# План:

# 1. Обзор технологии и тезис

# 2. Музеи и виртуальная реальность

# 3. Театры и виртуальная реальность

# 4. Вывод

# **Как VR-технологии изменят культуру и как коронавирус повлияет на этот процесс?**

### Реальность в эпоху пандемии оказалась настолько страшной, что люди хотят спрятаться — и это естественная реакция организма на непонятную ситуацию. Виртуальная реальность позволяет сделать это законно и без вреда здоровью, а культурный контент развлечет и даст новые знания.

Виртуальная реальность — сравнительно молодая технология, которая бурно развивается и еще не достигла большой популярности в мире, а тем более в России. Если объяснить ее принцип работы коротко, то это комплекс из специального шлема и программ. Надевая очки, пользователь попадает в среду, созданную программой — это может быть Лувр, пустыня Мохаве или бар — в принципе, все, что угодно разработчику.

Важно отличать VR от AR — дополненной реальности, чаще всего использующей камеру смартфона или прозрачные очки. Дополненная реальность дополняет настоящее, а не заменяет его виртуальной средой.

Эта технология способна изменить всю сферу культуры, и локдаун ей в этом поможет — лезущиепо стенам от скуки люди, в особенности представители среднего класса, способны обеспечить себя всем необходимым для виртуальной реальности; кроме того, они морально готовы к ней, а значит, спрос на посещение музеев и театров, не выходя из дома, точно есть. Спрос рождает предложение (и никакая мировая катастрофа не изменит этой истины), поэтому на сцену должны выходить разработчики и учреждения культуры.

И они выходят — в большинстве своем в Европе, где VR использовался и до коронавируса именно в сфере культуры и образования.

**Музеи**

**В музеях**виртуальные пространства не заменяют реальную экспозицию, а дополняют ее.. Так, британская Галерея Тейт дополнила выставку художника Амадео Модильяни его виртуальной мастерской. Эксперимент, проведенный три года назад, прошел успешно — в рейтинге посещаемости лондонских музеев галерея поднялась с пятого на первое место.

Более актуаленв нынешней обстановке другой пример— проект Google Arts & Culture VR — отдельная, не связанная ни с одним существующим музеем программа с самыми известными в мире картинами и скульптурами. По данным Google, приложение установили более 100 тысяч раз — для сравнения, Лувр в 2019 году посетило 10 миллионов человек.

Музеи станут еще больше интегрироваться с виртуальной средой (чаще всего для погружения в историю или в другой конец планеты).

Но подмены ждать не стоит — в чем же тогда будет ценность и сакральность произведений искусства, если их можно увидеть у себя на кухне?

*Особенность виртуального пространства — полная интерактивность, которую невозможно достигнуть в ограниченной физикой и химией реальности.*

**Театры**

Большинство театров, как и музеев, делает из технологии развлечение сугубо внутри своих стен, и пока пандемия никак не поменяла ситуацию. Например, московский Театр наций под руководством Евгения Миронова в ноябре 2019 года представил VR-спектакль «Я убил царя». Написанный к премьере гид «Как смотреть спектакли в очках виртуальной реальности» гласит: «Нам важно, чтобы человек проникся, посидел на неудобном стуле в очках, которые через 20 минут начинают давить на голову, не понимал, в какую сторону смотреть. Все эти раздражающие факторы включают у зрителя эмоции». Использование качеств виртуальности делает простое использование устройств театральным экспериментом, и этот опыт будет трудно повторить дома.

Однако и здесь есть обратная сторона — многие всемирно известные постановки есть на YouTube, который поддерживает очки виртуальной реальности, — но такой уровень погружения они предоставить не могут.

Дополнение, а не замена — этот тезис работает и в отношении использования театрами виртуальной реальности.

**Вывод**

После пандемии остро встанет денежный вопрос — это понимают и сфера культуры, и зрители. Непонятно, насколько изменятся цены на посещение театров и музеев и как отреагирует на кризис индустрия виртуальной реальности. В зависимости от этого зритель и будет выбирать, что и как смотреть.

### 

### 