

УДК 75-051(=161.1) "20":[004.946:7]

DOI: 10.34670/AR.2025.26.24.014

Живопись Анны Жиляевой в жанре volumism: синтез VR и традиций**Мартынова Владислава Игоревна**

Старший преподаватель,

Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов,
192238, Российская Федерация, Санкт-Петербург, ул. Фучика, 15;
e-mail: martynova.vi@bk.ru**Аннотация**

Статья посвящена исследованию особенностей творчества художницы Анны Жиляевой, работающей с технологией виртуальной реальности (VR). Анна Жиляева ввела термин *volumism* для описания нового жанра иммерсивного искусства, основанного на использовании технологий виртуальной реальности. В статье рассматриваются философские и эстетические аспекты её работ, а также то, как интеграция VR и традиционных художественных практик расширяет взаимодействие между зрителем, автором и произведением. Особое внимание уделяется анализу применения VR-технологий для создания интерактивного опыта у зрителей, взаимодействующих с произведением. Интеллектуальная и эмоциональная вовлеченность зрителя в интерактивное произведение заставляет по-новому рассмотреть воздействие произведения на зрителя. Статья подчеркивает значимость эстетических, социальных и этических аспектов применения новых технологий в искусстве и открывает горизонты для исследовательского анализа будущего VR в культуре.

Для цитирования в научных исследованиях

Мартынова В.И. Живопись Анны Жиляевой в жанре *volumism*: синтез VR и традиций // Культура и цивилизация. 2025. Том 15. № 10А. С. 106-113. DOI: 10.34670/AR.2025.26.24.014

Ключевые слова

Виртуальная реальность, Анна Жиляева, искусство VR, *volumism*, эстетика, интерактивные инсталляции, восприятие искусства, инновации, цифровое искусство, иммерсивное искусство.

Введение

Активное изучение виртуальной реальности началось еще в 1990-е годы XX века. Важным направлением представляются работы, посвященные феномену виртуальной реальности. Ключевые проблемы виртуальной культуры, такие как соотношение образа и вещи, свойства виртуального объекта деятельности, характеристики виртуальной реальности и т. д. отражены в работах А.В. Говорунова, Славой Жижека, И. А. Негодаева [Говорунов, 2002; Горюхин, Алексеева, Аронсон, Розин, 1997; Жижек, 1997; Негодаев, 2003]. Глубокий философский анализ связи эстетики и технологии виртуальной реальности сделан В.М. Розиным [Розин, 2000; Розин, 1999].

Работы исследователей открывают новые горизонты для осмыслиения роли виртуальной реальности в искусстве и культуре. Они рассматривают, как виртуальные объекты переносят физические границы восприятия и каким образом они изменяют наши представления о действительности и идентичности. Одна из ключевых задач заключается в поиске ответов на вопрос о том, как виртуальная реальность может служить пространством для новых форм художественного и культурного взаимодействия и самовыражения. Эти исследования способствуют более глубокому пониманию того, как виртуальная реальность не просто отражает, но и формирует культурные и социальные парадигмы нашего времени.

Основная часть

Сегодня в 20-е годы XXI века виртуальная реальность (VR) стремительно превращается в один из наиболее значимых и влиятельных инструментов в современном искусстве, предоставляя художникам уникальные возможности для экспериментов и создания интерактивных опытов. Вместе с тем, данный формат сталкивается с необходимостью переосмысления традиционных представлений о художественном восприятии и взаимодействии с произведением.

Многие исследователи сходятся во мнении, что научно-методологическое осмысление виртуализации общества как феномена во многом дополняет подходы к пониманию образа, симуляции, значимости тактильно-чувственного восприятия, взаимосвязи воображения, сновидений, виртуальных погружений и реальности. С развитием веб-коммуникации и ростом популярности глобальной сети Интернет во многом трансформировалось само понимание слова «человек», преломленное в проекциях виртуальной среды [Новиков, 2019, с. 5; 9].

С прогнозами на будущее можно ожидать, что VR будет всё больше интегрироваться с другими технологиями, например, искусственным интеллектом, открывая новые возможности для восприятия и взаимодействия [Бурнашев, Исматиллоева, 2024]. Эта интеграция не только расширяет творческие горизонты для художников, но и поднимает важные вопросы о том, как искусство может адаптироваться к быстро меняющемуся технологическому контексту и как оно может эффективно взаимодействовать с аудиторией в новых виртуальных средах.

В этом контексте творчество Анны Жиляевой является ярким примером такого синтеза VR и новых технологий. Ее работы успешно демонстрируют, как виртуальная реальность может быть использована для создания глубоких и запоминающихся художественных опытов, которые способствуют активному вовлечению зрителей. Таким образом, творчество Жиляевой становится важной частью дискуссии о будущем искусства в эпоху виртуализации, где границы

между реальным и виртуальным начинают размываться, создавая новые возможности для самовыражения и взаимодействия.

В этом контексте творчество Анны Жиляевой, работающей на стыке виртуальной реальности и традиционного искусства, становится примером того, как новейшие технологии могут расширять горизонты художественного выражения и предлагать зрителям новые формы вовлеченности. С методологической точки зрения при анализе инновационных подходов в художественном творчестве существует необходимость «сочетания стилевого анализа с культурно-историческим исследованием, поскольку определение стиля возможно только через рассмотрение контекста возникновения произведений» [Меньшиков, 2022, с.83].

Анна Жиляева — российская художница, родившаяся в 1981 году в Москве. Она получила образование в области изобразительного искусства и новых медиа, окончив Московскую художественную школу и Академию художеств. С ранних лет Анна проявила интерес к новым технологиям и их потенциалу в сфере искусства.

Жиляева активно работает на стыке виртуальной реальности и традиционного искусства, исследуя темы идентичности, памяти и взаимодействия между человеком и технологией. Ее работы часто представляют собой интерактивные инсталляции, которые позволяют зрителям не только наблюдать, но и активно участвовать в художественном процессе, тем самым создавая уникальные и многослойные переживания. Художница участвовала в многочисленных выставках и фестивалях как в России, так и за пределами страны. Анна также придает большое значение образованию и просвещению [Юй, 2023]. Она проводит мастер-классы для молодых художников и студентов, где делится своими навыками в области VR и цифрового искусства. Эти занятия направлены на то, чтобы вдохновить новое поколение создателей использовать современные технологии как средство для выражения и исследования глубоких человеческих тем и акцентирует внимание на важности критического мышления в искусстве, особенно в связи с широким распространением цифровых технологий.

Анна Жиляева создает произведения искусства, используя инструменты технологий VR — их можно обойти вокруг и рассмотреть детали с разных углов и заглянуть внутрь. Этот жанр искусства получил название *volumism* (от английского слова *volume* — объем). Произведения виртуального искусства художники создают с помощью специальных компьютерных программ. Внешне объекты виртуальной реальности выглядят очень правдоподобно, но к ним нельзя прикоснуться, в отличие от традиционных произведений живописи ["Виртуальное искусство — огромный мир компьютерных возможностей для художественного творчества", www]. На протяжении нескольких лет Анна ведет свои соцсети, где делится своими работами, и выступает с живыми перформансами по всему миру: от Казани и TEDx в Болонье до Дубая и парижского Лувра. Ее работы были представлены на значимых международных выставках, таких как Венецианская биеннале, подтверждая тем самым её влияние на развитие VR-искусства не только в России, но и на мировом уровне.

Художница активно использует возможности VR для изучения концепций идентичности, памяти и взаимодействия человека с технологией. Ее инсталляции и *immersive*-опыты включают в себя элементы взаимодействия, звуковые и тактильные компоненты, тем самым создавая уникальные и запоминающиеся переживания. Тем не менее, творчество Жиляевой не ограничивается только поиском новых художественных приемов. Она также обращает внимание на этические и социальные аспекты использования технологий. В своих проектах художница стремится создать инклюзивные VR-опыты, доступные для широкой аудитории, включая людей с ограниченными возможностями. Это подтверждает ее намерение не только

исследовать возможности технологий, но и использовать их как средство для борьбы с социальными барьерами [Юй, 2023].

Анна Жиляева активно сотрудничает с другими художниками и исследователями, формируя междисциплинарные команды, что свидетельствует о важности коллективного творчества на современном этапе искусства.

Перейдем наконец к разговору о самих работах, которые, действительно, очень уникальные и интересные, так как каждый зритель становится в буквальном смысле вовлеченным в новую реальность, созданную автором. Многие ее работы позволяют зрителю даже менять формы самих себя, используя интерактивные инструменты взаимодействия с произведением. Это новый опыт, так как сочетает в себе традиционные художественные методы с цифровыми технологиями, что позволяет автору создавать многослойные произведения [Юй, 2023].

Одним из наиболее амбициозных проектов, работа над которым завершилась недавно, стала инсталляция под названием «Соединенные миры» ["Anna Dream Brush – Anna Zhilyaeva - Virtual Reality Artist...", www]. В этом проекте Анна использует VR-технологии и AI для создания произведений, которые позволяют зрителям исследовать различные «миры». Каждый «мир» включает в себя уникальные визуальные, звуковые и тактильные элементы. Это позволяет участникам буквально «путешествовать» по различным экосистемам и культурам, помогая по-новому воспринимать искусство.

Теперь выделим два аспекта в этом творческом проекте Анны Жиляевой и более подробно о них поговорим: первый – интерактивные элементы и второй – сенсорные переживания.

Интерактивные элементы в «Соединенных мирах» занимают центральное место, что позволяет зрителю в процессе взаимодействия с инсталляцией не только познать замысел художника, но и стать соавтором проекта. Например, зрители могут активировать различные аудиовизуальные элементы и осуществлять трансформацию пространства с помощью простых движений или жестов.

Можно поменять, например, цветовую палитру для усиления чувства изменчивости виртуальной реальности, кроме того, в каждой из представленных «миров» предусмотрены специальные зоны, где зрители могут фиксировать свои мысли и чувства, которые затем могут быть интегрированы в инсталляцию, изменения её с каждым новым посетителем. Это позволяет любому участнику вносить свой вклад в общий контекст произведения, выразить свое уникальное видение. Художник дает посыл, предлагая особое состояние сотворчества, подчеркивая важность каждой личности, уникальность ее опыта. Все эти детали делают «Соединенные миры» живым, меняющимся пространством. Проект Анны Жиляевой становится не только примером внедрения инновационных технологий в искусство, но и открывает возможность вести диалог между зрителями и окружающим миром, местом для дискуссий, размышлений, но и подчеркивая, что искусство может служить средством поиска ответов на актуальные вопросы, решения глубоких вопросов о человеческой природе.

Теперь поговорим о втором аспекте – сенсорные переживания зрителей.

Жиляева экспериментирует с восприятием с помощью чувств, добавляя звуковые и тактильные элементы, благодаря чему зрители могут погружаться в атмосферу ее произведений более полно и с необычной для произведений живописи стороны. Тактильные элементы, такие как возможность «ощущать» текстуры в VR, дополняют зрительное восприятие, привнося реалистичность. В некоторых инсталляциях она использует кинетические элементы, которые создают динамику и переменчивость. Это позволяет зрителям переживать ощущение движения и развития. Эти сенсорные аспекты помогают создать атмосферу, в которой зрители могут не

только наблюдать, но и активно «переживать» виртуальные миры, чувствовать и тем самым усиливается их экспрессивное восприятие. Работа с сенсорными элементами позволяет проанализировать, как и в какой мере технологии могут повлиять на восприятие, что делает проект «Соединенные миры» не только художественным, но и философским опытом для каждого кто окунулся в ее мир, а также создает условия для размышления о том, как мы воспринимаем мир вокруг нас и взаимодействуем с ним.

В эпоху цифровизации творчество Анны Жиляевой иллюстрирует, как виртуальная реальность может изменить восприятие и отношение к искусству. Художница приглашает зрителей не просто смотреть, но и переживать, взаимодействовать и даже изменять сам процесс восприятия художественных работ и подчеркивает потенциал VR как важного инструмента для современного художника.

В современном, стремительно меняющемся мире, творчество Анны Жиляевой служит вдохновением и предметом для размышлений как для профессиональных художников и разработчиков, так и зрителей, показывая, как новые технологии могут стать не только инструментом художественного творчества, но и предметом искусствоведческих, культурологических и философских идей. Кроме того, Анна активно сотрудничает с заинтересованными специалистами, формируя междисциплинарные команды для создания новых высококачественных проектов. Она верит, что совместная работа может привести к более глубоким и значимым результатам.

Кроме того, Анна активно сотрудничает с заинтересованными специалистами, формируя междисциплинарные команды для создания новых высококачественных проектов. Она верит, что совместная работа может привести к более глубоким и значимым результатам.

Однако, новые технологии несут и новую ответственность. Особенно это касается этических аспектов. Все мы понимаем, что технологический процесс не остановить, и в будущем искусство и технологии будут продолжать переплетаться, создавая новые формы выражения и открытия.

Заключение

В заключение, подведем итог и сделаем вывод, что современные художники смогут использовать передовые технологии и новые инструменты для того, чтобы поднимать важные вопросы и создавать значительные, эмоционально заряженные произведения, которые будут находить отклик в сердцах зрителей. Усилия таких художников, как Анна Жиляева, подтверждают, что творчество в виртуальной реальности открывает новые грани восприятия классического искусства и наглядно демонстрирует, как VR открывает новые горизонты для взаимодействия зрителей с художественными произведениями и переосмысливания их восприятия. Инсталляции, такие как «Соединенные миры», иллюстрируют, как взаимодействие VR и искусственного интеллекта может привести к созданию динамичных и живых произведений, которые трансформируются благодаря участию зрителей. Анна Жиляева выступает не только как художница, но и как исследовательница новой эпохи, подчеркивая важность междисциплинарного подхода и этического осмысливания использования технологий. [Бычков, Маньковская, 2024, с. 9]. Ведь по мере роста популярности виртуальной реальности возрастает и необходимость этического осмысливания её применения в искусстве. Важно исследовать, как художники и разработчики могут создавать контент, который учитывает культурные и социальные контексты и оберегает морально-нравственные ценности. Создание

этичного контента требует постоянного диалога между различными заинтересованными сторонами, включая художников, критиков, ученых и зрителей. Собственно, виртуальная реальность как полноценный феномен компьютерно-сетевого искусства находится еще в стадии активного становления. Тем не менее уже сегодня мы можем наблюдать формы и этапы этого процесса [Бычков, Маньковская, 2024, с. 8].

Феномен технологии виртуальной реальности в восприятии произведений искусства открывает перед нами <...> множество захватывающих перспектив и поднимает важные вопросы, связанные с опытом, взаимодействием и социальной идентичностью. Как показано в ходе исследования, VR-технологии не просто дополняют традиционные формы искусства; они радикально изменяют процесс восприятия и взаимодействия, предоставляя зрителям возможность стать активными участниками.

Мы стоим на пороге новой эры, где взаимодействие реальности и виртуальности создает уникальные возможности для художественного выражения, которые могут оставить значительный след в культуре будущего. Пример творчества Анны Жиляевой и ее взаимодействие с новыми VR технологиями, показывает, что искусство, вместе с технологиями, продолжит быть катализатором изменений, способствуя более глубокому пониманию человечества и нашего места в этом мире.

Библиография

1. Бурнашев Р. Ф., Исматиллоева М. А. Философский анализ влияния искусственного интеллекта на литературу эпохи глобализации // Universum: общественные науки: 2024. № 5 (108). С. 47–50. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofskiy-analiz-vliyaniya-iskusstvennogo-intellekta-na-literaturu-epohi-globalizatsii/viewer> (дата обращения: 13.02.2025).
2. Бычков В. В., Маньковская Н. Б. Художественно-эстетическая виртуалистика // Архитектура. 2024. № 2. С. 8–15.
3. Виртуальное искусство — огромный мир компьютерных возможностей для художественного творчества. URL: <https://veryimportantlot.com/ru/news/blog/virtualnoe-iskusstvo> (дата обращения: 10.11.2024).
4. Говорунов А. В. Человек в ситуации визуальной реальности // Информационное общество. 2002. № 1. С. 22–24.
5. Жумагулова Ф. М. Влияние технологий на развитие современного искусства» // Universum: филология и искусствоведение. 2023. № 9 (111). С. 13–15. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-tehnologiy-na-razvitiye-sovremenennogo-iskusstva?ysclid=m732ubatj3216372493> (дата обращения: 13.02.2025).
6. Меньшиков Л. А. Эстетические и искусствоведческие подходы в методологии жанрово-стилевых исследований неоавангардного акционизма // Эстетика и герменевтика Aesthetics and hermeneutics : материалы всероссийской научной конференции, 11 декабря 2020 г. : сборник. М. : МАКС Пресс, 2022. С. 80–85.
7. Негодаев И. А. Информатизация культуры. Ростов-на-Дону : Книга, 2003. 319 с.
8. Новиков В. Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 5.10.3. М., 2019. 26 с.
9. Новиков В. Н. Кинематограф XXI века. Влияние виртуальных новаций. М. ; СПб. : Центр гуманитарных инициатив, 2020. 176 с.
10. Пунтус Е. Ю., Малиновская Н. Е. Искусство в эпоху виртуальной реальности: объединение визуального и виртуального мира // Студент года 2023 : сб. ст. II Международного учебно-исследовательского конкурса (6 декабря 2023 г.) : в 3 ч. Петрозаводск : Новая наука, 2023. Ч. 2. С. 407–411.
11. Розин В. М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание: [сборник]. СПб. : Изд-во Рус. христиан. гуманитар. ин-та, 2000. С. 56–74.
12. Розин В. М. Традиционная и современная технология: (Филос.-методол. анализ) : [монография] / Рос. акад. наук. Ин-т философии. М. : ИФРАН, 1999. 216 с.
13. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1997. № 12. С. 121–122.
14. Философия техники: история и современность / [В. Г. Горохов, И. Ю. Алексеева, О. В. Аронсон, В. М. Розин ; отв. ред. В. М. Розин] ; Рос. акад. наук, Ин-т философии. М. : ИФРАН, 1997. 283 с.
15. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX—XXI веков : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09. СПб., 2008. 26 с.

16. Юй Б. Роль технологий в современном искусстве: от виртуальной реальности до интернета вещей // Студенческая наука: актуальные вопросы, достижения и инновации : сб. ст. XI Международной научно-практической конференции. Пенза : Наука и Просвещение, 2023. С. 29–34.
17. Anna Dream Brush – Anna Zhilyaeva - Virtual Reality Artist... URL: <https://www.annadreambrush.com/> (дата обращения: 13.02.2025).

Anna Zhilyaeva's Painting in the Volumism Genre: Synthesis of VR and Traditions

Vladislava I. Martynova

Senior Lecturer,

Saint Petersburg Humanitarian University of Trade Unions,
192238, 15, Fuchika str., Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: martynova.vi@bk.ru

Abstract

The article is devoted to the study of features in the creative work of artist Anna Zhilyaeva, who works with virtual reality (VR) technology. Anna Zhilyaeva introduced the term volumism to describe a new genre of immersive art based on the use of virtual reality technologies. The article examines philosophical and aesthetic aspects of her works, as well as how the integration of VR and traditional artistic practices expands the interaction between viewer, author, and artwork. Special attention is paid to analyzing the application of VR technologies for creating interactive experiences for viewers interacting with the artwork. The intellectual and emotional engagement of the viewer in the interactive work forces a reconsideration of the artwork's impact on the viewer. The article emphasizes the significance of aesthetic, social, and ethical aspects of applying new technologies in art and opens horizons for research analysis of VR's future in culture.

For citation

Martynova V.I. (2025) Zhivopis' Anny Zhilyaevoy v zhanre volumism: sintez VR i traditsiy [Anna Zhilyaeva's Painting in the Volumism Genre: Synthesis of VR and Traditions]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 15 (10A), pp. 106-113. DOI: 10.34670/AR.2025.26.24.014

Keywords

Virtual reality, Anna Zhilyaeva, VR art, volumism, aesthetics, interactive installations, art perception, innovations, digital art, immersive art.

References

1. Burnashev R.F., Ismatiloeva M. A. *Philosophical analysis of the influence of artificial intelligence on the literature of the era of globalization* // Universum: social sciences: 2024. No. 5 (108). pp. 47-50. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofskiy-analiz-vliyaniya-iskusstvennogo-intellekta-na-literaturu-epochi-globalizatsii/viewer> (accessed: 13.02.2025).
2. Bychkov V. V., Mankovskaya N. B. *Artistic and aesthetic virtualistics* // Architecture. 2024. No. 2. pp. 8–15.
3. Virtual art — a huge world of computer possibilities for artistic creation/ URL: <https://veryimportantlot.com/ru/news/blog/virtualnoe-iskusstvo> (accessed: 10.11.2024)
4. Govorunov A.V. *A man in a situation of visual reality/ And In Govorunov* // Information Society. 2002. No. 1. pp. 22–24.

-
5. Zhumagulova F. M. *The influence of technology on the development of modern art* // Universum: philology and art criticism 2023. No. 9 (111). pp. 13–15. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-tehnologiy-na-razvitiye-sovremennoego-iskusstva?ysclid=m732u6atj3216372493> (date of application: 13.02.2025).
 6. Menshikov L.A. *Aesthetic and art criticism approaches in the methodology of genre and style studies of neo -avant-garde actionism* // Aesthetics and Hermeneutics = Aesthetics and hermeneutics: proceedings of the All-Russian scientific conference, December 11, 2020: collection. Moscow : MAKS Press, 2022. pp. 80–85.
 7. Negodaev I. A. *Informatization of culture*. Rostov-on-Don : Book, 2003. 319 p.
 8. Novikov V. N. *The influence of virtual innovations on the language of cinema of the XXI century* : abstract of the dissertation.... candidate of Art History : 5.10.3. Moscow, 2019. 26 p
 9. Novikov V. N. *Cinema of the XXI century. The influence of virtual innovations*. Moscow ; St. Petersburg : Center for Humanitarian Initiatives, 2020. 176 p.
 10. Puntus E. Yu., Malinovskaya N. E. *Art in the era of virtual reality: combining the visual and virtual world* // Student of the Year 2023: collection of articles of the II International Educational and Research Competition (December 6, 2023) : in 3 parts. Petrozavodsk : ICNP "NEW SCIENCE", 2023. Part 2. pp. 407–411.
 11. Rozin V. M. *Existence, reality, virtual reality* // The concept of virtual worlds and scientific knowledge : [collection]. St. Petersburg : Publishing House of Russian Christians. humanitarian. in-ta, 2000. pp. 56–74.
 12. Rozin V. M. *Traditional and modern technology* : (Philos.- the methodol. analysis): [monograph] / Russian Academy of Sciences. The Institute of Philosophy. Moscow: IFRAN, 1999. 216 p.
 13. Slava Zizek. *Cyberspace, or the unbearable isolation of being* // The Art of cinema. 1997. No. 12. pp. 121-122.
 14. *Philosophy of Technology: history and modernity* / [V. G. Gorokhov, I. Y. Alekseeva, O. V. Aronson, V. M. Rozin ; Ed. V. M. Rozin] ; Russian Academy of Sciences, Institute of Philosophy. Moscow : IFRAN, 1997. 283 p.
 15. Yugai I. I. *Computer game as a genre of artistic creativity at the turn of the XX—XXI centuries* : abstract. ... cand. Art criticism : 17.00.09. St. Petersburg, 2008. 26 p.
 16. Yu B. *The role of technology in contemporary art: from virtual reality to the Internet of Things* // Student science: current issues, achievements and innovations : collection of articles of the XI International Scientific and Practical Conference. Penza : ICNS "Science and Education", 2023. pp. 29–34.
 17. Anna Dream Brush – Anna Zhilyaeva – Virtual Reality Artist... URL: <https://www.annadreambrush.com/> (accessed: 13.02.2025).