

УДК: 004.946

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ: ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ПРАЗДНИЧНЫХ ФОРМАХ КУЛЬТУРЫ

Е.Ф. Черняк

к.п.н., доцент кафедры РТПП

ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»

В эпоху информатизации происходит глобальная технологизация и медиатизация, которые оказывают воздействие на все области социально-культурной деятельности. Э. Тоффлер в 1990 году обозначая современные параметры устройства общества, отмечал, что они «базируются не на богатстве или насилии, а на интеллекте и знании, которые дает информация» [5, с. 8].

Определяющими факторами современной эпохи стали: мультимедиа, телевидение, цифровое кино, Интернет и т.д. Это то, что называется медиакультурой. Ее эволюция происходила за счет постоянного обновления многообразия экранных технических средств, которые становились все более интерактивными, индивидуальными и реалистичными.

Новые информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) создали инновационный тип реальности - виртуальный, пространство которого стало привычной средой обитания современного человека.

Еще в Античности были предприняты попытки осмысления понимания «виртуальности» как иного бытия. Сейчас термины «виртуальная реальность», «виртуальность», «виртуализация культуры» не просто модные тренды. По мнению Кирилловой Н.Б. «без них сегодня трудно представить социокультурную сферу — будь то теоретические исследования или практика реального бытования» [2, с. 245].

Описанию виртуального мира, носителем которого являются информационные технологии, посвятили свои работы такие ученые, как: Воронов А.И., Емелин В.А., Иванов Д.В., Карпинский Н., Ковалевская Е.В., Кульков Ю.П., Носов Н.А., Орехов С.И., Орлов А.М., Солопов П.Е., Яковлев А.И. и др.

Функционирование виртуальной реальности в разных сферах жизни человека описывали Аксёнов С.В., Афолина С.В., Бондаренко С.В., Голик Н.И., Гузеев Е.Б., Карташева Е.Н., Корнева И.В., Петров А.В., Роганов В.Р. и др.

На данном этапе развития и функционирования информационные технологии предоставляют возможность соединить две реальности - виртуальную и реальную.

Маркова Т.В. и Мартянов Е.С. так определяют «преобладающие причины использования виртуальной реальности:

1. Возможность полностью окунуться в интерактивное измерение.

2. Получение новых эмоций.
3. Профилактика стресса.
4. Возможность визуализации различных объектов и физических явлений.
5. Возможность для каждого перейти на новый уровень развлечений» [3, с. 65].

Важно понять, что с помощью современных компьютерных технологий стало возможным проектирование иных социально-культурных форм с принципиально новыми свойствами, физическое их создание, изменение как в материальной реальности, так и в восприятии.

Основатель виртуальной психологии Носов Н.А. рассматривал «пространство виртуальной культуры как зону психологического комфорта, где человек может спрятаться от проблем, с которыми он сталкивается в реальной жизни» [4, с. 30].

Наряду с положительными моментами виртуальная реальность таит в себе ряд угроз:

«Во-первых, виртуальная реальность играет далеко не последнюю роль в жизни общества, зазывая в себя всё больше и больше членов.

Во-вторых, виртуальная реальность позволяет человеку погрузиться в ранее не виданный мир, стать не только творением мира, но и его творцом.

В-третьих, анализ и практика показали, что виртуальная реальность вполне способна конкурировать с действительной» [3, с. 66].

Кириллова Н. Б. считает, что «мир компьютерных технологий обеспечивает погружение современной культуры в киберпространство, которое можно назвать «новой социокультурной средой обитания человека» [2, с. 529].

Условием анализа самой концепции является выявление аспектов, которые и порождают виртуальную реальность. Существует две основные научные точки зрения:

1. Современное понимание виртуальной реальности базируется на технической природе ее появления, она не сможет существовать без цифровых технологий.
2. Именно сознанием человека обусловлен исторический процесс развития виртуальной реальности.

Поэтому создавать виртуальную реальность может исключительно индивидуальная творческая активность человека, а инструментом ее функционирования становятся цифровые технологии.

Дубовицкая Д.А. выделяет такое свойство виртуальной реальности как интерактивность, которая способна обеспечивать «конструирование полученных в пространстве образов, видоизменение их виртуальной формы, т. е. возможность диалога с виртуальной реальностью, изменение заданных параметров» [1, с. 372].

Конкуренция в сфере праздничной культуры заставляет режиссеров применять инновационные приемы и технологии для организации и проведения праздников и представлений. Приведем ряд примеров.

Голографическое шоу называют визуальным перформансом будущего. Оно позволяет воплощать на сцене в реальном времени самые невероятные задумки режиссера.

Примером может голографический цирк «Ронкалли». Впервые в г. Любек (Германия) в 2019 году на арене цирка появились голографические изображения животных: слонов, лошадей, больших рыб и т.д. Для этого были созданы трехмерные голографические изображения с проекторов, которые заполнили арену шириной 32 метра и глубиной 5 метров с видимостью 360 градусов для всех зрителей. Это было шоу, вызвавшее резонанс у защитников животных, которые боролись против жестокого обращения с ними.

Дарвиновский музей в Москве визуализировал часть экспозиций. Дети, посетившие музей могли в реальном времени увидеть оживших животных. Для этого надо было в зале музея встать на специальную кнопку, через интерактивное стекло выбрать животных, которых хотели бы рассмотреть и ... животное оживало на глазах, проходила сквозь витрину, и перемещалось по залу. Дети могли их рассмотреть и сделать с ними фотографию.

Ожидающие посадки пассажиры в аэропорту Брюсселя стали свидетелями необычного голографического шоу от режиссера Филиппа Стерка. С картины Питера Пауля Рубенса «Праздник Венеры» сбежал один из ангелов и путешествовал по залу аэропорта, где была экспозиция репродукций картин великого мастера. Это было не просто прогулка ангела, а целое приключение.

Не менее интересна технология *видеомэппинга*, представляющая собой трехмерную видеопроекцию на реальный объект, где учитывались его форма и положение в пространстве. Объектом художественного воплощения идеи режиссера может быть интерьер помещения, фасады зданий, автомобили или любые другие предметы, а также человек.

Существуют разные его виды, но я остановлюсь на видеомэппинге на предметах.

Во время одной из свадебных церемоний в Майами проекция на стены создавала иллюзию розового цветущего сада. Во время движения невесты по проходу с деревьев «падали» лепестки роз. Такая графика движений на экранах создавала романтический эффект. Видеомэппинг используют для изменения цвета платья невесты или свадебного торта.

Прием видеомэппинга на детали использовался во время выступления Солы Габетт, которая играла на 300-летней виолончели. Ее концерт транслировался английским каналом BBC Proms. На виолончель непрерывно шли

потрясающие по красоте изображения. Этот видеомэппинг органично сочетался с музыкой и придавал исполнению особый шарм.

Важно отметить, что в данном случае эти уникальные 3D технологии позволили проецировать изображения на малый объект - виолончель, не затрагивая окружающую обстановку и исполнительницу.

В декабре 2020 года в Москве открылся и продолжает успешно работать уникальный ресторан «Красота». В этом иммерсивном гастротеатре, рассчитанном на 20 гостей 3D проекция идет на стены и на интерактивный проекционный стол.

Как бы ни были различны оценки влияния виртуализации культуры на образ жизни и мышление человека, сам факт этого влияния очевиден.

И еще много инновационных проектов внедрено в практику организации праздников, представлений и шоу. И студентам вуза культуры и искусств найдется место в их реализации.

Список литературы

1. Дубовицкая, Д. А. Значение процесса виртуализации в современном пространстве культуры / Д. А. Дубовицкая // Социально-экономические явления и процессы. - 2012. - № 11. - С. 372-377.

2. Кириллова, Н. Б. «Виртуальная реальность» и «виртуализация культуры» как концепты современной культуры / Н. Б. Кириллова // Обсерватория культуры. - 2017. - № 5. - С. 524-531.

3. Маркова Т.В. Виртуальная реальность как социальный феномен: журнал. / Т.В. Маркова, Е.С. Мартыанов // Интерактивная наука. – 2018. – № 5 (27). – С. 64-66.

4. Носов, Н. А. Виртуальная психология / Н. Носов. - Москва : Аграф, 2000. - 430 с.

5. Тоффлер, Э. Метаморфозы власти: Знание, богатство и сила на пороге XXI века / Э. Тоффлер. - Москва : АСТ, 2003. - 668 с.