают их подлинными явлениями, которые обозначаются терминологически и подлежат интерпретации [Егунова, 2018].

Тени и силуэты являются одними из основных тем в произведениях Анатолия Васильева. Так, например, есть серия портретных силуэтов представителей ленинградского андеграунда, как ныне живущих, так и уже ушедших. Тень появляется там, где есть источник света.



1. Картина «Созерцатель»



2. Воссозданная версия картины в виде 3D-инсталляции, крупный план

Рисунок 3 - Сравнение фотографии картины и 3D-инсталляции



В случае с виртуальной «пещерой» источником света (просвещения) служит произведение искусства (Рис. 3), с которым зритель, в отличие от примера Платона, находится в одном VR-пространстве. Таким образом, и эйдос (идея вещей), и интерпретация существуют

одновременно. Это принципиальное отличие диалога художника и зрителя в VR-пространстве. Художник словно приглашает зрителя к сотворчеству.

Чтобы не потеряться в виртуальном выставочном пространстве, необходим некий проводник. Таким проводником становится свет в темноте (Рис.4). С помощью разной освещенности возможно привлечь внимание к разным фрагментам виртуальной экспозиции, расставив необходимые акценты. Свет ведет зрителя от экспоната к экспонату, позволяя одновременно ощущать пространство вокруг.



**Рисунок 4. Прототип трансформации картины в виртуальную инсталляцию: общий вид на инсталляцию в 3D-редакторе Blender**

В виртуальной экспозиции возможно то, что достаточно сложно достигается в реальных выставочных помещениях, например, смена масштаба экспоната, когда двумерное изображение

небольшого камня интересной текстуры, гранита, мрамора, агата, превращается в трехмерный монументальный объект.

Также в виртуальном пространстве появляются недоступные в реальности способы перемещения: можно взлететь, пройти сквозь стены, с помощью телепортации оказаться в любой точке экспозиции, даже посмотреть на окружение изнутри экспоната.

В проектировании погружения в виртуальное пространство присутствуют существенные отличия по сравнению с другими экранными digital-продуктами [Маткин, 2019, 42-53]. Например, сложно полностью контролировать перемещения зрителя в пространстве, а также концентрацию внимания зрителя на конкретном экспонате, в отличие от кинематографа. В то время, когда зритель использует гарнитуру виртуальной реальности, он изолирован от внешнего мира, и виртуальное пространство окружает его со всех сторон. VR-пространство должно быть единым, так как нет возможности произвести «склейку», как в традиционном кинематографе. Также чрезвычайно важной является возможность плавного перемещения виртуальной камеры.

### Заключение

При преобразовании произведений современной живописи в виртуальную инсталляцию представляется возможным не только сохранить первоначальный художественный замысел произведения, но и определенным образом расширить его за счет помещения в контекстную виртуальную среду. Виртуальная экспозиция с ее динамичностью и возможностью трансформации предполагает гораздо больше вариантов взаимодействия с экспонатом, нежели реальная, так как VR-пространству присущи такие свойства, как интерактивность и иммерсивность. Таким образом, использование актуальных мультимедийных технологий позволяет вовлечь в культурную коммуникацию значительно большую аудиторию, нежели традиционный круг посетителей выставок живописи.

### Библиография

1. Архимандрит Тихон (Шевкунов). «Несвятые святые» и другие рассказы. Печоры, 2018. 639 с.
2. Ван Гог. Ожившие полотна. 2.0. URL: <https://www.artplay.ru/events/van-gog-ozhivshie-polotna-20.html>
3. Васильев А. Живопись. Графика. СПб.: ДЕАН, 2017. 215 с.
4. Васильева П.О. и др. Музей в цифровую эпоху: перезагрузка. Издательские решения, 2018. 183 с.
5. Выставка «Созерцатели. Объекты Созерцания». URL: <https://p-10.ru/exhibition/sozercateli-obekty-sozercaniya/>
6. Маткин А.В. Эволюция выразительных средств VR-кинематографа // Вестник ВГИК. 2019. Т. 11. № 3. С. 42-53.
7. Мультимедийная выставка «От Моне до Сезанна. Французские импрессионисты». URL: <https://www.artplay.ru/events/multimedijnaya-vystavka-ot-mone-do-sezanna-francuzskie-impressionisty.html>
8. От Моне до Малевича. Великие модернисты. URL: <http://www.greatmodernists.com/modernisty/>
9. Платон. Государство. СПб.: Азбука, 2018. 480 с.
10. Пустовойт Ю.В. Классифицирование мультимедийных технологий в экспозиционно-выставочном пространстве современного музея // Культурное наследие России. 2019. № 1. С. 62-67.
11. Сальникова Е.В. Введение. Феномен трансмедийности и медиаколлекции. Подходы и методы // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. М.: Издательские решения, 2018. Ч. 1.
12. Сафронов Н.С. Кураторство как феномен культуры XX – начала XXI века // Вестник культуры и искусств. 2019. № 1. С. 73-83.
13. Шлыкова О.В. Культура мультимедиа. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. 414 с.
14. Эвалль В.Д. Интерактивность и иммерсивность в медиасреде. К проблеме разграничения понятий // Художественная культура. 2019. № 3. С. 248-271.
15. ArtVR. URL: <http://vrtech.ru/artvr/>
16. The State Darwin Museum. URL: <https://sketchfab.com/darwinmuseum.ru>

## **Opportunities for using virtual reality technologies for exhibiting contemporary paintings**

### **Anatolii N. Vasil'ev**

Artist, Chairman of the Painting Section of the Saint Petersburg Creative Union of Artists,  
Tutor at the Faculty of software engineering and computer systems,  
ITMO University,  
197101, 49 Kronverksky av., St. Petersburg, Russian Federation;  
e-mail: anv.spb@list.ru

### **Larisa P. Sopronenko**

Designer,  
Senior Lecturer at the Faculty of software engineering and computer systems,  
ITMO University,  
197101, 49 Kronverksky av., St. Petersburg, Russian Federation;  
e-mail: so\_lar@mail.ru

### **Nina G. Rushchenko**

PhD in Technical Sciences,  
Lecturer at the Faculty of software engineering and computer systems,  
ITMO University,  
197101, 49 Kronverksky av., St. Petersburg, Russian Federation;  
e-mail: rushchenko@itmo.ru

### **Dmitrii O. Makhlai**

3D Developer,  
Assistant Lecturer at the Faculty of software engineering and computer systems,  
ITMO University,  
197101, 49 Kronverksky av., St. Petersburg, Russian Federation;  
e-mail: makhlay@itmo.ru

### **Veronika I. Cherneva**

Photographer, Retoucher,  
Assistant Lecturer at the Faculty of software engineering and computer systems,  
ITMO University,  
197101, 49 Kronverksky av., St. Petersburg, Russian Federation;  
e-mail: vicherneva@itmo.ru

### **Abstract**

The article aims to discuss some features of using virtual reality technologies for exhibiting contemporary paintings. It pays attention to the fact that multimedia technologies, in particular

---

virtual reality technologies, are being actively used in almost all areas of life. Responding to the challenges of the times, the sphere of culture also offers digital products. For example, virtual reality technologies are used by museums and galleries all over the world. When transforming works contemporary paintings into some virtual installation, it is possible to preserve their original artistic design and plastic features. At the same time, a new art product appears. It is characterised by interactivity and immersiveness. The article deals with the opportunities for creating virtual exposure, using several paintings by Anatoly Vasiliev as an example. The authors of the article point out that the compositional and coloristic solutions of these paintings are viewed as a basis for virtual installations. The results obtained by the authors in the process of transforming some paintings by Anatoly Vasiliev into virtual installations can be used for developing a number of digital products that will allow a wide range of people to get acquainted with the world of contemporary paintings through virtual reality technologies.

### For citation

Vasil'ev A.N., Sopronenko L.P., Rushchenko N.G., Makhlai D.O., Cherneva V.I. (2019) Vozmozhnosti ispol'zovaniya tekhnologii virtual'noi real'nosti dlya eksponirovaniya proizvedenii sovremennoi zhivopisi [Opportunities for using virtual reality technologies for exhibiting contemporary paintings]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 9 (6A), pp. 302-314. DOI: 10.34670/AR.2020.46.6.188

### Keywords

Pictorial art, space, exposition, exhibition, installation, VR-technologies, interaction, immersion.

## References

1. Archimandrite Tikhon (Shevkunov) (2018) “*Nesvyatye svyatye*” i drugie rasskazy [Everyday Saints and other stories]. Pechory.
2. *ArtVR*. Available at: <http://vrtech.ru/artvr/> [Accessed 12/01/20].
3. Evall'e V.D. (2019) Interaktivnost' i immersivnost' v mediasrede. K probleme razgranicheniya ponyatii [Interactivity and immersiveness in the media environment. On the problem of the differentiation between the concepts]. *Khudozhestvennaya kul'tura* [Art & culture studies], 3, pp. 248-271.
4. Matkin A.V. (2019) Evolyutsiya vyrazitel'nykh sredstv VR-kinematografa [The evolution of expressive means of VR cinema]. *Vestnik VGIK* [Bulletin of the All-Russian State University of Cinematography], 11 (3), pp. 42-53.
5. *Mul'timediinaya vystavka “Ot Mone do Sezanna. Frantsuzskie impressionisty”* [The multimedia exhibition ‘From Monet to Cézanne. The French impressionists’]. Available at: <https://www.artplay.ru/events/multimediynaya-vystavka-ot-mone-do-sezanna-francuzskie-impressionisty.html> [Accessed 12/01/20].
6. *Ot Mone do Malevicha. Velikie modernisty* [From Monet to Malevich. The great modernists]. Available at: <http://www.greatmodernists.com/modernisty/> [Accessed 12/01/20].
7. Plato (2018) *Gosudarstvo* [State]. St. Petersburg: Azbuka Publ.
8. Pustovoit Yu.V. (2019) Klassifitsirovanie mul'timediinykh tekhnologii v ekspozitsionno-vystavochnom prostranstve sovremennogo muzeya [The classification of multimedia technologies in the exhibition space of a modern museum]. *Kul'turnoe nasledie Rossii* [Cultural heritage of Russia], 1, pp. 62-67.
9. Safronov N.S. (2019) Kuratorstvo kak fenomen kul'tury XX – nachala XXI veka [Curatorship as a cultural phenomenon of the 20<sup>th</sup> and the early 21<sup>st</sup> centuries]. *Vestnik kul'tury i iskusstv* [Culture and arts herald], 1, pp. 73-83.
10. Sal'nikova E.V. (2018) Vvedenie. Fenomen transmediinosti i mediakolleksii. Podkhody i metody [Introduction. The phenomenon of transmedia and media collection. Approaches and methods]. In: *Bol'shoi format: ekrannaya kul'tura v epokhu transmediinosti* [Large format: screen culture in the age of transmedia], Part 1. Moscow: Izdatel'skie resheniya Publ.
11. Shlykova O.V. (2004) *Kul'tura mul'timedia* [Multimedia culture]. Moscow: FAIR-PRESS Publ.
12. *The State Darwin Museum*. Available at: <https://sketchfab.com/darwinmuseum.ru> [Accessed 12/01/20].

- 
13. *Van Gog. Ozhivshie polotna. 2.0* [Van Gogh. Animated canvases. 2.0]. Available at: <https://www.artplay.ru/events/van-gog-ozhivshie-polotna-20.html> [Accessed 12/01/20].
  14. Vasil'ev A. (2017) *Zhivopis'. Grafika* [Painting. Graphics]. St. Petersburg: DEAN Publ.
  15. Vasil'eva P.O. et al. (2018) *Muzei v tsifrovuyu epokhu: perezagruzka* [Museums in the digital age: a reboot]. Izdatel'skie resheniya Publ.
  16. *Vystavka "Sozertsateli. Ob"ekty Sozertsaniya"* [The exhibition "Contemplators. The objects of Contemplation"]. Available at: <https://p-10.ru/exhibition/sozercateli-obekty-sozercaniya/> [Accessed 12/01/20].