

DOI: <https://doi.org/10.31318/2786-8877.8.2025.355517>
УДК 7.038.53:004.946(045)

АНТИПІНА І. О.

Національна музична академія України імені П. І. Чайковського; доктор філософії, викладач кафедри теорії та історії культури, начальниця науково-інформаційного відділу Центру музичної україністики імені Героя України М. М. Скорика (Київ, Україна).

Antipina, Inna. Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music. PhD, Lecturer at the Department of Theory and History of Culture, Head of the Scientific and Information Department of the Hero of Ukraine M. M. Skoryk's Center of Ukrainian Music Studies (Kyiv, Ukraine).

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3845-9629>

innaantipina92@gmail.com

КІБЕРПРОСТІР І МИСТЕЦТВО: ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК НОВИЙ ХУДОЖНІЙ ВИМІР

CYBERSPACE AND ART:

VIRTUAL REALITY AS A NEW ARTISTIC DIMENSION

Стрімкий розвиток цифрових технологій у XXI столітті докорінно трансформує не лише соціальні та комунікативні процеси, а й саму природу художньої творчості. Кіберпростір як нове культурне середовище зумовлює появу принципово інших форм мистецької взаємодії, у межах яких змінюються традиційні уявлення про матеріальність, тілесність, авторство і глядацький досвід. Особливу роль у цих процесах відіграє віртуальна реальність (Virtual Reality, VR), яка забезпечує повне занурення в штучно змодельовані світи, формуючи унікальний імерсивний досвід.

У сучасних наукових дискусіях VR розглядається як метамедіум, здатний інтегрувати візуальне мистецтво, музику,

театр, перформанс і архітектуру в єдине синтетичне середовище. Такий підхід актуалізує нову естетику, що ґрунтується на інтерактивності, мультимодальності й співтворчості. Як наслідок, лінійна модель «автор — твір — глядач» поступається місцем складній мережі взаємодій, у якій користувач стає активним співучасником художнього процесу.

Попри значну кількість праць, присвячених технічним аспектам VR, його художньо-естетичний потенціал і культурна роль залишаються недостатньо систематизованими. Особливо це відчутно в контексті міждисциплінарних студій на перетині мистецтвознавства, культурології, медіатеорії та музикознавства. Це зумовлює потребу в комплексному аналізі віртуальної реальності як нового художнього виміру, здатного трансформувати самі засади мистецької комунікації.

Мета публікації — осмислити кіберпростір як середовище сучасної художньої творчості та виявити специфіку віртуальної реальності як нового естетичного виміру.

Завдання дослідження — розглянути основні характеристики VR-мистецтва, визначити його естетичні й комунікативні риси, а також окреслити перспективи розвитку імерсивних практик у контексті цифрової культури.

У сучасній гуманітаристиці кіберпростір дедалі частіше розглядається не лише як технологічне середовище, а і як автономна культурна реальність, у якій формуються нові моделі сприйняття, комунікації і творчої діяльності. Віртуальна реальність (VR) у цьому контексті постає як художній простір нового типу, що радикально трансформує взаємини між митцем, твором і глядачем. Як зауважує Джанет Мюррей (Janet Murray), «віртуальна реальність не просто імітує дійсність, а створює альтернативні форми буття, у яких користувач набуває ролі активного учасника події» [2017].

Однією з визначальних характеристик VR-мистецтва є ефект занурення (імерсивність), який ґрунтується на відчутті присутності у змодельованому середовищі. За визначенням Мела Слейтера (Mel Slater), присутність у віртуальній реальності — це «перцептивна ілюзія перебування в іншому місці,

за якої людина реагує на цифрове середовище як на фізично реальне» [2009]. Саме цей ефект перетворює естетичний досвід із пасивного споглядання на інтерактивний процес, у якому глядач стає співучасником художнього акту.

Важливим аспектом є феномен співприсутності, що виникає під час взаємодії з іншими користувачами VR-простору або цифровими агентами. Мел Слейтер і Марія Санчес-Вівес (Maria V. Sanchez-Vives) підкреслюють, що «відчуття спільної присутності формує новий тип соціальної реальності, у якій емоційні реакції та комунікація за інтенсивністю цілком зіставні з безпосереднім міжособистісним контактом» [2016]. У мистецькій площині це відкриває шлях до створення колективних перформансів, інтерактивних інсталяцій та віртуальних концертів, у яких простір і звук утворюють цілісну художню тканину.

Занурення у VR-середовище докорінно змінює характер емоційного переживання. Автори емпіричних досліджень Деніел Фрімен (Daniel Freeman), Сусіла Рів (Susila Reeve), Анна Робінсон (Anna Robinson), Еймі Елерс (Aimee Ehlers), Девід Кларк (David Clark), Бернхард Шпанланг (Bernhard Spanlang), Мел Слейтер підтверджують, що «імерсивні технології здатні значно посилювати емоційну залученість, викликаючи глибші реакції співпереживання та емпатії, ніж традиційні медіа» [2017]. У цьому сенсі VR-мистецтво забезпечує унікальні умови для розвитку нового типу естетичного досвіду, що ґрунтується на тілесному залученні та сенсорній співучасті.

Особливу роль у формуванні цього досвіду відіграє звук. Просторове аудіо у віртуальній реальності не лише супроводжує візуальні образи, а й виконує функції навігації і драматургічної організації простору. Як зазначають Джу Єн Хонг (Joo Young Hong), Цзяньцзюнь Хе (Jianjun He), Бхан Лам (Bhan Lam), Рішабх Гупта (Rishabh Gupta) та Ган Вун-Сен (Gan Woon-Seng), «тривимірний звук у віртуальному середовищі створює ефект акустичної архітектури, завдяки якій слухач інтуїтивно орієнтується в цифровому просторі»

[2017]. Це відкриває принципово нові горизонти для музичного мистецтва: звук перестає бути лінійною послідовністю й перетворюється на багатовимірне середовище взаємодії.

З погляду теорії цифрової культури, VR-арт можна розглядати як прояв «варіативної естетики», яку концептуалізував Лев Манович (Lev Mazovich). Дослідник наголошує, що «цифрові медіа трансформують художній твір у відкрити систему, яка змінюється залежно від дій користувача» [Manovich, 2001, с. 37]. У віртуальній реальності ця відкритість набуває граничної форми: кожен акт взаємодії породжує унікальний художній сценарій, що ніколи не повторюється в ідентичному вигляді.

Наукова новизна VR-мистецтва полягає у створенні метамедіуму, який синтезує візуальне мистецтво, музику, театр, перформанс і архітектуру. Як зазначають Френк Біочча (Frank Biocca) й Бен Делейні (Ben Delaney), «віртуальна реальність розширює межі людського сприйняття, створюючи нову екологію досвіду, де тіло, свідомість і технологія функціонують як єдине ціле» [1995, с. 121]. Це дає підстави розглядати VR не лише як технічну інновацію, а як фундаментальний зсув у культурній парадигмі.

Аналіз сучасних проєктів дає змогу простежити трансформацію художніх стратегій у напрямі імерсивності, мультимодальності й інтерактивності. Репрезентативним прикладом є VR-досвід «Tree» (The New Reality Company, 2017), у якому користувач послідовно переживає метаморфози дерева: від насіння до дорослої рослини, а згодом — до її знищення. Концептуальна цінність проєкту полягає не лише у використанні візуальних і звукових ефектів, а й у формуванні тілесно-емоційної емпатії: глядач відчуває фізичну присутність «у тілі» іншої живої істоти. Отже, VR трансформує традиційну модель естетичного споглядання, формуючи новий тип екологічної чутливості.

Схожу стратегію застосовує Марина Абрамович у VR-перформансі «Rising» (2018): цифрова копія художниці, зануреної у воду, реагує на дії користувача. Віртуальний

простір тут стає зоною морального вибору: кожна дія чи бездіяльність глядача безпосередньо впливає на розвиток події. Така взаємодія демонструє зсув від репрезентації до етичної співучасті: художній акт перетворюється на форму екзистенційного досвіду. Аналіз цього прикладу свідчить про те, що VR-мистецтво здатне не лише імітувати фізичну реальність, а й моделювати складні моральні та філософські ситуації.

У сфері музейних практик знаковим є «The Kremer Collection VR Museum» (2018), який відтворює повноцінний віртуальний простір із цифровими копіями живописних шедеврів. Тут кіберпростір не просто репрезентує експозицію, а формує альтернативну модель музейної комунікації: глядач сам конструює траєкторію руху, обирає ракурс сприйняття і темп взаємодії з творами. Такий формат радикально змінює концепцію музейного досвіду, перетворюючи його з регламентованого маршруту на персоналізований художній простір.

Особливої уваги заслуговують VR-проекти, що поєднують візуальне мистецтво з музикою та просторовим звуком. Так, у VR-фільмі «Spheres: Songs of Spacetime» (2018) звук стає основним елементом просторової навігації, а музична тканина вибудовує драматургію занурення. У цьому проекті музика не супроводжує зображення, а створює автономний просторово-часовий вимір, у якому слухач рухається синхронно з візуальними структурами. Аналіз таких практик дає змогу говорити про становлення нової моделі музичної композиції, орієнтованої на просторову організацію звукового середовища, а не на лінійний розвиток.

Український контекст VR-мистецтва репрезентує проєкт «Ukraine. Wartime Art» (2023), у якому віртуальна реальність постає інструментом документування й художнього осмислення війни. Віртуальні реконструкції зруйнованих міст, інтерактивні інсталяції та звукові ландшафти формують багатовимірний досвід співпереживання. Тут VR виконує функцію не лише художньої репрезентації, а й соціокультурної пам'яті, створюючи нові форми комеморації та колективного опрацювання травматичного досвіду.

Узагальнюючи ці приклади, можна визначити основні риси VR-мистецтва як нового художнього виміру:

- імерсивність — створення ефекту повної присутності;
- інтерактивність — активна участь глядача у формуванні художнього процесу;
- мультимодальність — синтез візуальних, звукових, просторових та тілесних компонентів;
- процесуальність — відкритість художньої форми до змін і варіативності.

Наукова новизна здійсненого аналізу полягає у виявленні VR-арту як простору трансформації естетичного суб'єкта: сприйняття втрачає споглядальність і набуває рис тілесно-емоційного досвіду. Отже, віртуальна реальність формує новий тип художньої свідомості, орієнтованої на співприсутність, емпатію і активне конструювання сенсів. Дослідження дає змогу стверджувати, що віртуальна реальність у контексті сучасного мистецтва постає не як допоміжний технологічний інструмент, а як самостійний художній вимір, здатний радикально трансформувати естетичний досвід. Кіберпростір створює принципово нові умови художньої комунікації, у межах яких розмиваються грані між творцем і реципієнтом, матеріальним і цифровим, реальним і віртуальним.

VR-мистецтво актуалізує зміну парадигми сприйняття — від дистанційованого споглядання до імерсивної взаємодії, що поєднує когнітивні, емоційні й тілесні компоненти. У цьому сенсі віртуальна реальність сприяє утвердженню нової естетики, яка ґрунтується на принципах інтерактивності, мультимодальності й співтворчості. Художній твір перестає бути статичним об'єктом і перетворюється на відкрити динамічну систему, яку користувач щоразу заново конструює у процесі взаємодії.

Інтерпретація віртуальної реальності як метамедіуму, що інтегрує різні види мистецтва в єдине синестезійне середовище, розширює теоретичні межі сучасного мистецтвознавства й медіатеорії. Перспективними напрямками подальших студій є аналіз естетичних механізмів імерсивного

впливу, роль штучного інтелекту у створенні адаптивних художніх середовищ, а також вивчення терапевтичного й освітнього потенціалу VR-мистецтва. У ширшому культурному контексті віртуальна реальність постає не лише технологією, а й простором формування нової художньої чутливості: мистецтво перетворюється на відкритий динамічний процес, адаптований до викликів цифрової епохи.

Список використаної літератури

1. Biocca F. Delaney B. Immersive Virtual Reality Technology. Biocca F., Levy M. (eds.). *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale : Lawrence Erlbaum Associates, 1995. P. 57–126.
2. Freeman D., Reeve S., Robinson A. et al. Virtual reality in the assessment, understanding, and treatment of mental health disorders. *Psychological Medicine*. 2017. Vol. 47. No. 14. P. 2393–2400. DOI: <https://doi.org/10.1017/S003329171700040X>.
3. Hong J. Y., He J., Lam B., Gupta R., Gan W.-S. Spatial Audio for Soundscape Design: Recording and Reproduction. *Applied Sciences*. 2017. Vol. 7. No. 6. DOI: <https://doi.org/10.3390/app7060627>.
4. Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press, 2001. 354 p.
5. Murray J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge : MIT Press, 2017. 384 p.
6. Slater M. Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B : Biological Sciences*. 2009. Vol. 364, No. 1535. P. 3549–3557. DOI: <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138>.
7. Slater M., Sanchez-Vives M. V. Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality. *Frontiers in Robotics and AI*. 2016. Vol. 3. Art. 74. DOI: <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>.