

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2023.85.22.016

## **VR как культуротворческий процесс в контексте современного искусства**

**Бетоева Елизавета Александровна**

Преподаватель, аспирант,  
Московский государственный институт культуры,  
141406, Российская Федерация, Химки, ул. Библиотечная, 7;  
e-mail: liza.betoeva@yandex.ru

### **Аннотация**

В статье производится анализ феномена виртуальной реальности как культуротворческого процесса, трансформирующего современное искусство. Подробно рассматриваются историко-культурные предпосылки возникновения технологий VR, их влияние на эволюцию художественного сознания и эстетических ценностей. Значительное внимание уделяется интерпретации различных художественных практик с применением VR, анализу их роли в формировании новой эстетики цифровой культуры. Показано, что технологии виртуальной реальности позволяют воплотить в искусстве любые фантазии, невозможные в реальном мире. VR предоставляет художникам уникальные выразительные средства и выводит зрителя на качественно новый уровень вовлеченности и культуры эмпатии. Подобных ярких примеров художественной реализации новых творческих возможностей VR можно привести достаточно много – мы находимся в начале увлекательного пути по освоению этой перспективной платформы. Перспективы VR как нового культурного феномена достаточно многообещающие. Проведенный анализ позволяет сделать однозначный вывод о том, что феномен виртуальной реальности представляет собой уникальное и значимое новое явление в современной культуре, способное оказывать влияние на ее дальнейшую эволюцию.

### **Для цитирования в научных исследованиях**

Бетоева Е.А. VR как культуротворческий процесс в контексте современного искусства // Культура и цивилизация. 2023. Том 13. № 9А. С. 136-143. DOI: 10.34670/AR.2023.85.22.016

### **Ключевые слова**

Виртуальная реальность, современное искусство, культуротворчество, эстетика, художественное мышление, культурное сознание, цифровая культура.

## Введение

Технология виртуальной реальности (VR) за последние десятилетия претерпела колоссальную эволюцию – от примитивных оптических устройств XIX века до мощных цифровых мультимедийных инструментов, позволяющих создавать высокореалистичные трехмерные миры и погружать пользователя в интерактивный визуальный опыт [Манович, 2018]. Стремительное развитие VR оказало серьезное влияние на динамику культурных процессов современности, в частности на эволюцию искусства. Цель данной статьи – проанализировать VR как новый мощный культуротворческий феномен, радикально преобразующий современное искусство. Рассмотреть историко-культурные предпосылки появления VR, влияние технологий на эволюцию художественного сознания и эстетических ценностей. Особое внимание уделить анализу современных художественных практик с использованием VR и их роли в формировании новой эстетики цифровой культуры.

## Основная часть

VR представляет собой уникальный инструмент, кардинально расширяющий творческие возможности художников и позволяющий создавать принципиально новые пространственно-временные формы, недоступные в традиционных видах искусства. Под влиянием VR происходит глубинная трансформация самой парадигмы художественного мышления и формируется новая эстетика интерактивного цифрового искусства и культуры в целом.

Остановимся подробнее на историко-культурных предпосылках зарождения концепции и развития технологий виртуальной реальности. Первые попытки создания иллюзорных альтернатив реальности при помощи технических оптических средств относятся к XIX веку. К таким устройствам принадлежат стереоскоп, панорама, диорама, обладавшие ограниченными возможностями визуальной симуляции трехмерности, тем не менее, способные частично вводить в заблуждение человеческое восприятие и создавать иллюзию погружения в изображение. Согласно Л. Мановичу, «девятнадцатый век был веком виртуальной реальности» [там же]. Данные технические новинки можно рассматривать как начальный этап обращения людей к виртуальным мирам.

Качественный рывок произошел лишь в конце XX столетия – с созданием технологий отслеживания ориентации и движений пользователя, а также с развитием трехмерной графики и вычислительных мощностей компьютеров. Это обеспечило воплощение идеи полного погружения человека в цифровую реальность и достижение эффекта присутствия в виртуальном мире [Розин, 2021].

Начиная с 1990-х годов, в соответствии с законом Мура, благодаря технологическому прогрессу началось интенсивное совершенствование технологий виртуальной реальности. Следует подчеркнуть, что феномен VR неразрывно связан с доминированием в культуре постмодерна визуальных образов, симулякров, гиперреальности. В связи с этим появление передовых технологий VR можно интерпретировать как закономерный этап развития современной визуальной культуры [Бодрийяр, 2015].

Таким образом, зарождение идеи создания альтернативных реальностей техническими средствами относится к XIX веку, однако мощный прогресс в сфере VR стал возможен лишь начиная с разработки ключевых технологий в конце XX столетия. Становление феномена VR

тесно коррелирует с доминированием визуальности и симулякров в постмодернистской культуре.

Рассмотрим классификацию и характеристики современных технологий виртуальной реальности. Для понимания масштабного культуротворческого потенциала технологий виртуальной реальности необходимо детально рассмотреть современные виды аппаратных средств и программного обеспечения VR. В данном разделе приводится их классификация и характеристика, позволяющие оценить широкий спектр возможностей, предоставляемых этими технологиями для художников, исследователей и обычных пользователей. На сегодняшний день аппаратные средства и программные технологии виртуальной реальности классифицируются следующим образом [Таратута, 2007]:

Простые и доступные VR-очки, работающие со смартфонами (Google Cardboard, Samsung Gear VR и др.), самый бюджетный вариант «погружения» в виртуальную реальность для массового пользователя. Профессиональные VR-шлемы с высоким разрешением и реалистичной картинкой, работающие от игровой консоли или ПК (Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR), обеспечивающие намного более качественную визуализацию и трекинг положения пользователя. Автономные VR-шлемы, не требующие подключения к внешнему устройству (Oculus Go, Lenovo Mirage Solo и др.). Мультипользовательские VR-системы с большим пространством для перемещений и отслеживанием положения нескольких пользователей (HTC Vive Roomscales, Oculus Rift + Touch). Специализированные профессиональные VR-комплексы для задач промышленного дизайна, обучения персонала, медицины, научных исследований.

Таким образом, современные технологии и устройства VR позволяют с высокой степенью реалистичности погрузить пользователя в компьютерную трехмерную симуляцию окружающей обстановки, что создает эффект полного присутствия в виртуальном мире и возможность непосредственного взаимодействия с ним. Данные возможности открывают огромные перспективы для искусства и культурного творчества [Юхвид, 2013].

Также активно разрабатываются перспективные технологии, расширяющие потенциал VR посредством дополненной реальности, смешанной реальности, мультипользовательских VR-платформ, технологий полного захвата движений тела, нейроинтерфейсов мозг-компьютер и др. [Линовес, 2016]. В совокупности все эти инновации позволят в ближайшем будущем сделать виртуальные миры максимально реалистичными и интерактивными.

На сегодняшний день мы можем наблюдать активное применение технологий виртуальной реальности в художественном творчестве. Стремительно развивающаяся в последние десятилетия технология виртуальной реальности интенсивно интегрируется в различные направления современного искусства, существенно расширяя инструментарий художников [Розин, 2018]:

VR-арт – совершенно новое художественное направление цифрового изобразительного искусства, где виртуальная реальность выступает не только средством демонстрации, но и пространством, в котором изначально создаются уникальные произведения, не существующие за пределами виртуального мира (инсталляция “Champagne Life” художницы Крис Милк, созданная в программе Tilt Brush и доступная в шлемах HTC Vive).

VR-кино – съемка и просмотр коротких фильмов, анимации, клипов и другой видеопродукции в формате 360 градусов, когда зритель буквально оказывается в центре происходящего на экране и может свободно оглядываться на 360 градусов (фильм “Traveling While Black” в 360 градусах от студии Felix & Paul Studios).

Интерактивные VR-спектакли и перформансы с возможностью непосредственного погружения и многопланового взаимодействия зрителя со средой, объектами, персонажами и сюжетом виртуальной постановки (постановка “The Invisible Man” театральной компании Sensorium, доступная в шлемах Oculus). Виртуальные музеи, галереи и выставки – технологии VR позволяют не только имитировать реально существующие, но и создавать фантастические интерактивные экспозиции, неосуществимые в материальном мире (приложение “Tate VR” от London's Tate Gallery, позволяющее оказаться внутри экспозиций музея). VR-концерты и музыкальные шоу, где зрители могут оказаться внутри виртуальной сцены и даже взаимодействовать с цифровыми образами музыкантов и декорациями. Такая форма уже активно применяется мировыми звездами (выступление певицы Арианы Гранде в VR от WaveXR, транслировавшееся в шлемах Oculus Rift).

Следовательно, VR радикально расширяет границы возможного в искусстве, предоставляя средства для создания уникальных художественных форм, недостижимых традиционными способами в культуре.

Необходимо отметить влияние технологий виртуальной реальности на эволюцию эстетического сознания и художественного мышления. Помимо чисто инструментальных возможностей, активное внедрение передовых технологий виртуальной реальности в сферу современного искусства оказывает весьма существенное, и даже в определенном смысле революционное, воздействие на эволюцию художественно-эстетического мышления и культурного сознания, как авторов произведений, так и их зрителей [там же].

Во-первых, происходит радикальное изменение устоявшейся парадигмы зрительского восприятия искусства – переход от привычного пассивного созерцания к более вовлеченному и «иммерсивному» типу восприятия, когда зритель буквально погружается внутрь виртуального пространства художественного произведения и оказывается в центре разворачивающихся событий. Согласно исследованиям Розина В.М., в VR «зритель превращается в участника событий, которые разворачиваются вокруг него» [Розин, 1998]. То есть, благодаря технологии VR, пассивное созерцательное восприятие искусства трансформируется в активное переживание и «соучастие». Во-вторых, под влиянием виртуальной реальности стремительно размываются традиционные границы между объективным миром и субъективной реальностью искусства. Согласно, Усановой Д.О., VR порождает «новую художественную реальность», которая сочетает в себе черты как реального, так и воображаемого миров [Усанова, 2014].

В-третьих, благодаря мультисенсорным технологиям VR, воздействующим не только на зрение и слух, но потенциально и на другие органы чувств реципиента, формируется принципиально новая эстетика синестезии. Как отмечает Шелли М., VR открывает «безграничные возможности синтеза различных видов искусств и чувственного опыта» [Шелли, 2021].

В-четвертых, в условиях VR искусство приобретает выраженную интерактивность, позволяющую зрителю становиться непосредственным участником культурно-творческого процесса. По словам Шелли М., VR превращает зрителя в активного соавтора художника, он «становится частью художественного мира» [там же].

Таким образом, технологии виртуальной реальности отнюдь не являются просто очередным новым инструментом в арсенале художника. Их внедрение оказывает весьма глубокое влияние на эволюцию самых фундаментальных моделей эстетического сознания и художественного мышления современной цифровой культуры, задавая вектор ее дальнейшего развития в сторону

формирования принципиально новой парадигмы, основанной на инновационном синтезе искусства, науки и передовых технологий.

Существуют развивающиеся модели реализации художественного потенциала технологий виртуальной реальности. VR открывает перед современными художниками поистине безграничные возможности воплощения творческих идей и экспериментов. В качестве показательного новаторства с использованием возможностей VR в современном искусстве выступает проект художницы РэйЧел Россин под названием “The Sky is a Gap” («Небо – это брешь»). Зрители попадают в удивительную виртуальную инсталляцию - абстрактное пространство, заполненное загадочными левитирующими объектами. Благодаря контролерам посетители могут свободно перемещать эти цифровые объекты в воздухе, кардинально меняя всю композицию интерактивного арт-пространства. Таким образом каждый становится соавтором художника в этом «живом» произведении.

Другая модель – глубоко трогательный VR-спектакль “Draw Me Close”, где зритель оказывается в виртуальной квартире наедине с очаровательным анимированным мальчиком. Персонаж естественно двигается, разговаривает, поет и танцует, реагируя на слова и действия конкретного зрителя, что порождает поистине магическое чувство общения с живым существом.

Впечатляющий масштабный художественный проект под названием “Carne y Arena” кинорежиссера Алехандро Гонсалеса Иньярриту переносит зрителей в пустыню на границе Мексики и США, побуждая их на собственном опыте остро прочувствовать всю драму беженцев, пытающихся попасть в Америку. Этот эмоционально сильный VR-проект убедительно демонстрирует гуманистический потенциал технологий виртуальной реальности в современном искусстве.

Одним из наиболее впечатляющих проектов является инсталляция “Champagne Life” художницы Крис Милк, полностью созданная при помощи VR-инструмента Tilt Brush от Google. Зрители попадают в фантастический мир гигантских разноцветных пузырьков шампанского, парящих в невесомости. Это пример уникального художественного языка, возможного только в VR.

Еще один пример – реалистичный анимационный VR-спектакль “The Invisible Man”, поставленный компанией Sensorium, когда зрители оказываются в викторианском особняке рядом с персонажами романа Г.Уэллса. Передовые технологии захвата движений позволяют актерам управлять поведением виртуальных героев в реальном времени.

Показательна также VR-интерпретация «Сикстинской капеллы» от VRWERX, позволяющая не только оказаться внутри великого шедевра Микеланджело, но и изучить каждую деталь росписи.

## Заключение

Таким образом, технологии виртуальной реальности позволяют воплотить в искусстве любые фантазии, невозможные в реальном мире. VR предоставляет художникам уникальные выразительные средства и выводит зрителя на качественно новый уровень вовлеченности и культуры эмпатии.

Подобных ярких примеров художественной реализации новых творческих возможностей VR можно привести достаточно много – мы находимся в начале увлекательного пути по освоению этой перспективной платформы.

Перспективы VR как нового культурного феномена достаточно многообещающие. Проведенный анализ позволяет сделать однозначный вывод о том, что феномен виртуальной реальности представляет собой уникальное и значимое новое явление в современной культуре, способное оказывать влияние на ее дальнейшую эволюцию. VR уже сейчас производит трансформацию в искусстве, кардинально трансформируя привычные художественные формы, расширяя выразительные средства до невиданных пределов, изменяя устоявшиеся эстетические модели. Формируется принципиально новая парадигма искусства, основанная на синтезе творчества, науки и технологий. Все это позволяет предположить, что значение VR как уникальной художественной платформы будет только возрастать по мере совершенствования технических характеристик технологий VR, увеличения вычислительных мощностей, прогресса интерфейсов «мозг-компьютер». Уже сейчас активно разрабатываются мультиспользовательские VR-платформы, технологии полного захвата движений тела для управления «аватарами». Можно предположить, что в обозримой перспективе VR способна стать одной из доминирующих платформ творчества и коммуникаций, оказывая огромное влияние на эстетические предпочтения и мировосприятие человека. Цифровая визуальная культура уже вошла в повседневную жизнь общества, а технологии VR открывают новый уровень культурного погружения и вовлеченности. Дальнейшая эволюция виртуальной реальности в ближайшие десятилетия предполагает кардинальное трансформирование устоявшихся культурных парадигм, наших представлений о творчестве и культурной коммуникации. Перед человечеством открывается увлекательная эра цифровой культуры с невиданными ранее возможностями.

## Библиография

1. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. М.: ПОСТУМ, 2015. 240 с.
2. Браславский П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: дис. канд. культурологии. Екатеринбург, 2003. 163 с.
3. Линовес Дж. Виртуальная реальность в Unity. М., 2016. 316 с.
4. Каган М.С. Эстетика как философская наука. СПб.: Петрополис, 1997. 544 с.
5. Малышко А.А. Философские проблемы виртуальной реальности: историко-философский анализ: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Мурманск, 2008. 23 с.
6. Манович Л. Новые медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.
7. Мешкова Л.Н. Цифровые технологии как фактор трансформации культуры // Вестник БГУ. 2020. № 3. С. 53-60.
8. Немыкина О.И. Понятие виртуальности в философском контексте // Известия ВУЗов. Поволжский регион. Гуманитарные науки. 2011. № 1. С. 53-62.
9. Носов Н.А. Психология виртуальных реальностей и анализ ошибок оператора: дис. ... д-ра психол. наук. М., 1994. 303 с.
10. Розин В.М. Визуальная культура и восприятие. М.: КомКнига, 2018. 272 с.
11. Розин В.М. Виртуальная реальность: философские и психологические аспекты // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 1998. № 2. С. 191-201.
12. Розин В.М. Виртуальные миры и эстетическая культура // Вопросы философии. 2021. № 5. С. 67-78.
13. Розин В.М. Виртуальные реальности: природа и область применения // Социально-гуманитарные знания. 1997. № 6. С. 190-200.
14. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб., 2007. 147 с.
15. Усанова Д.О. Виртуальная культура: концептуализация феномена и репрезентации в современном социокультурном пространстве: дис. ... канд. культурологии. Челябинск, 2014. 116 с.
16. Шелли М. Искусство и технологии. М.: Ад Маргинем Пресс, 2021. 237 с.
17. Юхвид А.В. Компьютерные виртуальные технологии как новый техно-социальный феномен: социально-философский анализ: дис. ... д-ра филос. наук. М., 2013. 268 с.

---

## VR as a cultural creative process in the context of contemporary art

**Elizaveta A. Betoeva**

Lecturer, Postgraduate,  
Moscow State Institute of Culture,  
141406, 7, Bibliotechnaya str., Khimki, Russian Federation;  
e-mail: liza.betoeva@yandex.ru

### Abstract

The article analyzes the phenomenon of virtual reality as a culture-creating process that transforms contemporary art. The historical and cultural prerequisites for the emergence of VR technologies are examined in detail, as well as their impact on the evolution of artistic consciousness and aesthetic values. Considerable attention is paid to the interpretation of various artistic practices using VR and the analysis of their role in shaping the new aesthetics of digital culture. It is shown that virtual reality technologies make it possible to realize in art any fantasies that are impossible in the real world. VR provides artists with unique means of expression and takes the viewer to a whole new level of engagement and culture of empathy. There are quite a lot of similar striking examples of the artistic implementation of new creative possibilities of VR; it can be told that we are at the beginning of an exciting journey to master this promising platform. The prospects for VR as a new cultural phenomenon are quite promising. The analysis carried out allows us to draw an unambiguous conclusion that the phenomenon of virtual reality is a unique and significant new phenomenon in modern culture, capable of influencing its further evolution.

### For citation

Betoeva E.A. (2023) VR kak kul'turotvorcheskii protsess v kontekste sovremennogo iskusstva [VR as a cultural creative process in the context of contemporary art]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 13 (9A), pp. 136-143. DOI: 10.34670/AR.2023.85.22.016

### Keywords

Virtual reality, contemporary art, cultural creation, aesthetics, artistic consciousness.

### References

1. Baudrillard J. (2015) *Simulyakry i simulyatsiya* [Simulacra and Simulation]. Moscow: POSTUM Publ.
2. Braslavskii P.I. (2003) *Tekhnologiya virtual'noi real'nosti kak fenomen kul'tury kontsa XX – nachala XXI vekov. Doct. Dis.* [Virtual reality technology as a cultural phenomenon of the late 20th – early 21st centuries. Doct. Dis.]. Yekaterinburg.
3. Kagan M.S. (1997) *Estetika kak filosofskaya nauka* [Aesthetics as a philosophical science]. St. Petersburg: Petropolis Publ.
4. Linoves J. (2016) *Virtual'naya real'nost' v Unity* [Unity Virtual Reality Projects. Explore the World of Virtual Reality by Building Immersive and Fun]. Moscow.
5. Malyshko A.A. (2008) *Filosofskie problemy virtual'noi real'nosti: istoriko-filosofskii analiz. Doct. Dis.* [Philosophical problems of virtual reality: historical and philosophical analysis. Doct. Dis.]. Murmansk.
6. Manovich L. (2018) *Novye media* [New Media]. Moscow: Ad Marginem Press Publ.
7. Meshkova L.N. (2020) Tsifrovye tekhnologii kak faktor transformatsii kul'tury [Digital technologies as a factor in cultural transformation]. *Vestnik BGU* [BSU Herald], 3, pp. 53-60.
8. Nemykina O.I. (2011) Ponyatie virtual'nosti v filosofskom kontekste [The concept of virtuality in a philosophical context]. *Izvestiya VUZov. Povolzhskii region. Gumanitarnye nauki* [News of Universities. Volga region. Humanities], 1, pp. 53-62.

9. Nosov N.A. (1994) *Psikhologiya virtual'nykh real'nostei i analiz oshibok operatora. Doct. Dis.* [Psychology of virtual realities and analysis of operator errors. Doct. Dis.]. Moscow.
10. Rozin V.M. (1998) Virtual'naya real'nost': filosofskie i psikhologicheskie aspekty [Virtual reality: philosophical and psychological aspects]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14. Psikhologiya* [Bulletin of Moscow University. Episode 14. Psychology], 2, pp. 191-201.
11. Rozin V.M. (2021) Virtual'nye miry i esteticheskaya kul'tura [Virtual worlds and aesthetic culture]. *Voprosy filosofii* [Questions of Philosophy], 5, pp. 67-78.
12. Rozin V.M. (1997) Virtual'nye real'nosti: priroda i oblast' primeneniya [Virtual realities: nature and scope]. *Sotsial'no-gumanitarnye znaniya* [Social and humanitarian knowledge], 6, pp. 190-200.
13. Rozin V.M. (2018) *Vizual'naya kul'tura i vospriyatie* [Visual culture and perception]. Moscow: KomKniga Publ.
14. Shelley M. (2021) *Iskusstvo i tekhnologii* [Art and technology]. Moscow: Ad Marginem Press Publ.
15. Taratuta E.E. (2007) *Filosofiya virtual'noi real'nosti* [Philosophy of virtual reality]. St. Petersburg.
16. Usanova D.O. (2014) *Virtual'naya kul'tura: kontseptualizatsiya fenomena i reprezentatsii v sovremennom sotsiokul'turnom prostranstve. Doct. Dis.* [Virtual culture: conceptualization of phenomenon and representation in modern sociocultural space. Doct. Dis.]. Chelyabinsk.
17. Yukhvid A.V. (2013) *Komp'yuternye virtual'nye tekhnologii kak novyi tekhnno-sotsial'nyi fenomen: sotsial'no-filosofskii analiz. Doct. Dis.* [Computer virtual technologies as a new techno-social phenomenon: socio-philosophical analysis. Doct. Dis.]. Moscow.