

С. ЧЖЭН

РОЛЬ ИММЕРСИВНЫХ ИСКУССТВ В ИНТЕРПРЕТАЦИИ ТРАДИЦИОННЫХ ФЕНОМЕНОВ КУЛЬТУРЫ

Сяои Чжэн,

Дальневосточный федеральный университет,
Школа искусств и гуманитарных наук,
аспирант

Аякс п., д. 10, корп. 24, Владивосток,
Приморский край, 690922, Россия

ORCID 0009-0009-2881-1001

E-mail: xiaoyikata@foxmail.com

Реферат. Иммерсивное искусство — новая форма медиаискусства, которая опирается на теорию потока сознания, на стимуляцию различных человеческих чувств, нередко с помощью света достигается глубокое психологическое и физиологическое погружение аудитории в трансное сочувствие искусству. С точки зрения технических средств его можно разделить на виртуальную реальность, дополненную реальность, смешанную реальность и расширенную реальность. В статье дан анализ проблем использования технических средств иммерсивного искусства, рассмотрены достоинства и недостатки его применения в различных культурных экспозициях. Рассматриваются вопросы, возникающие при применении средств иммерсивного искусства к традиционной культуре (в данном случае к шаманской культуре). В ходе исследования обнаружено, что произведения иммерсивного искусства демонстрируют современную культуру значительно чаще, чем традиционную. На примере четырех технических средств при анализе произведений иммерсивного искусства автор описывает проблемы, которые существуют на данном этапе его применения. Цель работы — выявить и рассмотреть достоинства и недостатки включения в виртуальную реальность традиционных смыслов. В качестве задач работ следует выделить: ана-

лиз технических средств иммерсивного искусства, особенности воплощения традиционных смыслов в иммерсивном искусстве (на примере шаманизма). Автор утверждает, что виртуальные пространства, создаваемые иммерсивным искусством, в настоящее время тяготеют к чисто сенсорному опыту и не способны нести информацию о коннотации смыслов. В процессе создания произведений иммерсивного искусства художники имеют собственное понимание шаманской культуры и не могут воспроизвести шаманские ритуалы, поэтому возникает проблема невозможности интерпретировать культурный подтекст и показать глубину богатой традиционной шаманской культуры.

Ключевые слова: иммерсивное искусство, виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), смешанная реальность (MR), расширенная реальность (XR), иммерсивный опыт, шаманская культура, философия культуры, художественная культура, религиозная культура.

Для цитирования: Чжэн С. Роль иммерсивных искусств в интерпретации традиционных феноменов культуры // Обсерватория культуры. 2023. Т. 20, № 4. С. 377–385. DOI: 10.25281/2072-3156-2023-20-4-377-385.

Иммерсивное искусство (от англ. immersive — создающий эффект присутствия, погружения) является одной из форм партиципаторного искусства (искусства участия) и ценит опыт аудитории, «современные экранные постановки требуют от зрителя стать соавтором искусства» [1, с. 302]. Понятие «партиципаторное искусство» ввела американский историк искусства и художе-

ственный критик К. Бишоп [2, р. 1–9]. Искусство участия подробно изучено Р.С. Осминкиным [3]. Иммерсивное искусство взаимодействует с аудиторией в реальном времени, произведение, относящееся к этому направлению, неполноценно без участия аудитории, которая в какой-то степени также является создателем и частью произведения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ИММЕРСИВНОГО ИСКУССТВА

Иммерсивное искусство преодолевает разрыв между временем и пространством, между произведением и зрителем, между реальностью и виртуальностью с помощью технических средств. Развитие иммерсивного искусства привело к созданию метавселенной, и в будущем человечество, возможно, будет жить в мире, где виртуальное и реальное сливаются воедино. Человеческая культура должна быть унаследована и увековечена, поэтому художникам необходимо думать о том, как использовать иммерсивное искусство для его эффективной интеграции с традиционной культурой при создании произведений искусства.

В этом разделе рассмотрены четыре средства реализации иммерсивного искусства:

- ◆ технология виртуальной реальности (Virtual Reality, VR);
- ◆ дополненная реальность (Augmented Reality, AR);
- ◆ смешанная реальность (Mixed Reality, MR);
- ◆ расширенная реальность (Extended Reality, XR).

Виртуальная реальность относится к компьютерному созданию и моделированию виртуальной среды, которая погружает зрителей в виртуальный мир. VR-технология впервые была использована в 1929 г. для обучения пилотов, с тех пор она развивалась и теперь встречается в повседневной жизни, например в VR-играх, VR-очках и многом другом. В 1994 г. Г. Бурдеа и Ф. Койффе в книге «Технология виртуальной реальности» представили три характеристики VR-технологии: погружение (Immersion), взаимодействие (Interaction) и воображение (Imagination) [4, р. 4]. Китайский ученый Чжао Циньпин отмечает, что VR — это цифровая среда с компьютерной технологией в качестве ядра [5, с. 2]. VR-технология таит в себе определенные опасности в процессе применения. При использовании соматических устройств, таких как VR-очки, человек полностью погружается в виртуальный мир

и не может вовремя обнаружить реальные препятствия и другие опасности, поэтому при просмотре иммерсивных произведений искусства (с использованием VR) некоторые художники расчищают площадки или обводят определенную зону для пользователей, чтобы избежать опасностей, однако такой способ влияет на иммерсивный опыт зрителей.

Дополненная реальность отличается от виртуальной тем, что она должна зависеть от реального окружения. Проще говоря, AR можно представить как наложение виртуального пространства поверх реального окружения для достижения волшебного мира, который не может существовать в реальном мире. Впервые она была определена в 1994 г. П. Милгрэмом и Ф. Кишино с помощью концепции «реальность — виртуальность» [6]. AR ближе к реальной жизни, чем VR, поскольку дополненная реальность не может быть отделена от реальной среды. AR — более благоприятная среда для реализации иммерсивного искусства, способ ее наложения на реальность связывает виртуальный мир с окружающей средой в реальном мире, что можно сравнить с нанесением на карту объектов, которые существуют в реальном мире, и превращением их в часть виртуального мира [4].

Такой подход позволяет решить проблемы безопасности, возникающие при использовании VR из-за игнорирования препятствий в реальном мире. AR-технология в настоящее время широко используется в мобильных приложениях: например, в коротком видео с помощью различных фильтров AR-технология может позволить зрителям легко увидеть себя в 80-летнем возрасте, «путешествовать» таким образом во времени. Хотя при использовании AR-технологии в настоящее время возникает проблема конвергенции эффектов дополнения (из-за различных способов и различных сценариев применения), все равно AR принесет аудитории замечательный опыт погружения в новые эмоции.

Смешанная реальность содержит в себе как виртуальную, так и дополненную реальность и может пониматься как новая среда визуализации, возникающая в результате слияния виртуального и реального миров. С.В. Миловидов упоминает, что «трансмедийные повествования меняют способы создания и циркуляции произведений массовой культуры» [7, с. 41]. Будущее влияние MR на культурные коммуникации, как особой формы комбинированной технологии, в которой физические и цифровые объекты взаимодействуют в иной визуальной среде в реальном времени, существенно. Р. Азума с соавторами полагают, что технология смешанной реальности повышает реалистичность пользовательского опыта [8, р. 35]. MR должна

быть реализована в среде, где элементы проекта взаимодействуют друг с другом в реальном мире, — это сочетание виртуальной и дополненной реальности. Если это полностью виртуальный мир, то это виртуальная реальность, а если это просто наложение виртуального мира на реальную среду, то это дополненная реальность.

MR-технологии в основном используются в веб-трансляциях и прямом эфире. Природа MR в реальном времени позволяет значительно снизить затраты при использовании в таких областях, как веб-трансляции и телевидение. Раньше при телевизионном вещании ведущие должны были стоять в студии с построенными декорациями (в соответствии с требованиями сценария), ведущим нужно было переодеваться между эфирами в различные костюмы, что требовало дополнительных затрат. С появлением MR-технологии затраты на прямые трансляции в Интернете и на телевидении удалось эффективно контролировать, при этом ранее сложные студийные декорации заменяются зеленым экраном, а ведущие могут надевать зеленую одежду, чтобы облегчить процесс наложения спецэффектов на этапе постпроизводства. Фантастические сцены, ранее невозможные в реальной жизни, также могут быть наложены на прямой эфир с помощью MR-технологий и иметь гибкое взаимодействие с актерами или ведущими.

Расширенная реальность — это комбинация названных выше технологий. Такое сочетание нескольких технологий осуществляется с помощью различных технических средств для слияния виртуального мира с реальным, чтобы обеспечить аудитории незаметное для восприятия погружение в реальный и виртуальный мир. В своем исследовании Янь Циншань отметил, что между XR и VR существуют не только технические отличия, но и существенные различия в способе взаимодействия [9, с. 42]. XR, вероятно, является технологической основой будущего иммерсивного искусства. Фильм «Первому игроку приготовиться» (Ready Player One) описывает наполненный этой технологией игровой мир, в котором люди могут делать все, что захотят. В виртуальном мире под названием «Оазис» можно, например, танцевать в воздухе, мчаться по фантастической трассе или сражаться на межгалактическом поле боя. Вещи, которые невозможны в реальности, в будущем будут достижимы с помощью AR. Однако в настоящее время очевидны и недостатки XR. Технология расширенной реальности по сравнению с MR является скорее концепцией, и автор настоящей статьи утверждает, что сегодня она не стала незаменимой, за исключением увеличения скорости синтеза в таких видах деятельности, как веб-вещание. На данном этапе XR демонстрирует лишь

рост технологии синтеза и не открывает новых областей применения, как это делают первые три технологии.

ОПЫТ И ПРОБЛЕМЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИММЕРСИВНОГО ИСКУССТВА

Было проанализировано 10 объектов иммерсивного искусства, в которых используются различные технические средства. Выяснилось, что только один из них — выставка работ проекта «Дуньхуан-Мугуан. Руины перевала Юймэнь» — был основан на китайской поэзии и с помощью XR-технологии направлен на выражение тоски по другу (через традиционную китайскую поэзию и культурные атрибуты перевала Юймэнь). Культуру необходимо передавать и развивать, и некоторые из виртуальных технологий предоставляют для этого новые средства.

Иммерсивные произведения искусства, созданные с использованием традиционной культуры, встречаются значительно реже, чем иммерсивные произведения современной культуры. Новая культура формируется под влиянием традиционной, поэтому крайне важно развивать ее. В «Дуньхуан-Мугуан» — иммерсивном произведении искусства, основанном на древней китайской поэзии, тексты (китайские лирические стихи, связанные с Юймэнским перевалом) проецируются на различные фасады Юймэнского перевала. В процессе написания стихи постоянно меняются, пока ночью белые иероглифы не покроют весь перевал Юймэнь. «Дуньхуан-Мугуан» — это крупная работа, ее масштабы влияют на опыт погружения зрителей в иммерсивное произведение искусства. Мы полагаем, что значительная работа больше способствует опыту погружения зрителей. Интерпретация и понимание художником традиционной культуры оказывает непосредственное влияние на интерпретацию ее в иммерсивном искусстве. Художник должен иметь правильное и полное понимание традиционной культуры, чтобы суметь воссоздать ее лучшим образом.

Китайская поэзия — это «ци юнь», древнюю китайскую поэзию можно разделить на строфы из пяти слов и рифмы из семи слов, причем древние выражали свои эмоции в 20 или 28 словах. Поэтому традиционную культуру следует использовать в качестве материала для иммерсивных произведений искусства, которые должны быть сосредоточены на ядре традиционной культуры. Это требует от художника способности к обобщению, не нужно привязываться к внешнему виду традиционной

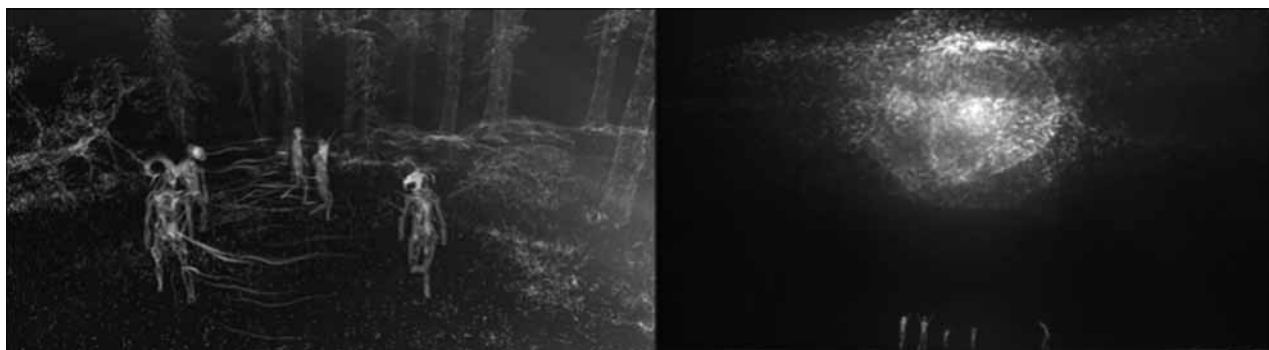


Рис. 1. Иммерсивное произведение искусства Куквон [17]

культуры, механически копируя существующие элементы традиционного искусства. Скорее, художник должен «очищать» и обобщать различные традиционные культуры и создавать новые идеи, чтобы передать традиционную культуру.

Преимущества иммерсивного искусства очевидны, поскольку оно снимает барьеры между временем и пространством, между произведением и зрителем, а также между реальностью и виртуальностью с помощью технологических средств. Для дизайнеров были выдвинуты новые требования, Е.И. Ярославцева указывает, что «перевод физики и чисел требует глубокого понимания природных параметров, лежащих в основе существования вида» [10, с. 526]. Появление иммерсивного искусства способствовало созданию метавселенной: «Казалось бы, массивная виртуализация прочно утвердилась в роли главного тренда развития постсовременной культуры» [11, с. 34], в которой люди смогут адекватно передать особенности человеческого общества в виртуальном мире. А поскольку происходит совершенствование виртуальных средств, можно сказать, что иммерсивное искусство — это начертанный путь к будущей виртуальной территории человечества.

Однако технические средства для реализации иммерсивного искусства на данном этапе не совершенны, поэтому существуют проблемы в его применении, такие как высокая стоимость, кросс-культурная восприимчивость, социальная приемлемость [6; 12]. Назовем основные проблемы, возникающие при использовании современных технологий:

- ♦ VR — легко получить головокружение, из-за которого могут появиться симптомы укачивания, и это сделает иммерсивный опыт зрителя неприятным;

- ♦ AR — использование проекции будет создавать избыточную тень, что негативно скажется на впечатлениях от погружения; кроме того, излишняя концентрация на создании реалистичного пространства увеличивает его стоимость, что осложняет взаимодействие между произведением и аудиторией;

- ♦ MR — зеленый экран применяется в основном для прямых трансляций и хореографии на вечерин-

ках, поэтому взаимодействие со зрителями в реальном времени ограничено;

- ♦ XR — к характеристикам электронного оборудования, а также к использованию природных ресурсов и охране окружающей среды предъявляются очень большие требования, потому стоимость применения технологии высока; XR в основном используется в событийном живом сценическом оформлении и других специальных сценах, где существуют ограничения по тематике.

ВОПЛОЩЕНИЕ ТРАДИЦИОННЫХ СМЫСЛОВ В ИММЕРСИВНОМ ИСКУССТВЕ

Рассмотрим связь между иммерсивным искусством и реальными шаманскими ритуалами, чтобы понять, почему на данном этапе в иммерсивном искусстве меньше представлена традиционная религиозная культура, каковы недостатки и рекомендации по представлению традиционной культуры в иммерсивном искусстве.

Термин «шаманская культура» возник как процесс переноса таинственных и уникальных религиозных ритуалов в обобщенные формы искусства. В шаманское искусство включаются воссозданные неверующими произведения искусства, которые заимствуют визуальные символы из шаманского искусства. Шаманизм как явление религиозного толка, в основе которого лежит вера в общение шамана с духами в состоянии транса, неплохо изучено [13; 14].

В основе шаманского обряда — внимание к особой одежде с ритуальными узорами, имеющими свою семантику, обусловленную той или иной географической традицией. Упрощенное «шаманское искусство» как понятие является менее религиозным, но более культурным и более художественным, оно включает в себя и фор-

мы искусства, созданные культурологами или художниками [15, с. 292–293]. Применительно к традиционному искусству понятия «виртуальная реальность» и «культурная виртуализация» становятся предметами обсуждения среди ученых [16, с. 525].

Иммерсивное произведение искусства Кукеон [17] (рис. 1) художницы М. Юдовой создано на основе шаманской культуры. При обсуждении таких иммерсивных произведений важно рассмотреть, являются ли они выражением шаманского искусства или сами принадлежат к шаманскому искусству. Религиозное шаманское искусство — это средство для проведения ритуалов, произведение искусства должно быть максимально реалистичным, т. е. произведение объясняет ритуал. Шаманский танец предназначен для ритуального исполнения [18, с. 90].

Иммерсивное искусство — это форма искусства, которая фокусируется на опыте, и это имеет определенные преимущества в представлении шаманских культурных ритуальных танцев, но культурное наследие традиционной религиозной культуры, накопленное с течением времени, не может быть просто воспроизведено в виртуальном мире. Именно по этой причине авторы исследования [18] выбрали современную культуру в качестве материала для своей работы. И зрители, и художник в какой-то степени являются создателями современной культуры, люди быстрее принимают неизвестное в соавторстве, но традиционная культура — это результат накопления многих поколений, это культурное наследие не может быть представлено современными виртуальными технологиями.

Кукеон, несомненно, удачен как презентация шаманской культуры. М. Юдова пишет, что Кукеон — это иммерсивный опыт виртуальной реальности, который исследует шаманизм как способ переосмыслить наше современное общество [17]. Принципиальное здесь выражение — «новый ритуал», поскольку воспроизвести старый ритуал новыми средствами вне традиционной практики не представляется возможным.

Конечно, есть ряд проблем в этой работе, поскольку создание иммерсивного искусства требует немалых финансовых и других ресурсов для создания иммерсивного опыта, близкого к реальному миру, а также кросс-культурной восприимчивости и социального принятия в дизайне и исполнении. Как видно на рис. 1, художник использовал черно-белые цвета для создания работы, которая упрощает сложную религиозную графику и цвета шаманского ритуала. При подготовке ритуала в качестве площадки была выбрана пещера (рис. 2), а огонь, используемый в традиционном шаманизме как средство общения с приро-



Рис. 2. Посетители Кукеон [17]

дой, в работе отсутствует. Иммерсивное искусство создает опыт, который может отличаться от реального опыта местного населения, поэтому необходимо позаботиться об интеграции этого опыта с новой работой.

В Кукеон с помощью VR-очков демонстрируются шаманские маски и танцы. Во время записи танцевального произведения М. Юдову привлекли движения танцоров, можно сказать, что все произведение началось с танца. И.Г. Белякова и А.Л. Милешко указывают, что искусство, в частности танец, имеет возможность воздействовать на эмоциональную сферу человека [19, с. 188]. Создатели Кукеон включили в работу повторяющиеся движения танцоров (рис. 3), придавая им новый образ в виртуальном мире. М. Юдова упоминает, что эти танцевальные движения очень примитивны — похожи на племенные танцы, исполняемые у костра [17]. В то же время VR-очки и маски, которые зрители надевают во время шаманских ритуалов, в некотором смысле обладают одними и теми же свойствами — это окно в невидимый мир.

Исследователи отмечают, что танцевальные движения отражают тотемную культуру поклонения и являются ключом к применению религиозной культуры в шаманских жертвенных танцах [20, с. 103]. Шаманы проводят ритуалы с помощью священных барабанов, мечей, посохов и других инструментов, помогающих в ритуальном танце. Эти ритуалы сочетают в себе различные элементы для совершения исцеления (темнота ночи, пламя костра, пение, заклинания, различные ритуальные принадлежности и костюмы, движения танца и пр.), чтобы ввести аудиторию в среду, созданную шаманом. Разница отчетливо видна при сравнении ритуалов и иммерсивных произведений искусства. В иммерсивных работах создатель обобщает облик шамана, его одежда — черного и белого цвета, игнорируется использование традиционного одеяния шамана в ритуалах и теряется духовное значение



Рис. 3. Танцоры двигаются по кругу [17]

узор на одежде. Выбор звука в работе не совсем удачен. Пение мантр является очень важной частью шаманских ритуалов и целительства, но в Кукеоп роль звука принижена, и использование музыкального произведения для доведения людей до состояния внутреннего осознания, на наш взгляд, недостаточно.

Это дает возможность предположить, что в Кукеоп сделан чрезмерный акцент на связи между танцем и архетипами, в работе заимствованы некоторые теории из шаманской культуры, но, по сути, без полного их понимания. Иммерсивное искусство использует технологии для вовлечения органов чувств зрителей, в определенной степени — для облегчения погружения в эзотерическую среду, а традиционные шаманские ритуалы используют различные элементы, чтобы помочь людям войти в царство иллюзий. Однако в современной практике иммерсивных произведений искусства художественная обработка и сокращение авторами произведений традиционных элементов шаманской культуры может повлиять на иммерсивный опыт зрителей, что вызовет непонимание ими шаманской культуры. С точки зрения распространения шаманской культуры это может привести к неправильной интерпретации ее основных элементов. Исследователь Ма Южэнь указывает, что примитивные религиозные ритуалы сохраняют некоторые фрагментарные «архетипы» и являются моделью для осознания происхождения вещей и инициализации духовных эмоций [21, с. 189].

Это также может объяснить, почему шаманские ритуалы, проводимые художниками в виртуальном мире, принципиально отличаются от ритуалов, проводимых шаманами. Когда иммерсивные произведения искусства сочетаются с традиционной культурой, создатель должен иметь конкретное и полное представление о ней. Если извлекать только поверхностные элементы, у зрителей мо-

жет сложиться впечатление, что произведение — это просто еще одна культурная оболочка без интерпретации основных чувств. Именно поэтому многие иностранные художники, использующие китайские элементы в своем художественном дизайне, создают произведения, которые не очень хорошо воспринимаются в Китае. Это связано с тем, что некоторые художники игнорируют коннотации традиционной культуры при создании своих работ. Художник, как правило, сосредоточен на выражении личных эмоций и, вбирая в себя части шаманской культуры, должен одновременно балансировать между различными парадигмами в художественном дизайне. В то же время шаман следует традициям и полностью вовлечен в процесс общения с природой, обеспечивая более чистый опыт для зрителей.

Однако здесь важно отметить, что мы не подразумеваем полное воспроизведение всех элементов традиционной культуры в иммерсивном художественном произведении. Способность шамана погрузить аудиторию в магическую среду посредством ритуалов является результатом воздействия множества факторов. Художник должен понять смысл ритуалов шамана и значение каждого процесса, а затем усовершенствовать их, чтобы создать действительно погружающее произведение искусства, интегрированное в традиционную шаманскую культуру. Механическое воспроизведение того, что можно увидеть с помощью новых технологий в виртуальном мире, не сможет раскрыть мастерство традиционного шаманского искусства.

ВЫВОДЫ

По итогам систематизации технических средств иммерсивных искусств и исследования возможностей воплощения смыслов традиционной культуры через иммерсивное искусство можно сделать некоторые выводы. Когда иммерсивное искусство сочетается с традиционной культурой, такой как шаманская, истинное значение самой культуры может быть раскрыто не полностью из-за субъективного участия художника. В настоящее время иммерсивное искусство фокусируется на технических средствах и зрительском опыте, в то время как более глубокая интерпретация культурного подтекста игнорируется. Виртуальные, иммерсивные среды удовлетворяют любопытство аудитории с точки зрения культурной коммуникации, но могут не иметь истинного понимания культурных коннотаций по существу.

Использование иммерсивного искусства для представления культуры должно быть сосредоточено на раскрытии глубины самой культуры,

а не просто на создании виртуального зрелища. Автор полагает, что понимание культуры должно сопровождаться чувственным опытом, формируя эмпатию и рефлексию. В том случае, если художник будет фокусироваться на демонстрации глубины культуры, иммерсивные технологии будут способствовать эффективному продвижению культуры.

Список источников

1. Старусева-Першеева А.Д. Роль зрителя в экранных искусствах // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14, № 3. С. 302–309. DOI: 10.25281/2072-3156-2017-14-3-302-309.
2. Bishop C. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. London : Verso, 2012. 382 p.
3. Осминкин Р.С. Партиципаторное искусство: от «эстетики взаимодействия» к постпартиципаторному искусству // Обсерватория культуры. 2016. Т. 1, № 2. С. 132–139. DOI: 10.25281/2072-3156-2016-1-2-132-139.
4. Burdea G.C., Coiffet P. Virtual Reality Technology. 2nd Edition. Wiley-IEEE Press, 2003. 464 p.
5. Чжао Циньпин. Обзор виртуальной реальности // Наука в Китае. Серия F: Информатика. 2009. № 39. С. 2–46. (Кит. яз.).
6. Milgram P., Kishino F. A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays // IEICE Transactions on Information and Systems. 1994. Vol. E77-D, № 12. P. 1321–1329.
7. Миловидов С.В. Партиципаторные возможности трансмедийного повествования // Обсерватория культуры. 2015. № 4. С. 40–45. DOI: 10.25281/2072-3156-2015-0-4-40-45.
8. Azuma R., Baillot Y., Behringer R., Feiner S., Julier S., MacIntyre B. Recent Advances in Augmented Reality // IEEE Computer Graphics and Applications. 2001. Vol. 21, № 6. P. 34–47. DOI: 10.1109/38.963459.
9. Янь Циншань. От виртуальной реальности к расширенной реальности: философские основы и этические проблемы // Народный форум. Академический рубеж. 2016. № 24. С. 38–52. (Кит. яз.).
10. Ярославцева Е.И. Технологии культуры: синергия естественного и искусственного в творческой деятельности человека // Обсерватория культуры. 2016. Т. 13, № 5. С. 526–533. DOI: 10.25281/2072-3156-2016-13-5-526-533.
11. Савицкая Т.Е. Открывая новую социально-культурную парадигму: плюсы и минусы технологии дополненной реальности // Обсерватория культуры. 2014. № 4. С. 34–41. DOI: 10.25281/2072-3156-2014-0-4-34-41.
12. Цао Сюань. Технические трудности виртуальной реальности // Руководство по науке и технике. 2016. № 34. С. 94–103. (Кит. яз.).
13. Воронина В.Ю. Исцеление в традиции базового шаманизма // Медицинская антропология и биоэтика. 2012. № (4). URL: <https://journals.iea.ras.ru/medanthro/article/download/315/407?inline=1> (дата обращения: 12.08.2023).
14. Элиаде М. Шаманизм: архаические техники экстаза / пер. с англ.: К. Богущкий, В. Трилис. Киев : София, 2000. 480 с. URL: https://biblio.imli.ru/images/abook/folklor/Eliade_M._SHamanizm._Arhaicheskie_tehniki_ekstaza._2000.pdf (дата обращения: 18.08.2023).
15. Чжэн Дэ. Теория характеристик шаманского искусства // Форум культуры Китая. 2022. № 1. С. 291–298. (Кит. яз.).
16. Кириллова Н.Б. «Виртуальная реальность» и «виртуализация культуры» как концепты современной культурологии // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14, № 5. С. 524–531. DOI: 10.25281/2072-3156-2017-14-5-524-531.
17. Judova M. Kykeon. URL: <https://www.mariajudova.net/project/kykeon/> (дата обращения: 12.08.2023).
18. Вэй Шуфа, Вэй Луо. Исследование религиозных и культурных элементов в шаманском ритуальном танце // Художественное образование. 2019. № 5. С. 90–91. (Кит. яз.).
19. Белякова И.Г., Милешко А.Л. Искусство и экологическая устойчивость. Формирование экологической идентичности средствами хореографии // Обсерватория культуры. 2020. Т. 17, № 2. С. 187–200. DOI: 10.25281/2072-3156-2020-17-2-187-200.
20. Юань Цзе. Поиски корней национальной культуры и сопротивление ассимиляции. Возрождение шаманской культуры североамериканских индейцев // Журнал Высшей школы Китайской академии общественных наук. 2013. № 2. С. 99–103. (Кит. яз.).
21. Ма Южэнь. Примитивные религиозные ритуалы и внутренний общий путь создания древних мифов // В поисках. 2016. № 4. С. 188–192. (Кит. яз.).

The Role of Immersive Arts in Interpreting Traditional Cultural Phenomena

XiaoYi Zheng

Far Eastern Federal University,
10 bldg. 24 Ajax, Vladivostok,
690922, Russia
ORCID 0009-0009-2881-1001
E-mail: xiaoyikata@foxmail.com

Abstract. Immersive art is a new form of media art that relies on the theory of stream of consciousness, on the stimulation of various human senses, often using light to achieve a deep psychological and physiological immersion of the audience in a trance-like empathy with the art. From the point of view of technical means it can be divided into virtual reality, augmented reality, mixed reality and expanded reality. The article analyses the problems of using technical means of immersive art, considers the advantages and disadvantages of its application in various cultural expositions. The questions arising when applying the means of immersive art to traditional culture (in this case to shamanic culture) are considered. The study finds that works of immersive art demonstrate contemporary culture much more often than traditional culture. Using the example of four technical tools in analysing works of immersive art, the author describes the problems that exist at this stage of its application. The aim of the work is to identify and consider the advantages and disadvantages of incorporating traditional meanings into virtual reality. The tasks of the work include: analysing technical means of immersive art, peculiarities of embodiment of traditional meanings in immersive art (on the example of shamanism). The author argues that virtual spaces created by immersive art are currently gravitating towards purely sensory experience and are not able to carry information about the connotation of meanings. In the process of creating works of immersive art, artists have their own understanding of shamanic culture and cannot reproduce shamanic rituals, so there is a problem of inability to interpret the cultural connotation and show the depth of the rich traditional shamanic culture.

Key words: immersive art, virtual reality (VR), augmented reality (AR), mixed reality (MR), expanded reality (ER), immersive experience, shamanic culture, cultural philosophy, artistic culture, religious culture.

Citation: Zheng XiaoYi. The Role of Immersive Arts in Interpreting Traditional Cultural Phenomena, *Observatory of Culture*, 2023, vol. 20, no. 4, pp. 377–385. DOI: 10.25281/2072-3156-2023-20-4-377-385.

References

1. Staruseva-Persheeva A.D. The Role of Spectator in the Screen Arts, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2017, vol. 14, no. 3, pp. 302–309. DOI: 10.25281/2072-3156-2017-14-3-302-309 (in Russ.).
2. Bishop C. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London, Verso Publ., 2012, 382 p.
3. Osminkin R.S. Participatory Art: from the “Relational Aesthetics” to the Post-Participatory Art, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2016, vol. 1, no. 2, pp. 132–139. DOI: 10.25281/2072-3156-2016-1-2-132-139 (in Russ.).
4. Burdea G.C., Coiffet P. *Virtual Reality Technology. 2nd Edition*. Wiley-IEEE Press Publ., 2003, 464 p.
5. Zhao Qiping. Virtual Reality Overview, *Chinese Science (Series F: Information Science)*, 2009, no. 39, pp. 2–46 (in Chin.).
6. Milgram P., Kishino F. A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays, *IEICE Transactions on Information and Systems*. 1994, vol. E77-D, no. 12, pp. 1321–1329.
7. Milovidov S.V. Participatory Capability of Transmedia Storytelling, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2015, no. 4, pp. 40–45. DOI: 10.25281/2072-3156-2015-0-4-40-45 (in Russ.).
8. Azuma R., Baillot Y., Behringer R., Feiner S., Julier S., MacIntyre B. Recent Advances in Augmented Reality, *IEEE Computer Graphics and Applications*. 2001, vol. 21, no. 6, pp. 34–47. DOI: 10.1109/38.963459.
9. Yan Qingshan. From Virtual to Extended Reality: Philosophical Foundations and Ethical Challenges, *People's Forum. Academic Frontier*, 2016, no. 24, pp. 38–52 (in Chin.).
10. Yaroslavtseva E.I. Technologies of Culture: the Synergy of Natural and Artificial in the Creative Activity of a Person, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2016, vol. 13, no. 5, pp. 526–533. DOI: 10.25281/2072-3156-2016-13-5-526-533 (in Russ.).
11. Savitskaya T.E. Discovering the New Cultural Reality: Benefits and Drawbacks of the Augmented Reality Technology, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2014, no. 4, pp. 34–41. DOI: 10.25281/2072-3156-2014-0-4-34-41 (in Russ.).
12. Cao Xuan. Technical Bottleneck in Virtual Reality, *Technology Herald*, 2016, no. 34, pp. 94–103 (in Chin.).
13. Voronina V.Yu. Healing in the Tradition of Core Shamanism, *Meditinskaya antropologiya i bioetika* [Medical Anthropology and Bioethics], 2012, no. (4). Available at: <https://journals.iea.ras.ru/medanthro/article/download/315/407?inline=1> (accessed 12.08.2023) (in Russ.).
14. Eliade M. *Shamanism: arkhaischeskie tekhniki ehkstaza* [Shamanism: Archaic Techniques of Ecstasy] Kiev, Sofia Publ., 2000, 480 p. Available at: https://biblio.imli.ru/images/abook/folklor/Eliade_M._SHamanizm._

- Arhaicheskie_tehniki_ekstaza._2000.pdf (accessed 18.08.2023).
15. Zheng De. Theory of Shamanic Art Features, *Huaxia Culture Forum*, 2022, no. 1, pp. 291–298. (in Chin.).
 16. Kirillova N.B. “Virtual Reality” and “Virtualization of Culture” as Concepts of Modern Cultural Studies, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2017, vol. 14, no. 5, pp. 524–531. DOI: 10.25281/2072-3156-2017-14-5-524-531 (in Russ.).
 17. Judova M. *Kykeon*. Available at: <https://www.mariajudova.net/project/kykeon/> (accessed 12.08.2023).
 18. Wei Shufa, Wei Weiwei. Research on Religious and Cultural Elements in Shamanic Ritual Dance, *Art Education*, 2019, no. 5, pp. 90–91 (in Chin.).
 19. Belyakova I.G., Milesenko A.L. Art and Environmental Sustainability. Forming Environmental Identity by Means of Choreography, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2020, vol. 17, no. 2, pp. 187–200. DOI: 10.25281/2072-3156-2020-17-2-187-200 (in Russ.).
 20. Yuan Jie. Search for The Roots of National Culture and Resistance to Assimilation — the Revival of North American Indian Shamanic Culture, *Journal of the Graduate School of the Chinese Academy of Social Sciences*, 2013, no. 2, pp. 99–103 (in Chin.).
 21. Ma Yuzhen. The Primitive Religious Rituals and the Inner Way of Creating Ancient Myths, *In Search*, 2016, no. 4, pp. 188–192 (in Chin.).
-
-

НОВИНКА



Научные исследования в библиотеках: тематика, организация, представление результатов : монография / Российская гос. б-ка, Российская нац. б-ка, Президент. б-ка им. Б.Н. Ельцина ; отв. ред. А.Ю. Самарин ; предисл. В.В. Дуда. 2-е изд., испр. и доп. Москва : Пашков дом, 2023. 326, [1] с. : ил.

Монография посвящена современному этапу развития научно-исследовательской деятельности в библиотеках Российской Федерации. В ней проанализированы организация и тематика научных исследований в национальных библиотеках, центральных библиотеках регионов России, библиотеках системы РАН. Подробно рассмотрены основные каналы представления результатов научной деятельности библиотек (диссертации, научные отраслевые журналы, наукометрические базы данных).

Подробная информация:

Российская государственная библиотека,
Издательство «Пашков дом»
119019, Москва, ул. Воздвиженка, д. 3/5
Тел.: +7 (495) 695-59-53, +7 (499) 557-04-70, доб. 26-46
E-mail: Pashkov_Dom@rsl.ru, sale.pashkov_dom@rsl.ru
Сайт: www.rsl.ru/pashkovdom