

РАЗДЕЛ I. ТЕОРИЯ КУЛЬТУРЫ

PART I. THEORY OF CULTURE

Культурно-антропологические исследования. 2024. № 3

Culture and anthropology research journal. 2024. № 3

Научная статья

УДК 008

Категории пространства и времени в иммерсивном поле

Качалина Екатерина Алексеевна¹, Тихомирова Елена Евгеньевна¹

¹Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск, Россия

Аннотация. Электронная культура поспособствовала виртуализации человеческого сознания. В результате ее функционирования и развития стало возможным создание нового пространства, отличающегося своими уникальными свойствами и расширяющего поле человеческих возможностей. Такие пространства, именуемые иммерсивными средами, охватили все сферы человеческого бытия, в том числе и образование. Культура постмодерна и созданная внутри нее электронная культура потерпели кризис оптикоцентричного восприятия мира. Доминирующими формами стали игра и развлечения, которые непосредственно обращаются к чувственной сфере человека.

В рамках данного исследования был произведен комплексный анализ феномена иммерсивности. В теоретическом аспекте определены, упорядочены и проанализированы основные подходы к пониманию иммерсивности в теории культуры, философии и эстетике. В философии ключевым подходом к пониманию феномена иммерсивности является энактивизм, основным тезисом которого выступает идея единства тела и сознания (рационального и иррационального) в процессе познания окружающей действительности.

Теоретические установки кинэстетики вносят важный вклад в изучение феномена иммерсивности в рамках современного искусства, указывая на важность метакинеза – явления, при котором художественная информация доносится до реципиента непосредственно через подражание движению, заложенному в объекте искусства. В рамках данного подхода ключевая роль также отводится телу, с помощью которого осуществляется получение культурного опыта. Движение и активность, в ходе которых осуществляется телесный контакт, становятся необходимыми условиями проживания иммерсивных сред и получения мультисенсорного опыта в современном искусстве.

Ключевые слова: постмодернизм; современная культура; визуальный поворот; культура; иммерсивность; игра; кинэстетика; метакинез

Для цитирования. Качалина Е. А., Тихомирова Е. Е. Категории пространства и времени в иммерсивном поле // Культурно-антропологические исследования. – 2024. – № 3. – С. 8–22.

Scientific article

Categories of Space and Time in the Immersive Field

Ekaterina A. Kachalina¹, Elena E. Tikhomirova¹

¹Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia

Abstract. Electronic culture has contributed to the virtualisation of human consciousness. As a result of its functioning and development, it became possible to create a new space characterised by its unique properties and expanding the field of human possibilities. These spaces, called immersive environments, have covered all spheres of human existence, including education. Postmodern culture and the electronic culture created within it have suffered a crisis of optocentric perception of the world. The dominant forms have become games and entertainment, which directly address the sensual sphere of man.

In the framework of this study, a comprehensive analysis of the phenomenon of immersiveness was made. In the theoretical aspect, the main approaches to understanding immersiveness in cultural theory, philosophy and aesthetics have been identified, ordered and analysed. In philosophy, the key approach to understanding the phenomenon of immersiveness is enactivism, the main thesis of which is the idea of the unity of body and consciousness (rational and irrational) in the process of cognition of the surrounding reality.

The theoretical framework of cinesthetics makes an important contribution to the study of the phenomenon of immersivity within contemporary art, pointing to the importance of metakinesis, a phenomenon in which artistic information is conveyed to the recipient directly through the imitation of the movement inherent in the object of art. This approach also places a key role on the body, through which cultural experience is realised. Movement and activity, in the course of which bodily contact is carried out, becomes a necessary condition for living immersive environments and obtaining multi-sensory experience in contemporary art.

Keywords: postmodernism; modern culture; visual turn; culture; immersiveness; play; cinesthetics; metakinesis

For citation: Kachalina E. A., Tikhomirova E. E. Categories of space and time in the immersive field. *Culture and anthropology research journal*, 2024, no. 3, pp. 8–22.

Культурное и философское движение, возникшее в конце XX в. (постмодернизм), полностью видоизменяет ход культурной парадигмы. Как отмечает американский социолог Э. Тоффлер, это время рождения «второй человеческой цивилизации» [14]. Постмодернизм как интеллектуальный и культурный феномен характеризуется отказом от традиционных повествовательных структур, единого представления об истине и упором на субъективный опыт и дискурсивную фрагментацию. Технический прогресс, обеспечивший смену культурных парадигм, привел к формированию нового типа культуры – аудиовизуальной культуры. Под влиянием активно развивающейся сферы кино и телевидения начинает формироваться «экранное поколение». Все сферы жизни проходят трансформацию и воплощаются в новых формах. Постмодернистское мировоззрение и мироощущение также находят новое воплощение в искусстве.

Американский теоретик И. Хассан определяет следующие характеристики культурной парадигмы современности.

Радикальный плюрализм, который гласит, что ценности не являются абсолютными, а определяются конкретным контекстом или обществом, в котором они рождаются. Жан-Франсуа Лиотар, один из авторов теории постмодернизма, в своей работе «Состояние постмодерна» также отмечает фрагментацию и плюрализм. Нет единого, согласованного взгляда на мир, вместо этого существует множественность перспектив и интерпретаций [8].

Отсутствие центра, а именно отклонение от идеи иерархии и центральной точки, децентрализованная структура, в которой все элементы равноправны, благодаря чему формируется множественность перспектив и точек зрения. Ж. Делез и Ф. Гваттари в отношении культуры постмодерна вводят понятие «ризомы», это философская концепция, представляющая собой сетевую структуру без центра и иерархии. Она противопоставляется древовидным структурам, которые характеризуются жесткой иерархией и статичностью [4]. Ж. Делез считал, что постмодернистская культура схожа с ризомой, где смыслы и идентичности постоянно соединяются и переплетаются. Ризома отличается следующими характеристиками, позволяющими дополнить представление о культуре постмодерна: *многозначность*: ризома открыта для множественных интерпретаций и значений; *гетерогенность*: ризома допускает элементы разных видов и уровней; *постоянное становление*: ризома постоянно растет, обрастая новыми смыслами и интерпретациями, не остается фиксированной или определенной.

Репродуцирование под пародию, приводящее к обогащению репрезентации. Тексты и произведения искусства открыты для множественных прочтений.

Гибридные формы и идентичности, отражающие глобализацию. Смешение различных культур и традиций; признание локальных и региональных отличий.

Перформанс, обращение к телесности, материальности. Здесь огромное внимание уделяется иммерсивности, обеспечивающей существование «отелесненной культуры».

Имманентность – философский термин, обозначающий свойство чего-либо существовать внутри себя и не зависеть от внешних факторов. В культуре эпохи постмодерна художественное высказывание обрастает имманентным смыслом, то есть смыслом, находящимся внутри вещи или понятия, и создается его собственной структурой и отношениями. Имманентный смысл доминирует над противоположным ему трансцендентным смыслом, то есть смыслом, напротив, находящимся вне вещи или понятия и навязанном ему извне [4]. В контексте постмодернизма имманентность означает следующее.

Фокус на внутреннем. Постмодернизм отошел от внешних, объективных истин и вместо этого сосредоточился на субъективных, внутренних переживаниях. Знание и опыт рассматриваются как личные и находящиеся внутри индивида, а не исходящие из высшей власти.

Отрицание трансцендентности, постмодернизм отказался от идеи высшей, трансцендентной реальности, существующей за пределами человеческого непосредственного опыта. Для этой культурной эпохи трансцендентное – это предзаданность, лишаящая возможности родиться новому, порядок и иерархия, которая навязывается извне и жестко детерминирует человека. В социокультурном контексте трансцендентное является знаком подавления, угнетения, деспотизма и власти. Вместо этого подчеркивается, что все существует в пределах собственного человеческого мира и сознания. Философия постмодерна диктует новое правило – на место субстанции, которая задает характеристики своим атрибутам и модусам, встает становление с его непредзаданными, случайными и непрерывными вариациями [5, с. 120]. Становление в этом смысле противопоставляется понятию трансцендентного. Во-первых, становление не имеет ничего изначального, определенного, данного, то есть всего того, из чего исходило бы это становление. Во-вторых, становление не имеет предзаданной формы. Форма не фиксирована, она податлива и легко видоизменяется. Она владеет некоторыми физическими величинами, такими как скорость движения ее поля. В становлении существует вариативность, случайность соединений по принципу смежности. То есть отсутствует какая-либо преемственность, наследование, а есть ситуационный союз, образующийся путем соединения разного, неоднородного и многого. Теперь и искусство работает по принципу сборки вещей неодинаковой природы. Соединяясь, они образуют поле бесконечных вариаций, потому искусство становится многогранным, не требующим одной конкретной интерпретации, концепции или стиля. Новые союзы никем не регламентированы и не институализированы. Становление является синонимом утверждения жизни. За становлением следом идет еще одно понятие, чрезвычайно значимое и важное для постмодернизма, – множественность, которую и образует становление со своими бесконечными альянсами. Под множественностью понимается отрицание унифицированного и однообразного. Для множественности необходимы условия для созидания новых альянсов, разнородных и избегающих властного нормирования.

Отсутствие абсолютов. Имманентность ведет к отвержению абсолютных истин и ценностей. Поскольку все существует внутри человека, нет ничего, что может быть утверждено как окончательное или объективно истинное.

Дискурсивное развитие. В постмодернизме имманентность проявляется в том, как знания создаются и распространяются. Поскольку все находится внутри, знание становится результатом дискурса и взаимодействия, а не объективного открытия.

Перформативность. О значимости данного феномена в искусстве и культуре можно говорить с 1960-х гг. Именно это время, согласно некоторым исследователям, характеризуется «перформативным поворотом». В своем труде «Эстетика перформативности» Эрика Фишер-Лихте говорит о том, что в это время происходит «замена произведения событием» [15, с. 17]. Как известно, изначально перформативность была характерна для театра, однако сейчас она играет важную роль в визуальном искусстве и выставочной среде. Отныне

автор художественного произведения не обращается напрямую к зрителю, адресуя ему конкретное высказывание, он создает особые возможности подключения зрителя к перформативной ситуации. Тем самым «высказывание» сменяется «присутствием». Присутствие позволяет снять традиционную дихотомию субъект – объект. Постмодернизм подчеркивает перформативность языка и действий. Используется интертекстуальность, игра. Размываются границы между реальностью и вымыслом. Размытие этих границ создается путем иммерсии. Иммерсивные практики позволяют создавать многогранные и интерактивные переживания для зрителей, участников художественного процесса. Иммерсивные пространства используют технологии, такие как VR (виртуальная реальность), AR (дополненная реальность) и MR (смешанная реальность). Эти технологии позволяют создать всеобъемлющие реалистичные среды. Пользователь тем самым может расширять свое физическое окружение. Ключевым аспектом иммерсивной среды является создание иллюзии аутентичности, что позволяет сделать иммерсивный опыт более убедительным. В. Савчук подмечает роль симулякров в культуре постмодерна [13, с. 31]. Исследователь культуры современных медиа Н. Б. Кириллова отмечает тот факт, что реальность как бы растворяется в гиперреальности, происходит тотальное сращивание «тела», получающего информацию [6]. Формируется телесно-ориентированный подход к пониманию искусства. А ключевой составляющей современного искусства постмодерна становится медиа. Медиа, характеризующееся симуляцией и гиперреальностью, часто размывает границы между реальным и ирреальным. Виртуальные миры, симуляции и медийные образы становятся настолько убедительными, что порою они даже превосходят саму реальность. Постмодернистские принципы привели к созданию более фрагментированных, эклектичных, интертекстуальных и саморефлексивных медийных продуктов, которые требуют более активного участия аудитории, она становится непосредственным участником художественного процесса.

Указанные выше характеристики постмодернизма выдвинули условия для формирования нового искусства, имманентного, неоднородного, формирующего ту самую гиперреальность, где смываются границы между явью и вымыслом. Телесно-ориентированный подход к искусству побуждает к созданию рецептивных ситуаций погружения зрителя в среду. Появляется иммерсия, представляющая собой особое состояние сознания, сопровождающееся чувством глубокого погружения в новую реальность. Стоит отметить, что иммерсия давно вошла в художественную среду и не связана исключительно с расширением технических возможностей. Исследователи медиа отмечают, что у иммерсивности долгий путь развития. Искусство всегда стремилось к иммерсивному восприятию, человек всегда стремился приблизиться к опыту «от первого лица». Факт наличия иммерсивности можно утверждать, говоря и о живописи предыдущих столетий, и о фотографии, и о кино – авторы каждого объекта культуры стремятся к непосредственной передаче опыта, художники всегда пытались скрыть след своего присутствия и погрузить человека в свое пространство. Так, например, художники эпохи Возрождения делали это посредством создания

трехмерной реальности на своем полотне, созданной с помощью линейной перспективы. Следующими шагами к вожделению прозрачности стало создание фото. Но фото имело проблему статичности, неподвижности, что ограничивало опыт иммерсии, поэтому затем появилось видеоизображение. Однако для ощущения многогранного опыта человеку мало быть просто наблюдателем, не хватало интерактивности процесса, поэтому современные технологии медиа обеспечивают не только погружение зрителя в смоделированное пространство, но и интерактивный опыт, непосредственное взаимодействие с объектом художественного творчества. Подобный опыт расширяет рамки чувственного восприятия и позволяет приумножить впечатление от уже не только увиденного, но и осязаемого. Однако в эпоху постмодернизма иммерсивность достигает своего пика, позволяя открывать новые возможности. На сегодняшний день традиционные способы погружения в мир искусства не обладают прежней эффективностью. Ускорение темпа жизни человечества, развитие мультимедийных технологий и новая ментальность диктуют новые условия, в которых восприятие традиционных форм искусства должно стать более эффективным для аудитории. Данные обстоятельства новой постмодернистской реальности сподвигли субъектов арт-рынка искать новые возможности углубления связи зрителя и объекта искусства. Появляется новая задача – превратить простого зрителя в непосредственного участника художественного процесса. Постепенно снимается оппозиция: зритель попадает в искусственно созданную рецептивную ситуацию, выходя за рамки традиционных моделей. Перформативность, характерная для постмодернизма, создает интерактивное взаимодействие двух сторон. Искусство выходит за рамки обыденного и дает возможность дематериализации объекта искусства. Видимое становится не только видимым, но и осязаемым, ощущаемым многогранно, через разные каналы восприятия действительности. В XXI веке в культуре постмодернизма человек является свидетелем мультисенсорного переворота, который видеоизменяет диалектику между видимым и невидимым в пользу невидимого, но в то же время слышимого, ощущаемого, воспринимаемого кинетически. Важным становится явление иммедиаии – стремления превратить медиа в невидимого посредника и добиться прозрачности в процессе передачи художественного опыта. Доминантными становятся средства выразительности, которые основаны не на визуальном опыте. Этот факт отражает усиление значимости иммерсивности в современной культуре.

Яркое проявление возрастающей роли иммерсии к пониманию современной культуры отражено в современном музее. Музей эпохи постмодернизма сильно отличается от музея предыдущих эпох. На протяжении столетий музей оставался местом, где «нельзя ничего трогать», где произведения искусства можно воспринимать лишь посредством визуального восприятия. Традиционно посетитель в музее выполняет функцию зрителя, что существенно ограничивает познавательный процесс и лишает человека возможности быть «пронизанным искусством». Монополия визуальности стала ключевой проблемой к трансформации музейного пространства. Зарождается идея «им-

мерсии», трансформирующая взаимоотношения между зрителем и предметом искусства. Произведение искусства, по мнению многих исследователей, ориентировано на многогранный опыт восприятия, оно транслирует целый комплекс ощущений. Это стимулирует совмещение зрительных и нейрообусловленных каналов восприятия. Так, с XX в. появляются мультисенсорные иммерсивные выставки. Музеи меняют характер общения с публикой. В XXI в. с расширением цифровых технологий формируются иммерсивные проекты, связанные с VR-технологиями и 3D-моделированием. Зритель – живой компонент произведения искусства.

У последователей идеи иммерсивности в музейном пространстве появляется идея воссоздать пространство картины художника, тем самым погружая его в особую среду с целью получения нового чувственного опыта. Цифровая архитектура позволяет создать эффект погружения и тем самым воздействует на все органы чувств. Тело субъекта переживает художественное событие. Стоит сказать, что художники предыдущих столетий задолго до развития иммерсивных технологий мечтали «окунуть зрителя с головой в пространство картины» [12]. Так, в музее Оранжери в Париже работа импрессиониста Клода Моне «Кувшинки» оживляется с помощью иммерсивной VR-проекции. Позже, в 2022 г., в Токио пройдет первая выставка иммерсивного музея, которая представит работы известных импрессионистов: Моне, Ренуара, Дега в совершенно новой форме оживленной художественной инсталляции. Пространство зала, начиная от пола, заканчивая потолком, полностью заполнено картиной с помощью десятка проекторов. Способом воспроизведения картин является световая панорамная проекция, которая полностью отражает идеи импрессионистов – излучает свет таким, каким его передавали художники на своих полотнах. Смоделированное таким образом пространство открывает новый вид коммуникации субъекта познания и объекта искусства. Зритель испытывает при этом аффекты, описанные Делезом и Гваттари. Застывшая окружающая среда становится движущимся интерактивным миром. Акцент ставится на опыт зрителя, получаемый им при погружении в процессуальный рисунок выставки. Процесс наблюдения сменяется соучастием. Современные художники ломают традиционную дихотомию «зритель – статичный объект», вовлекая субъекта в специально смоделированное пространство и обеспечивая взаимодействие между ними. Зритель теперь не просто созерцает, а переживает произведение искусства, вовлекаясь в него всеми каналами тела. Такого рода проживание искусства характеризуется сильной эмоциональной реакцией.

«Ожившие полотна» стали актуальной практикой в современном медиаискусстве. Так, во многих городах России в 2023 г. прошла мультимедийная выставка «Ван Гог». Система, состоящая из 40 проекторов с высоким расширением, многоканальной мультипликационной графики, а также специальной системы объемного звука, позволяет субъектам по-новому ощутить произведения искусства великого художника. «Такое искусство воспринимаешь гораздо глубже, сопереживаешь с демонстрацией каждой картины, сопровождающая

музыка и движущее изображение позволяют иначе взглянуть на искусство великих творцов» [2].

Музеи и выставочные центры все чаще в своей деятельности обращаются к формату мультимедиа, поскольку данные технологии позволяют создать условия для интерактивности объекта и субъекта произведения искусства. Вовлечение человека и превращение его из пассивного зрителя в активного участника процесса демонстрируют усиление коммуникативной доминанты в организации современного выставочного пространства [9].

Интерактивная демонстрационная панорама высокого разрешения представляет собой инновационное устройство в оснащении современного художественного музея, а также выразительное средство, привносящее кинетические эффекты, усиливающие визуальное воздействие и синхронизирующие его со звуковым и осязательным воздействием на зрителя. Огромный масштаб в соотношении с человеческим телом, геометрия размещения панорамы, ее полисенсорность охватывает субъекта и создает коммуникативный акт между субъектом (человеком) и объектом искусства.

Внедрением и расширением мультимедийных технологий занимается каждый современный музей. Так, например, Экспериментальный центр медиаискусства и перформанса (Experimental Media and Performing Arts Center) (Нью-Йорк, США) изучает и внедряет передовые устройства и технологии в деятельность современных деятелей искусства. Он проводит эксперименты с пространственными эффектами, а именно: светом, звуком, музыкой, мультимедийными экранами и соединяет их в единую композицию. Выставочная площадка центра продемонстрировала зрителям перформанс «ExtraShapes», сочетающий в себе различные средовые инструменты: движение света, звук, видеоарт, танец. Все это дает дополнительные возможности художественного восприятия. Мультимедийные технологии позволяют соединить все виды чувственного восприятия в один сплошной поток [17].

Развитием иммерсивного медиаискусства занимается студия «АртДинамикс» (г. Москва). Студией в рамках новаторского визуального творчества был создан проект «За стеклом». Проект расширяет взгляд на шедевры мирового классического искусства. Это синтетическое искусство, объединяющее в себе движущееся изображение, музыкальное сопровождение, а также интерактивный дизайн. Так, в рамках проекта зрители открыли для себя новые грани великого Леонардо да Винчи и его «Моны Лизы». Технологии VR позволяют погрузиться в картину без ограждений, тщательно ее рассмотреть. Музыкальное сопровождение оснащено голосом, рассказывающим про историю создания картины. Интерактивность проекта заключается в том, что со зрителем происходит диалог. Он должен сам ответить на вопросы, ощутить картину со всех граней, погрузиться в ее историю.

Огромный вклад в трансформацию искусства вносит центр цифрового искусства «Artplay» в Москве. На протяжении десятилетий музей организует мультимедийные интерактивные выставки. Artplay утверждает, что именно мультимедийные иммерсивные пространства способны расширять грани

человеческого познания, а также давать новую жизнь классическим произведениям искусства. Выставки интерактивного формата являются наиболее эффективным и увлекательным способом изучения истории и искусства. Зритель вовлечен в процесс, он способен дотронуться до экспонатов, послушать аудиосопровождение, а также поучаствовать в мастер-классе. Благодаря технологии Cinema 360 проекторы выводят изображения на стены и пол, полотна озвучиваются, позволяя зрителям как бы проникнуть внутрь картины. Одна из знаменитых мультимедийных выставок музея – «Микеланджело. Сикстинская капелла». Под классику на глазах у зрителей оживают фрески Сикстинской капеллы. «Сотворение мира», «Всемирный потоп», «Страшный суд» – зритель погружается внутрь фресок и события фресок разворачиваются на глазах у зрителя.

Развитием мультимедийного искусства в России также занимается Мультимедийный музей искусства в Москве. Музей открылся в октябре 2010 г., с тех пор активно интегрируя мультимедийные технологии в сферу искусства.

Крупнейшие российские музеи: Эрмитаж, Третьяковская галерея, музей изобразительных искусств имени Пушкина в Москве также интегрируют технологии мультимедиа в выставки. Музеи также практикуют организацию иммерсивных выставочных сред с целью демонстрации как классического, так и современного искусства. Среди таких выставок можно выделить иммерсивную выставку «Импрессионизм. Возрождение искусства» в Музее изобразительных искусств имени Пушкина; «Цвета и звуки Ван Гога» в Эрмитаже в Санкт-Петербурге. Посетители подобных выставок подчеркивают яркий эмоциональный отклик от взаимодействия с искусством в иммерсивной среде. Посетители отмечают, что возможность взаимодействия с экспонатами, способность изменять их форму, звук, цвет, управлять светом или звуком создает впечатление, будто зритель находится внутри картины и является полноправным ее участником. Подчеркивается также значимость мультисенсорного опыта: подобные выставки, как было сказано ранее, обращаются к различным органам чувств зрителя, включая обоняние, зрение, слух, осязание и даже вкус. Тем самым музей сейчас действительно трансформируется в «дом впечатлений» и позволяет сохранить эмоциональную связь с предметом искусства.

Так, интерактивные и динамические инсталляции с различными формами дополненной (AR) и виртуальной реальности (VR) становятся наиболее развитыми формами иммерсивного медиаискусства. Смоделированные подобным образом среды стирают границы между материальным и нематериальным опытом. Художник теперь не только создает произведение искусства, но и воздействует на зрителя, руководит его чувствами, определяет его мышление. Человеческое восприятие определяется синтетически, то есть многоканально, а не только визуально. Это повышает уровень интереса к музею. Статистика показывает, что с развитием цифрового и медиаискусства уровень интереса к искусству значительно повысился, а музей в свою очередь посредством новых форм художественного высказывания больше не ассоциируется со статичными экспонатами и замершей действительностью.

В XXI в. происходит трансформация зрительской культуры. Художники сегодня используют более суггестивные системы, которые стимулируют иммерсивное восприятие. Виртуальные иммерсивные выставки представляют собой смоделированные с помощью технологий VR и AR пространства, которые позволяют посетителям полностью погрузиться в выставочную среду, а также взаимодействовать с выставочными экспонатами. Такие выставки делают музей доступной и интерактивной средой, поскольку включают в себя такие элементы, как трехмерные модели, аудио- и видеоматериалы в 3D-моделировании.

Пространство и время – главные культурные категории, определяющие бытие человека. Восприятие человеком той или иной культуры пространственно-временных характеристик определяет вектор развития этой культуры. А. Я. Гуревич пишет, что пространство и время – определяющие категории человеческого сознания, они образуют некую «модель мира», или «сетку координат», с помощью которой люди воспринимают реальность и строят картину мира, которая в дальнейшем определяет их сознание и мироощущение [3].

Изучая вопрос главных категорий культуры – пространства и времени в контексте иммерсивного поля, важно дать уточнение, что представляет собой пространство и время в отношении этого феномена. Здесь речь пойдет о виртуальном пространстве, которое создается путем технологий иммерсивности. В контексте философии виртуальная среда представляет собой любое субъективное пространство, которое создается сквозь призму личных переживаний и ощущений. В информационно-техническом понимании пространство, а именно виртуальная среда, есть набор кодов и технического оборудования [1, с. 49–50]. Данные коды и оборудование являются инструментами для создания иммерсивного поля, создающего эффект присутствия и нахождения человека здесь и сейчас, в данном искусственно смоделированном поле. Однако важно понимать, что виртуальная среда не является исключительно технической репрезентацией. Такая среда обеспечивает эстетический опыт, непосредственно связанный с личными переживаниями и ощущениями человека. Технологии являются лишь инструментом, позволяющим переосмыслить классическое содержание определенных вещей, в том числе и искусства. Эстетический опыт, осуществляемый в виртуальной среде, создает новые формы художественного видения, сопряженные с полимодальностью и парадоксальностью восприятия, основанные на противоречивом сочетании высокой степени абстрагирования с натуралистичностью [10]. В 1989 г. было официально представлено следующее определение «виртуального пространства». Это искусственно синтезированный посредством компьютера трехмерный мир, воспринимаемый человеком с помощью специальных устройств и носящий название «киберпространство» [7]. «Событие, порождаемое здесь и сейчас» – так определяет виртуальную среду Н. Носов [11, с. 143]. Джерон Ланье, американский ученый в области визуализации и биометрических технологий, является автором следующего определения виртуальной среды, – это иммерсивная и интерактивная имитация реалистичных и вымышленных сред. То есть некое иллюзорное пространство, в которое погружается человек, с которым

он активно взаимодействует, находится в контакте. Эта виртуальная среда создается с помощью имитационной системы, формирующей определенные стимулы в сенсорном поле человека. Взаимодействие человека и пространства происходит в реальном времени. Пространство виртуальной среды обладает следующими характеристиками.

1. Трехмерность. Виртуальные среды создаются по аналогии с той средой, в которой непосредственно находится человек. Иммерсивные технологии позволяют переместиться с одного 3D-поля в другое в одно и то же время. То есть виртуальная среда – это модель трехмерного пространства, но созданная искусственно, с помощью технического оснащения.

2. Навигация цифрового процесса. Она позволяет перемещаться по виртуальной среде, практически не изменяя свое положение в реальном пространстве. Возможность смещать фокус с различных точек, обозревать предмет с разных сторон и ракурсов. Например, гуляя по музею, спроецированном технологиями иммерсивности, человек может смещать фокус на общий, крупный, суперкрупный план. Так создается возможность рассмотреть, например, скульптуру в формате 360 градусов.

3. Гиперреалистичность. Виртуальные симулякры размывают чувство дистанции между человеком и виртуальной средой. Человек чувствует себя частью данного пространства. Важными аспектами, позволяющими обеспечить гиперреальность, являются графика и звук. Современные технологии позволяют создавать гиперреалистичные изображения, акустические эффекты, трехмерное звучание. Все это делает пространство более убедительным для пользователя. Виртуальная среда воздействует на пользователя не визуально, а многоканально. В этой связи мы уже не можем употреблять слово «зритель», поскольку зритель непосредственно использует среду для достижения определенной цели, мы используем понятие «пользователь». Иммерсивная среда является синтетической, поскольку совмещает в себе разные каналы восприятия. Для достижения эффекта гиперреалистичности огромное внимание уделяется звуку. «Слух сферичен и иммерсивен, субъективен и склонен к порождению аффекта, в то время как зрение рационалистично и стремится к объективации» [16, с. 161].

4. Теоретик звука и кино Мишель Шион в своей фундаментальной работе «Звук» подчеркивает такое его качество, как активность. Звук представляет собой действующее начало, связывающее телесное с внешним. Именно звуковой ландшафт позволяет создавать сложные иммерсивные среды.

5. Интерактивность. Зритель – непосредственный участник художественного процесса, он способен взаимодействовать со средой и существующими в рамках данной среды объектами. Зритель может не только перемещаться и взаимодействовать с объектами, но и оказывать влияние на происходящее в виртуальном мире.

6. Масштабируемость. Пространство в виртуальных средах можно легко масштабировать, позволяя создавать обширные и детализированные миры.

Пространство вариантов огромно: от небольших трехмерных моделей до огромных виртуальных миров.

Виртуальная выставочная среда характеризуется особой эстетикой атмосферы. Понятие «атмосфера» разработано немецким теоретиком Г. Беме. Атмосфера в его понимании не имеет четких границ, она не имеет локализации, но при этом заряжена эмоциональной энергией и обращена к телесности человека, к его бессознательному ощущению и мультисенсорному режиму восприятия. Моделирование иммерсивной среды опирается на эстетику атмосфер Г. Беме [18] и выстраивает новый тип взаимоотношений между состоянием человека и самой средой. Эстетика атмосфер Беме тесно связана с ощущением и переживанием человека определенной среды (атмосферы), в которой он находится. При этом важным является то, что атмосфера может быть воспринята лишь на уровне иррационального восприятия. Атмосфера по Г. Беме включает в себя различные элементы, такие как освещение, звуковой ландшафт, цвет, форма, ритм объекта, текстура и пространственные отношения. Телесность, погруженная в смоделированное пространство, формирует сложный спектр впечатлений и эмоциональных ассоциаций, таких как чувство движения, перемещения, ритма и формы пространства. Человек условно сливается со средой и ощущает на себе ее физические характеристики с помощью различных каналов восприятия. Особое внимание стоит уделить зрению, которое в рамках иммерсивного опыта становится формой осязания, а не просто рационализированной оптической. Подлинное художественное мастерство создателей виртуальных выставочных сред заставляет человека воспринимать эту среду многоканально – не только посредством зрительного.

Время в иммерсивном пространстве соответствует реальной действительности. Человек ощущает себя здесь и сейчас в данном месте. Одна минута реальной жизни соответствует минуте виртуального времени. Но виртуальная среда позволяет производить различные манипуляции со временем. Время может ускоряться, что позволяет пользователям быстро перемещаться по времени и переживать длительные моменты за короткое время. К примеру, пользователь, погрузившись в среду, может стать наблюдателем целого исторического события, прожив его в ускоренном режиме. Или, например, перемещаясь в будущее, пользователи могут видеть, как видоизменяется пространство со временем. Время также может быть замедлено, что позволяет пользователям более детально и внимательно исследовать среду и выполнять задачи. Самая главная задача иммерсивного пространства – создание условий, где участник чувствует себя полностью погруженным в момент и место происходящего. В иммерсивном пространстве концепция настоящего представлена через усиление ощущения присутствия в моменте. Виртуальные миры, различные инсталляции иммерсивного искусства часто создают уникальные временные рамки, где участник чувствует, что время проходит по-особенному, что они могут быть одновременно и в прошлом, и в настоящем. Современные художественные медиавысказывания посредством иммерсивных технологий способны преодолеть рамки экрана и продолжать действовать в реальном пространстве,

расширяя спектр человеческого чувственного опыта. Этим обуславливается сильный интерес к иммерсивным видеотехнологиям, позволяющим расширять границы сознания, самопознания и «само пространство человеческого опыта». Расширяется иррациональное познание пространственно-временных континуумов, созданных художниками. Они исследуют время как психофизиологический феномен.

Пример – видеoinсталляция американского художника Дэна Грэхэма «Present Continues Past» (1974). Инсталляция представляет собой комнату с зеркальными стенами и видеомонитором, встроенным в одну из стен. Благодаря зеркальному эффекту, отражения пространства комнаты многократно увеличиваются. Скрытая видеокамера в реальном времени записывает и транслирует изображение зеркальной комнаты на мониторе. Так зритель физически ощущает момент перехода события из настоящего в прошлое. К примеру, зрители могут хлопать в ладоши и видеть в одном и том же пространстве инсталляции реальное событие, его отражения и его изображения с задержкой.

Иммерсивное поле – сложная концептуальная среда, дискурсивное поле, в котором возможен эксперимент зрителя прежде всего с самим собой. Входя в это поле, человек не сразу видит истину, которую хранят в себе объекты созданной среды. Участнику необходимо приложить усилие для осмысления сути происходящего. Это побуждает зрителя осознать действительность такой, какая она есть, заглянув внутрь себя и соединившись с окружающим его пространством на метафорическом, очень глубоком уровне. Поэтому категории «время – пространство – человек» являются ключевыми в медиаискусстве, созданном путем технологий иммерсии.

Итак, в иммерсивном пространстве мы наблюдаем различные манипуляции со временем. С одной стороны, замедление времени с целью создания ощущения тягучести и растяжимости. С другой стороны, активно используется прием ускорения времени. Создатели иммерсивных сред манипулируют временем с целью усиления эмоционального отклика зрителя. Создается бинарная оппозиция: замедление времени и монотонность жизни – ускоренное время и мимолетность жизни.

Иммерсивное пространство характеризуется концепцией настоящего, заключающегося в чудесно-фантастическом характере каждого мгновения, поскольку ощущение погружения и существования внутри иммерсивного поля неотлично от вечности.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. **Болов А. Г.** Философский анализ «киберпространство» // Философские проблемы информационных технологий и жизненные практики человека. – 2011. – С. 49–50.
2. Выставка «Ван Гог. Ожившие полотна» [Электронный ресурс]. – URL: <https://event.ru/reports/vyistavka-van-gog-ozhivshie-polotna/> (дата обращения: 14.06.2023).
3. **Гуревич А. Я.** Время как проблема культуры // Вопросы философии. – 1969. – № 3. – С. 105–116.
4. **Делез Ж.** Логика смысла / пер. с фр. Я. И. Свирского. – М.: Академический проект, 2015. – 508 с.
5. **Делёз Ж., Гваттари Ф.** Что такое философия? / пер. с фр. и послесл. С. Н. Зенкина. – М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетей, 1998. – 288 с.

6. **Кириллова Н. Б.** Медиакультура: от модерна к постмодерну. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Академический Проект, 2006. – 448 с.
7. **Коловоротный С. В.** Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberpsy.ru/articles/virtual-reality-time-space/> (дата обращения: 12.03.2023).
8. **Лиотар Ж.-Ф.** Состояние постмодерна; пер. с фр. Н. А. Шматко. – М.: Ин-т эксперим. социологии; СПб.: Алетейя, 1998. – 159 с.
9. **Малыгина И. В., Афанасьева Л. В.** Коммуникативный потенциал мультимедиа и его реализация в пространстве современных выставочных проектов [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnyu-potentsial-multimedia-i-ego-realizatsiya-v-prostranstve-sovremennyh-vystavochnyh-proektov> (дата обращения: 14.06.2023).
10. **Маньковская Н. Б.** Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 383 с.
11. **Носов Н.** Психологические виртуальные реальности. – М.: Б. и., 1994. – 195 с.
12. **Пол К.** Цифровое искусство. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 272 с.
13. **Савчук В.** Медиафилософия: приступ реальности. – СПб.: Изд-во РХГА, 2014. – 348 с.
14. **Тоффлер Э.** Третья волна. / пер. с англ. К. Ю. Бурмистрова и др. – М.: АСТ, 2009. – 795 с.
15. **Фишер-Лихте Э.** Эстетика перформативности / пер. с нем. Н. Кандинской; под общ. ред. Д. В. Трубочкина. – М.: Канон-плюс, 2015. – 375 с.
16. **Шион М.** Звук: слушать, слышать, наблюдать. – М.: Новое литературное обозрение, 2021. – 261 с.
17. **Шлыкова О. В.** Культура мультимедиа. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2014. – 415 с.
18. **Vohme G.** Atmospheric Architecture: The Aesthetics of Felt Spaces. – Blomsbury Academic, 2017. – 217 p.

REFERENCES

1. Volov A. G. Philosophical analysis of 'cyberspace'. *Philosophical problems of information technologies and human life practices*, 2011, pp. 49–50. (In Russian)
2. Exhibition 'Van Gogh. Revived canvases' [Electronic resource]. URL: <https://event.ru/reports/vyistavka-van-gog-ozhivshie-polotna/> (accessed 14.06.2023). (In Russian)
3. Gurevich A. Ya. Time as a problem of culture. *Questions of Philosophy*, 1969, no. 3, pp. 105–116. (In Russian)
4. Deleuze J. The Logic of Meaning / transl. from Fr. Y. I. Svirsky. Moscow: Academic Project, 2015, 508 p. (In Russian)
5. Deleuze J., Guattari F. What is Philosophy? / Transl. from Fr. and afterword. S. N. Zenkin. Moscow: Institute of Experimental Sociology, St. Petersburg: Aleteia, 1998, 288 p. (In Russian)
6. Kirillova N. B. Mediiculture: from Modern to Postmodern. 2nd ed., revision and addendum. Moscow: Academic Project, 2006, 448 p. (In Russian)
7. Kolovorotny S. V. Virtual Reality: Manipulating Time and Space [Electronic resource]. URL: <https://cyberpsy.ru/articles/virtual-reality-time-space/> (accessed 12.03.2023).
8. Lyotard J.-F. The State of Postmodernity; per. from Fr. N.A. Shmatko. Moscow: Institute of Experimental Sociology; St. Petersburg: Aleteia; 1998, 159 p. (In Russian)
9. Malygina I. V., Afanasyeva L. V. Communicative potential of multimedia and its implementation in the space of modern exhibition projects [Electronic resource]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnyu-potentsial-multimedia-i-ego-realizatsiya-v-prostranstve-sovremennyh-vystavochnyh-proektov> (accessed 14.06.2023). (In Russian)
10. Mankovskaya N. B. Virtualistika: existential and epistemological aspects. Moscow: Progress-Tradition, 2004, 383 p. (In Russian)
11. Nosov N. Psychological Virtual Realities. Moscow: B. i., 1994, 195 p. (In Russian)
12. Paul K. Digital art. Moscow: Ad Marginem Press, 2017, 272 p. (In Russian)
13. Savchuk V. Mediaphilosophy: the attack of reality. St. Petersburg: Izd-vo RHGA, 2014, 348 p. (In Russian)
14. Toffler E. The Third Wave / transl. Engl. K. Yu. Burmistrov et al. Moscow: AST, 2009, 795 p. (In Russian)

15. Fischer-Lichte E. Aesthetics of performativity / per. with German. N. Kandinskaya; ed. by D. V. Trubochkin. Moscow: Kanon-plus, 2015, 375 p. (In Russian)
16. Chion M. Sound: listen, hear, observe. Moscow: New Literary Review, 2021, 261 p. (In Russian)
17. Shlykova O. V. Multimedia Culture. Moscow: FAIRE-PRESS, 2014, 415 p. (In Russian)
18. Bohme G. Atmospheric Architecture: The Aesthetics of Felt Spaces. Blomsbury Academic, 2017, 217 p.

Информация об авторах

Е. А. Качалина, магистр педагогики, Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск, Россия, katerya55@mail.ru

Е. Е. Тихомирова, кандидат культурологии, доцент, заведующий кафедрой теории, истории культуры и музеологии, Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск, Россия, ORCID <https://orcid.org/0000-0003-1656-521X>, imktikhomirova@mail.ru

Information about authors

Ekaterina A. Kachalina, Master of Pedagogy, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, katerya55@mail.ru

Elena E. Tikhomirova, Candidate of Culturology, Associate Professor, Head of the Department of Theory, History of Culture and Museology, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, ORCID <https://orcid.org/0000-0003-1656-521X>, imktikhomirova@mail.ru

Статья поступила в редакцию 20.06.2024

Одобрена после рецензирования 20.08.2024

Принята к публикации 02.09.2024

The article was submitted 20.06.2024

Approved after reviewing 20.08.2024

Accepted for publication 02.09.2024