

ЗРИТЕЛЬ В ПРОСТРАНСТВЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ: ФОРМИРОВАНИЕ ПЛАНЕТАРНОЙ ОПТИКИ

Т. Е. Фадеева

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики», Москва, Россия
tfadeeva@hse.ru

Рассматривается особый способ телесного присутствия зрителя в различных произведениях виртуальной реальности (VR). В некоторых из них зритель присутствует лишь в роли наблюдателя / свидетеля, или «призрака», не способного взаимодействовать с миром виртуальной инсталляции и влиять на происходящие в нем события. В других же элемент интерактивности проявляется ярче, роль зрителя более не сводится исключительно к наблюдению, он становится активным участником инсталляции. Произведения искусства, созданные с применением технологий виртуальной реальности, – это искусственные «миры», предлагающие зрителю новые ощущения, обычно зрительные и слуховые, потому что в большинстве проектов передача тактильных ощущений пока отсутствует. Важным аспектом при разработке VR-инсталляций для художника является определение законов «поведения» виртуальной среды, окружающей зрителя, и здесь возможны эксперименты с законами альтернативной природы – VR. Также важны «правила» присутствия в VR зрителя / пользователя. Важно определить, на каких основаниях, в каком статусе он находится в пространстве инсталляции, обладает ли механизмами реагирования, рычагами воздействия на «мир», и если нет, то чем это обусловлено, почему это может быть ценно и для зрителя, и для художника. Если же элемент интерактивности находится в центре образной структуры проекта, то какие выразительные возможности могут открыть действия пользователя и его интеракция с произведением и другими пользователями через это произведение? Как можно охарактеризовать опыт, который получает зритель, взаимодействуя с VR-работами? На эти вопросы мы и постараемся ответить в данной статье, исследуя различные произведения искусства, созданные с помощью технологии VR. Основной авторский тезис заключается в том, что развитие виртуальной реальности дает возможность выстроить опыт нового чувственного плана: альтернативной субъективности и сверхчеловеческого видения многомерных взаимосвязей между явлениями и событиями в мире, – выводя тем самым наш способ мышления на совершенно другой уровень – внеэгоцентрического состояния, формирующего новую оптику «планетарного видения».

Ключевые слова: VR, виртуальная реальность, инсталляция, современное искусство, агентность, нечеловеческое, новые медиа, медиаискусство.

VIEWER IN THE VIRTUAL REALITY SPACE: PLANETARY OPTICS' FORMATION

Tatiana E. Fadeeva

National Research University Higher School of Economics, Moscow, Russia
tfadeeva@hse.ru

This article discusses a special way of the bodily presence of the viewer in various works designed for virtual reality. In some of them, the viewer is not able to interact with the world of a virtual installation and influence the events taking place in it (although they can, for example, move through the digital space); in others, there is a limited *quality* of presence at the perception (but not action) level leading to a *meaningful result*: when the viewer is compelled to observe events as the director/artist intended – their gaze is built into the point of view of the director or camera. Finally, there is a third type of VR projects where we find an enhancing user interaction with the digital environment. Viewer's capacities – including the ability to move in the space of the installation and interact with it – depend on the “genealogy” of a particular VR piece. There are basically *two types of VR pieces* that have the same image and sound output devices, but differ significantly from each other in the way moving image is produced and in the kind of effect produced on a recipient. The first type involves the creation of real-life decoration with actors in it filmed on a panoramic camera (a device with a 360-degree view). This kind of the piece is similar to panoramic cinema: it is basically a film that provides a high-quality image and a bright immersive effect, but does not provide the viewer (just like classical cinema) with the opportunity to interact with screen reality. In these cases interactivity goes down to choosing the point of observation and following the camera. Examples reviewed in the current article include such pieces as “Caves”, “Container”, “Montegelato” (demonstrated at the Venice VR Expanded, 2021 program), etc. The second type of VR is based on creation of virtual space and 3D models of characters and objects inside it (“Goliath”, “Anandala”, “Last Worker”, “Samsara”, “Lavrinthos”, also viewed in Venice). These pieces are technically part of a game-design framework since they are constructed on game “engines” and imply a high degree of interactivity. Here the emphasis is on the interaction with an artificially created world, even though authors may limit the viewer's ability to act within the VR space and make only limited number of choices. Observing various strategies of interaction in VR, I outline three kinds of them: (1) *lack of interaction*; (2) *limited interaction* (participation at the level of perception, but not action); (3) *full-fledged interaction*. Artists put the very phenomenon of interactivity into question each time eliminating certain aspects of this experience. For example, a user can be deprived of an ability to move (as in the Tree VR project offering one to “be” a tree that cannot “respond” to the violence committed against it) or, conversely, granting one such “rights” and “powers” in the virtual world that are hardly imaginable in everyday practices (flight, telekinesis, etc.). The element of interactivity may either

structure the project or, on the contrary, be “bracketed”, users’ actions (participation or the lack of it) turn into means of artistic expression. What kind of expression? How can we describe the experience that a viewer gets interacting with VR pieces? The current article provides an answer to these questions in a broad sociocultural context, including issues of bio- and digital ethics. I examine the VR pieces of the first and second type (where a viewer is limited in actions and cannot influence the events taking place in the installation) and explore the difference between them, conceptualize the compelled *inaction* of the viewer. In this regard, based on the concept of *event* introduced by French philosopher A. Badiou (meaning something that changes the *frame* of our perception of reality), I argue that VR technologies can be considered as a *machine for producing events* – an apparatus for actualizing potentialities that are converted into events for the viewer and in the future may or may not become a reality. It depends on whether the viewer decides to “embed” the opportunity offered by the virtual event into their *Weltbild*. For example, one could take off VR-glasses and transfer the aesthetic affect into some kind of action in reality beginning to show greater social responsibility, taking part in social assistance programs, becoming more tolerant, etc. The effectiveness of this approach is demonstrated by experiments conducted in the Virtual Human Interaction Lab at Stanford University (USA). Furthermore, I focus on projects that create the possibility of communicating and interacting with nonhuman agents that populate the space of VR installations. And the emphasis is shifted from the “anthrope”, who is used to seeing oneself in the center of the world (a subjective position that has been constructed in Western culture since the Renaissance) to the *play* of nonhuman entities. This pulls up the paradigm of anthropocentrism, basic to European culture, and provides one with an ability to think and act on a completely different level – on extra-egocentric one. In case when the viewer has freedom of movement and interaction within the VR world, the rules and restrictions that the artist/director imposes on this interaction are important, since the quality of viewer’s experience will be shaped by it. It is the need to perform motoric actions aimed at achieving a specific goal (or the impossibility of doing so, as in case of projects of the first and second types) that shapes viewer’s identity in the field. In a VR installation of the third type (“full-fledged presence”), the viewer can, like an actor in the Stanislavsky Theater, become an actor “in the proposed circumstances”. The elements of such installation and models of user’s interaction scenarios with its interface (including motoric actions) are aimed at helping the viewer get immersed into their “role”. However, if in theatrical plays and films actors were supposed to perform for a spectator to follow the plot and transfer their emotional and cognitive projections onto it, in VR these projections are turned onto the viewer. Thus, in the field of virtual reality, languages of various arts intersect: theater, cinema, game design, etc. are giving rise to multiple hybrid formats of experience. Projects of the third type can also be seen as shattering the viewer’s habitual egocentric position. Such projects, which problematize our experience as a contingent construct, make it possible to design an experience of alternative

subjectivity. I argue that the development of virtual reality makes it possible to build the experience of a new sensual plane: a re-subjectivised and superhuman vision of multidimensional relationships between phenomena and events in the world. Thereby our way of thinking is being brought to a completely different level: an extra-egocentric state that forms a new optics of “planetary vision”. “Planetary optics” does not imply a view from afar. The precise (not abstract) way of thinking is a challenging thing; it is hard to get away from reducing reality to familiar schemes, binary oppositions and common hierarchies. That is why, while analyzing the strategies of artists working with the medium of VR throughout this article, I focus on pieces where these familiar schemes get overturned. A hunter becomes a prey, an actor becomes a non-participant, and so on. The binaries of male and female, Eurocentrism and Orientalism, nature and culture, animal and machine get blurred not to erase the boundaries between them but with the aim of offering the spectator-actor a new perspective or even a set of perspectives, points of view, positions of various stakeholders, polarities and experience of a multipolar world. “Planetary optics” does assume a multipolar world (after all, we cannot block some part of it and separate ourselves from other beings, we are too intertwined with other techno- and biological actors) – and one of the ways to achieve this multipolar way of thinking can be through the experience offered by the VR medium, an artistic image that becomes personal experience. And, in turn, existing experience will allow the viewer to attain a more flexible and tuned perception, correlating it with the Weltbild, perhaps, of social groups far from it with their own interests, which however must be taken into account. Therefore, VR as a medium has not only artistic, but also social meaning, since it may concretize and focus human thinking, prone to abstraction, it may synthesize the sensual and the rational. The further development of virtual reality will perhaps make it possible to build a visual experience of a new kind: one associated with a different scale of view, different assemblage points, the experience of a hybrid space that combines the virtual and the real (what might be called a “meta screen”), so that the user will be able to look at the world with a different vision (for example, to see multidimensional connections and networks of actors in different approximations).

Keywords: VR, virtual reality, installation, contemporary art, agency, non-human agent, new media, media art.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-73-96

Введение

В данной статье рассматривается особый способ телесного присутствия зрителя в различных произведениях виртуальной реальности (VR). В некоторых из них зритель присутствует лишь в роли

наблюдателя / свидетеля, или «призрака», не способного взаимодействовать с миром виртуальной инсталляции и влиять на происходящие в нем события. В других же элемент интерактивности проявляется ярче, роль зрителя более не сводится исключительно к наблюдению, он становится активным участником инсталляции. Произведения искусства, созданные с применением технологий виртуальной реальности, – это искусственные «миры», предлагающие зрителю новые ощущения, обычно зрительные и слуховые, потому что в большинстве проектов передача тактильных ощущений пока отсутствует¹. Важным аспектом при разработке VR-инсталляций для художника является определение законов «поведения» виртуальной среды, окружающей зрителя, – и здесь возможны «эксперименты» с законами альтернативного «мира», в котором действуют свои «законы природы», иное время и другие принципы причинности. Также важны «правила» присутствия в VR зрителя / пользователя: на каких основаниях, в каком статусе он находится в пространстве инсталляции, обладает ли механизмами реагирования, рычагами воздействия на «мир», и если нет, то чем это обусловлено и почему это может быть ценно и для зрителя, и для художника. Если же элемент интерактивности находится в центре образной структуры проекта, то какие выразительные возможности могут открыть действия пользователя и его интеракция с произведением и другими пользователями через это произведение? Как можно охарактеризовать опыт, который получает зритель, взаимодействуя с VR-работами? На эти вопросы мы постараемся ответить в данной статье, исследуя различные произведения искусства, созданные с помощью технологии VR.

Основной авторский тезис заключается в том, что развитие виртуальной реальности дает возможность выстроить опыт нового чувственного плана: альтернативной субъективности и сверхчеловеческого видения многомерных взаимосвязей между явлениями и событиями в мире, – выводя тем самым наш способ мышления на совершенно другой уровень – внеэгоцентрического состояния, формирующего новую оптику «планетарного видения».

¹ Для повышения иммерсивности технологий VR могут быть использованы перчатки, жилеты с электродами или целые костюмы, которые позволяют пользователю получать тактильные ощущения при взаимодействии с виртуальным миром. Разрабатываются также специализированные стационарные системы, напоминающие сферы (AlloSphere, Virtusphere и др.), либо беговые дорожки (например, разработка от китайской компании Vue Electronic Technology). Создатели устройств для физического погружения в виртуальную реальность экспериментируют, помимо тактильных ощущений, с симуляцией вкуса, запаха, а также со звуком, стремясь задействовать все чувства человека для погружения в виртуальный мир. Однако данные разработки на сегодняшний момент не получили массового распространения.

1. VR: отсутствие границ интерфейса

Ключевое отличие VR от других медиа – эффект присутствия. В случае со станковой картиной, фотографией, кинофильмом² и видеоартом зритель выступает в роли наблюдателя (находится перед экраном), и лишь технологии VR создают у зрителя ощущение, что он находится внутри движущегося изображения, где отсутствуют интерфейсные границы. На первый взгляд кажется, что перед нами кульминация иллюзионизма, то есть имитации видимого мира в произведениях искусства. Однако необходимо более подробно остановиться на этом тезисе и прокомментировать изменения оптики в период модернизма по сравнению с более ранними эпохами.

Как известно, иллюзионизм появляется уже в античности³, художники эпохи Ренессанса и в особенности барокко преуспели в создании достоверных иллюзий. Дж. Бергер в своей книге «Искусство видеть», описывая принципы линейной перспективы, рассказывает: «Перспектива делает глаз центром видимого мира. Все сходится в глазу, как в исчезающей точке бесконечности. Видимый мир оказывается устроенным для зрителя, как когда-то Вселенная мыслилась устроенной для Бога» [Бергер 2013]. Бергер акцентирует внимание на эгоцентричности позиции западноевропейского зрителя: «Всякий рисунок или живописное полотно, использующее перспективу, говорит своему зрителю, что он – центр мира» [Бергер 2013]. Однако, замечает Бергер, с возникновением камеры и в особенности кинокамеры все меняется, камера демонстрирует, что центра нет.

С появлением экранных искусств тематика одного взгляда, одной оптики, единого «большого нарратива» исчерпала себя, возникает концепция полиэкрана. А. Першеева в своей работе «Видеоарт. Монтаж зрителя» справедливо замечает: «В случае же поликадра или полиэкрана зритель должен выбирать участок, на котором сконцентрирует свое внимание, будучи не в состоянии охватить весь объем визуальной информации. Именно этот эффект, делающий полиэкранный малоприспособленным для киноповествования, становится востребованным инструментом видеохудожников, работающих с многоканальными инсталляциями. Таким образом, полиэкранный открывает новые горизонты выразительных возможностей, незна-

² В том числе и фильмом 360°, просматриваемым без VR-очков или шлема.

³ Рассказывая о соперничестве Зевкиса и Паррасия, А. Ф. Лосев замечает: «Виноград Зевкиса на картине был такой живой, что прилетали птицы и клевали его. Зевкиса вздумал превзойти Паррасий и нарисовал над этим виноградом такой занавес, что сам Зевкис захотел его отдернуть» [Лосев 2000, 479].

комых кино» [Першеева 2020, 286]. Полиэкранный предполагает деконструкцию гегемонистского нарратива, множественность точек зрения и при этом невозможность получения целостной, ясной и законченной картины вследствие когнитивного переполнения (экранов слишком много). Подобно тому как на смену классической картине в XX века приходит коллаж, так и на смену киноэкрану приходит система множества окон / экранов. Это отвечает вызовам постмодернистской философской мысли (о минусах гегемонистского нарратива писал еще Ж. Деррида [Деррида 2000, 323–331]).

Также необходимо затронуть вопрос производства художественного образа, который порождается сложной сетью отношений акторов мира искусства и должен перестать восприниматься как некая тотальность, оторванная от собственной инфраструктуры. На этом делает акцент и Тимоти Мортон, который в своей работе «Стать экологичным» выступает против редукционизма и предлагает на первый взгляд парадоксальный, непривычный нам тезис: целое – меньше суммы своих частей. Он раскрывает эту мысль на примерах, в том числе предлагает поразмышлять в таком ключе о произведении искусства: «Произведение искусства – это целое, и в нем много частей; например, материалы, из которых сделано целое, составляют лишь одну его часть. Мы также можем отнести сюда и интерпретативные горизонты потребителей искусства, контексты, в которых были собраны материалы искусства, – такие контексты, как мы уже отмечали, выступают крайне взрывоопасным понятием. В этом плане очевидно, что частей намного больше, чем целого» [Мортон 2019, 120]. В своей работе «Под подозрением» Б. Гройс, оперируя понятиями «знаковый слой» и «несущая инфраструктура», также утверждает, что есть медиальное, а есть субмедиальное, и в случае живописи это «материал, из которого сделана картина, – краски и холст, но также и художник как автор этой картины, музейная картина, экспозиционный фактор, художественный рынок, – все то, что создает и показывает картину» [Гройс 2006, 76]. И каждый элемент в этом уравнении можно сопоставить с маленьким «экраном», на одном экране мы видим «фильм»-биографию художника, другой демонстрирует нам сложную систему рыночных институций, в которую этот художник включен, третий – обстоятельства появления картины, например намерение заказчика, и т. д. Производство искусства производится множеством контингентных связей.

Данный тезис можно «приземлить» на фундамент чувственного опыта. Так, когда видеохудожница Эйя-Лииза Ахтила предлагает

зрителю работу «Где есть где?» (Where is where? 2010)⁴, на первый взгляд она предлагает нечто целое, которое, однако, затем распадается на множество частей-экранов, показывая этическую и политическую сложность и дискурсивную неиссякаемость затронутого ею в инсталляции вопроса. Здесь мы сознательно не затрагиваем содержание инсталляции, поскольку производимый ею эффект универсален. Зритель вынужден самостоятельно выстраивать нарратив, двигая головой, глядя на тот или иной экран, подходя ближе, отходя дальше, при этом такой «монтаж» никогда не сможет включить в себя всю полноту информационного события, транслирующегося с экранов. Еще более сильным художественным высказыванием о конструктах и конструировании является проект B/NdAlTaAu (2015) Ревитала Коэна и Тура ван Балена, художников из Великобритании. Проект представляет собой драгоценные металлы и редкоземельные минералы, извлечённые из 40 килограммов жёстких дисков и преобразованные обратно в минеральную форму, напоминая нам, что лежит в базисе надстройки “цифровых иллюзий” медиаарта.

В таком контексте появление и широкое распространение технологий виртуальной реальности будто бы вновь возвращают нас к более простому, на первый взгляд, способу смотрения на мир – к логике иллюзионизма и «большого нарратива». Мы перестаём отдавать себе отчёт, что перед нами находится экран, и погружаемся в виртуальную инсталляцию, как в увлекательный сон Полифила. Зритель оказывается в центре истории, отсутствует «рама» или «рамка» кадра, отделяющая иллюзорное пространство от реального мира. Однако, помимо VR-произведений, «обыгрывающих» присутствие зрителя в виртуальной инсталляции и умело «режиссирующих» движение глаз пользователя, существуют и другие, в большей степени напоминающие упомянутую выше инсталляцию «Где есть где?» Эйи-Лиизы Ахтилы⁵, работающие с ситуацией когнитивной перегрузки и «распадающихся» нарративов (в качестве примера можно привести VR-проект «Голиаф: игра с реальностью»⁶, в котором зритель погружается в мир страдающего шизофренией протагониста и в буквальном смысле видит, как ощущается состояние, при котором отсутствует единая рациональная картина мира).

⁴ Ruehle J. Eija-Liisa Ahtila: Where is where is where... // Walker. 2010. 19.01. URL: <https://walkerart.org/magazine/eija-liisa-ahtila-where-is-where-is-where> (дата обращения: 21.02.2022).

⁵ Описание работы на сайте галереи. URL: <https://walkerart.org/magazine/eija-liisa-ahtila-where-is-where-is-where>

⁶ Goliath: Playing with Reality, 2021.

Помимо категории «взгляда» в произведениях VR есть и другая, не менее важная категория – эффект «взаимодействия». Зачастую разработчики двигаются по пути усиления пользовательского взаимодействия с цифровой средой для достижения аттрактивного эффекта. Это можно увидеть, например, проследив историю развития анимационной студии «Баобаб», первые работы которой предполагали минимальное взаимодействие зрителя со средой, а последующие – в частности интерактивная инсталляция *Baba Yaga* – уже помещают зрителя в центр повествования в качестве «главного актера» (допуская взаимодействие со средой не только с помощью контроллеров, но и посредством технологии *hands tracking*⁷).

В следующих разделах статьи, во-первых, будет сосредоточено внимание на проектах, в которых пользователь лишен возможности влиять на среду, а следовательно, правомерен вопрос «Что такому “бездействующему зрителю” может предложить художник?» Во-вторых, будут рассмотрены проекты, в которых интерактивность является основой художественного образа.

2. «Бездействующий зритель». VR как катализатор аффекта

Рассматривая те VR-произведения, которые не предполагают воздействия зрителя на мир виртуальной инсталляции, можно заключить, что опыт, полученный зрителем в предлагаемых обстоятельствах, является наиболее «кинематографичным», поскольку зритель в рамках таких VR-проектов, так же как и в кино, не имеет возможности влиять на разворачивающиеся перед ним события; он может лишь выбирать точку зрения, двигая головой, в некоторых случаях менять положение своего тела, приближаться к героям и т. п., то есть самостоятельно осуществлять «монтаж» (упорядочение исходных материалов медиаконтента).

Возможности зрителя, включая возможность передвижения в пространстве инсталляции и взаимодействия с ней, зависят от «генеалогии» конкретной VR-работы. Произведения, созданные при помощи технологий VR, можно разделить на два типа работ, которые имеют одни и те же аппараты вывода изображения и звука, но

⁷ Hands tracking – «отслеживание движений рук». Сегодня существуют также технологии full body VR – технологии отслеживания движений головы, корпуса, рук и ног. Тело становится не столько «инструментом / интерфейсом / средством ввода», сколько способом коммуникации с VR-системой, которая должна предсказать или расшифровать движения пользователя.

значительно отличаются друг от друга по способу производства экранного образа и по типу его воздействия на реципиента. Первый тип предполагает создание реальных декораций, в которых действуют актеры, снимаемые на панорамную камеру (аппарат с обзором 360°). Такая форма произведения наследует традиции круговой кинопанорамы, это фильм, обеспечивающий высококачественное изображение и яркий иммерсивный эффект, но не предоставляющий зрителю (как и классическое кино) возможности взаимодействовать с экранной реальностью. Интерактивность может проявляться только в выборе угла обзора и передвижении «по следам» камеры. В качестве примеров можно привести такие работы, как «Пещеры», «Контейнер», «Монтеджелато» и др.⁸ Второй способ производства VR-работ предполагает создание виртуального пространства и 3D-моделей персонажей, а также объектов внутри него («Голиаф», «Анандала», «Последний рабочий», «Самсара», «Лавринтос»⁹). Такой тип VR-произведений с технологической точки зрения оказывается продолжением видеоигр, поскольку создается как 3D-модели с использованием игровых «движков» и предполагает высокую степень интерактивности, акцент на взаимодействие зрителя с искусственно созданным миром, хотя и в рамках этого типа работ создатели инсталляции могут ограничить возможности интеракции зрителя с пространством инсталляции, как мы увидим дальше.

На примере ряда VR-проектов мы предпримем попытку исследовать различные грани опыта «ограниченного присутствия», без возможности влиять на события, и начнем с проектов Нонни де ла Пенья, связанных с «журналистикой погружения». Хотя эти проекты и не относятся к сфере искусства, однако на их примере можно рассмотреть механику пользовательского взаимодействия со средой VR. В ряде VR-проектов Нонни де ла Пенья¹⁰ зритель не получает репрезентации в виртуальных «мирах» инсталляций, он оказывается «невидим», ситуации разворачиваются без него. Именно по этой причине зрителя может охватить ощущение беспомощности, которое способно стать мощным катализатором состояния аффекта. В пространстве виртуальной реальности происходит как бы «удвоение» мира, однако в этом втором, виртуальном мире зритель оказывается в качестве неспособного к действию «фантома» и вынужден, например, лишь пассивно наблюдать, как на его глазах

⁸ Продемонстрированы в рамках программы Venice VR Expanded, 2021.

⁹ Также продемонстрированы в рамках программы Venice VR Expanded, 2021.

¹⁰ «Голод в Лос-Анджелесе», 2012; «Сирия», 2014; «Прочь из убежища», 2017.

человек впадает в диабетическую кому, стоя в одной из очередей, в которую выстроились социально незащищенные жители Лос-Анджелеса, столкнувшиеся с нехваткой продуктов питания («Голод в Лос-Анджелесе», 2012).

Рассказывая о реакции зрителей на фильм в рамках выступления на платформе TED, Нонни де ла Пенья отмечала: «<...> Люди опускались на пол, пытаясь помочь упавшему в припадке, пытаясь шепнуть что-то ему на ухо, успокоить и как-то помочь ему, хотя ничего сделать не могли. Многие люди, покидая сцену, говорили: “О Боже, это было ужасно. Я ничем ему даже помочь не мог”, – и так и уходили с этим чувством»¹¹. Схожие чувства зритель испытывает и в связи с другим VR-фильмом – «Сирия», события которого разворачиваются на улице одного из сирийских городов: «Там мы тоже воссоздали уличную сцену, в которой слышно, как поет девочка, а затем разрывается бомба. Когда вы находитесь в таком месте, слышите эти звуки и видите вокруг себя раненых, вам по-настоящему становится жутко. Люди, которым приходилось пережить настоящую бомбежку, говорили мне, что ощущение страха точно, как в жизни»¹². Зритель становится телесно включенным в историю, нет прежнего ощущение дистанции, как при изучении картины или просмотра кинофильма. Однако зритель присутствует на уровне перцепции, а не действия, формулировка «опыт ограниченного присутствия» подразумевает еще и качественное выражение этого присутствия, утверждения себя в виртуальном мире, в том числе и через действие, либо отсутствие такой возможности.

В этом отношении, опираясь на идеи французского философа А. Бадью о событии как о чем-то, что меняет «фрейм» нашего восприятия действительности [Badiou 2007], технологии VR можно рассматривать как машинерию для производства событий, аппарат для актуализации потенциальностей, которые конвертируются для зрителя в события и в дальнейшем могут стать, а могут и не стать реальностью – это зависит от того, решит ли зритель «встроить» возможность, предложенную виртуальным событием, в свою картину мира. Например, сняв очки, реализовать аффект уже в реальности – начать проявлять большую социальную ответственность, принимать участие в программах социальной помощи и пр. Результативность подобного подхода демонстрируют эксперименты,

¹¹ Де ла Пенья Н. Будущее новостей? Виртуальная реальность // TED. 2005. 01.05. URL: https://www.ted.com/talks/nonny_de_la_pena_the_future_of_news_virtual_reality/transcript?language=ru (дата обращения: 21.02.2022).

¹² Там же.

которые проводятся лабораторией Virtual Human Interaction Lab при Стэнфордском университете (США). Участников экспериментов «подгружают» в виртуальные миры, например в роли коровы, предназначенной на убой, или лесоруба, уничтожающего деревья. Один из учёных лаборатории, Джереми Бейлинсон, в своей книге *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do* отмечает, что часть участников первого эксперимента, «побывав» в шкуре коров, заявили о своем решении стать вегетарианцами, а «виртуальные лесорубы» снизили потребление бумаги [Bailenson 2018, 61–103].

3. VR: опыт ограниченного присутствия

Заметим, что ни проекты Нонни де да Пенья, ни эксперименты Virtual Human Interaction Lab не позиционируются как произведения искусства – они дают нам общее представление о возможностях организации зрительского опыта в подобного рода инсталляциях. В качестве примера произведения искусства, не предоставляющего зрителю возможности интерактивного взаимодействия с виртуальным миром, рассмотрим работу самоорганизованной группы ШШШШ «Я понимаю тебя, но не могу говорить с тобой» (2020–2021). Его создательницы¹³ заявляют свой проект как VR-игру, однако это не привычная нам игра, здесь невозможно сделать «значимый выбор», который повлияет на исход событий истории. В инсталляции существа, которые являются репрезентациями / аватарами / цифровыми копиями самих художниц, населяют пространство дома, однако зритель не может попасть внутрь этого дома и существует исключительно на правах постороннего, который вдруг решил заглянуть в чужое окно: «Таким образом ШШШШ конструирует своего рода двойную систему отношений наблюдателей / наблюдаемых. С одной стороны, приватная домашняя рутина открывается внешнему взгляду, с другой – даже войдя с помощью VR-очков в виртуальный мир проекта, зритель всегда остается для обитателей дома лишь случайным прохожим» [Савченкова 2021, 32], – замечает Екатерина Савченко, куратор выставки «Выбирая дистанцию: спекуляции, фейки, прогнозы в эпоху коронацена» (Музей современного

¹³ В проекте «Я понимаю тебя, но не могу говорить с тобой» принимают участие 11 художниц: Анна Леонова, Ксения Нечай, Дарья Орлова, Анна Приходько, Александра Пучкова, Наталия Тазбаш, группа «Твин» (Анастасия Кузьмина и Надежда Гришина), Ирина Цыханская, Виктория Чупахина, Татьяна Шерстюк.

искусства «Гараж», 2021), в рамках которой демонстрировалась данная работа.

Одна из рефлексий данной работы самоорганизованной группы ШШШ связана с проблематизацией цифровых аватаров. Интерес к этой теме «подогревается» громкими новостными поводами, которые провоцируют острые дискуссии о цифровой этике. Так, в 2020 году на южнокорейском телеканале MBC вышел выпуск документальной передачи Meeting You, где с помощью технологии виртуальной реальности мать получила возможность «встретиться» со своей дочерью, умершей в 2016 году, – речь, разумеется, идёт о цифровом аватаре, визуальной копии ребёнка, созданной на основании предположений разработчиков о том, как девочка могла бы выглядеть и вести себя спустя четыре года после трагедии¹⁴. Современные технологии позволяют новым пользователям создавать свои цифровые аватары. Так, например, солист музыкальной группы Black Eyed Piece Уильям Адамс (will.i.am) принял участие в проекте компании Soul Machines, создающей гиперреалистичные 3D-аватары людей, в точности повторяющие их внешность, мимику и голос, по сути, создающие их виртуальные «копии». Facebook Reality Labs опубликовала техническое видеорезюме процесса создания гиперреалистичных аватаров в виртуальной реальности для SIGGRAPH 2019 [Wei et al. 2019].

Вполне вероятно, что в будущем мы чаще будем взаимодействовать с такого рода нечеловеческими агентами – цифровыми аватарами / сущностями. Подобные заявления все настойчивее звучат в медиасреде. Так, Г. Греф утверждает, что аватары через некоторое время заменят людей на части рабочих мест¹⁵. При этом речь идёт не о уже привычных нам чат-ботах (программа, автоматизирующая общение с пользователями), а об оцифрованных персонажах, действующих по протоколу, имеющих черты лица и мимику людей. Они могут выступать в роли программных агентов, наделённых некоторыми полномочиями, которыми ранее наделялись исключительно человеческие агенты. Такие аватары способны к самообучению.

Здесь кажется уместным привести несколько ироничное высказывание М. Маклюэна: «Во всей истории человеческой культуры

¹⁴ Park M. South Korean mother given tearful VR reunion with deceased daughter // Reuters. 2020. 14.02. URL: <https://www.reuters.com/article/us-southkorea-virtualreality-reunion-idUSKBN2081D6> (дата обращения: 21.02.2022).

¹⁵ Мельник Г. Вместо человека к врачу пойдёт аватар // Парламентская газета. 2021. 27.01. URL: <https://www.pnp.ru/economics/vmesto-cheloveka-k-vrachu-poydyot-avatar.html> (дата обращения: 21.02.2022).

не сыскать примера осознанного приспособления различных факторов личной и социальной жизни к новым расширениям, за исключением жалких и периферийных усилий художников. Художник улавливает смысл культурного и технологического прорыва за десятилетия до того, как реально проявляется его трансформирующее влияние. Он строит модели, или Ноевы ковчеги, для встречи грядущего изменения» [Маклюэн 2019, 93]. Из сложных структур настоящего медиахудожник выбирает ключевые моменты и развивает их в художественный образ. Маклюэн усиливает свой тезис, акцентируя внимание на важнейшей роли художника для техносовременности: «Художник может скорректировать чувственные пропорции прежде, чем удар новой технологии парализует процедуры осознания» [Маклюэн 2019, 93], предвосхитить последствия технологической травмы, «гуманизировать» технологии, дать в экспериментальном искусстве точные «детализации» грядущего «насилия» и стратегии адаптации к технологическим новациям, меняющим нашу жизнь независимо от наших желаний.

И если в предложенном нами выше примере аватары подчиняются заранее заданным художницами сценариям поведения, то в будущем нам все чаще придётся иметь дело с виртуальными сущностями, обладающими нечеловеческой агентностью. Даже сегодня, имея аккаунты в социальных сетях, отыгрывая того или иного персонажа в ролевых или онлайн-играх и пр., мы имеем дело с зачатками собственных цифровых аватаров, со своей собственной «гибридной агентностью»¹⁶. С одной стороны, мы существуем непосредственно, с другой – опосредованно, загружая в соответствующие «профили» наборы своих данных в пространстве социальных сетей. Современные технологии уже позволяют нам превратить эти наборы данных в автономные самообучающиеся цифровые сущности / акторы. Здесь хотелось бы дополнить цитату Ги Дебора об утрате человечеством непосредственности: «Все, что раньше переживалось непосредственно, теперь отстраняется в представление» [Дебор 2000, 123], включая и само существование человеческих и нечеловеческих агентов, которое сегодня носит гибридный характер.

¹⁶ Некоторые исследователи видят в этом опасность утраты субъективности. Так, в статье С. В. Володенкова и С. Н. Федорченко «Субъектность цифровой коммуникации в условиях технологической эволюции интернета: особенности и сценарии трансформации» обосновывается, что цифровые ритуалы стирают грань между активностью цифровых аватаров на базе искусственного интеллекта и активностью реальных людей, в результате чего возникает риск утраты человеком собственной субъектности в цифровом универсуме [Володенков, Федорченко 2021, 37–53].

Так, компания Burger King в 2019 году использовала в своей рекламной кампании кадры с Энди Уорхолом, поедающим гамбургер (1982). Уорхол скончался в 1987 году, что совершенно не помешало его изображению появиться в рекламной акции тридцатью семью годами позже. Еще более насыщенной посмертной жизнью живет Алан Уотс, который за сорок лет, прошедших после своей смерти, успел озвучить проект Everything (2017), поучаствовать в презентации Xbox Series X, «воскреснуть» в фильме Спайка Джонса «Она» (2013) и получить цифровое «продолжение» на площадке YouTube.

Возвращаясь к проекту группы ШШШ, необходимо отметить еще один аспект. Как мы уже сказали, художницы среди прочего проблематизируют присутствие в нашей жизни цифровых аватаров. Эти цифровые аватары, как и другие нечеловеческие сущности, могут существовать и существуют независимо от человека. «Почувствовать» это можно не только на примере медиума VR, наблюдая, как цифровые актеры «существуют» независимо от зрителя. Эта тема является предметом рефлексии многих современных медиахудожников. Так, медиахудожница Елена Никоноле, важный аспект практики которой составляет интерес к биосемиотике, в своем проекте «Язык птиц» (2018–2019) тоже предлагает зрителю роль исключительно наблюдателя, поскольку коммуникация в рамках данного проекта происходит между нечеловеческими агентами: искусственным интеллектом и птицами. Однако в этом случае зритель оказывается свидетелем уже состоявшегося диалога птиц и искусственного интеллекта и изучает видеодокументацию. VR же позволяет зрителю почувствовать себя «внутри ситуации». На наш взгляд, проект самоорганизованной группы ШШШ особенно ценен тем, что исключает любую возможность вмешательства / коммуникации / взаимодействия зрителя с нечеловеческими агентами, населяющими пространство VR-инсталляции. Акцент переносится с «антропа», привыкшего ощущать себя в центре мира (что закономерно – подобная субъектная позиция конструировалась у западного зрителя со времён эпохи Возрождения), на «игру» нечеловеческих сущностей перед его глазами и ощущение плоской онтологии «в действии».

4. VR: остранение телесности

Помимо рассмотренного нами типа VR-проектов, в которых зритель имеет определенную свободу (свободу передвижения и выбора точки наблюдения), существуют проекты, в рамках которых

зритель вынужден наблюдать события так, как задумал режиссер / художник – его взгляд встраивается в точку зрения режиссера или камеры. Как и в классическом кинематографе (хоть и с некоторыми оговорками), взгляд зрителя оказывается «прикован» к поверхности проекции. В качестве примера можно привести проект режиссера Цаю Минляну – фильм «Заброшенный» (2017). Действие фильма происходит в разрушенном доме в лесу. Главный герой, которого играет Ли Кан Шэн, медленно выздоравливает от болезни. Зритель оказывается свидетелем сюрреалистических сцен: он видит духов и призраков разных людей, например матери героя, которая ему готовит, а также различных женщин, и вскоре может почувствовать себя одной из призрачных фигур, чем-то вроде чужой галлюцинации или воспоминания.

Еще один фильм, который мы рассмотрим в рамках данного исследования, – проект режиссёра из Тайваня Сю Чи Йена «Дом» (2017). Он похож в этом отношении на «Заброшенного», поскольку оба проекта – это фильмы, снятые на камеру, а не сделанные с использованием компьютера. «Дом» – история о пожилой женщине, в доме которой в погожий летний день собралась семья, чтобы провести с ней время. Зритель оказывается в «ловушке» – он вынужден наблюдать происходящие события глазами этой пожилой дамы, которая уже практически не способна двигаться и принимать участие в человеческом взаимодействии. И в случае с «Заброшенным», и в случае с «Домом» можно говорить об остранении телесности зрителя, лишенного возможности двигаться, реализованной посредством технологии VR.

Выше мы сказали, что взгляд зрителя оказывается «прикован», прилеплен к поверхности проекции, однако это не совсем так, ведь никакой поверхности в случае с VR нет, проекция окружает зрителя, привычные «рамы» картины или края экрана отсутствуют, зритель может менять точку обзора, двигая головой. Пространство, в которое оказывается «заброшен» зритель, побуждает его к идентификации того места, которое он занимает в этом пространстве, и самоидентификации. Как в случае с «Заброшенным» (призрак среди других призраков), так и в истории с «Домом» (неспособный самостоятельно передвигаться пожилой человек) зритель может получить опыт остранения собственной телесности. Здесь можно перефразировать знаменитый парадигмальный пример прозрачности медиума у Мартина Хайдеггера – пример молотка: когда я пользуюсь молотком, то не обращаю внимания на его аэродинамические свойства и характер материала. Однако если молоток ломается,

я «обнаруживаю» его не как подручную вещь, а как некий феномен, «вынутый» из структур привычных отношений меня как субъекта и окружающего предметного мира. В случае с VR-инсталляциями, такими как «Заброшенный» и «Дом», в роли «сломанного молотка» оказывается тело зрителя (например, в «Доме» нельзя выключить раздражающую телевизионную программу или переместиться на другую точку обзора). И благодаря этому взгляд зрителя и сам зритель становятся более активными, «включенными», поскольку отсутствие возможности действовать и реализовывать свою интенциональность («идти по сюжету» игры, следить за сюжетом фильма) провоцирует зрителя к когнитивной деятельности и более сильному переживанию «заброшенности»-без-цели. Несмотря на то, что зритель и не имеет возможности передвигаться по пространству инсталляции, он не чувствует себя зрителем как таковым (в «черном боксе» кинотеатра или «белом кубе» художественной галереи), напротив, он может ощущать себя частью инсталляции. Он есть призрак в углу комнаты, пожилая женщина, не имеющая возможности передвигаться, объектив скрытой камеры, висящей под потолком, камень, который обходят прохожие. Он объект, обладающий нечеловеческой агентностью в искусственном мире VR-инсталляции. Подобная редукция может быть полезна, поскольку позволяет пользователю действовать вне рамок очевидной интенциональности (вне игровых сценариев), не быть направленным к цели или вещи.

5. VR: «игровые» сценарии

В ситуации, когда у зрителя есть свобода движения и взаимодействия с миром VR-инсталляции, важны правила и ограничения, которые накладывает художник / режиссёр на такое взаимодействие, поскольку от этого напрямую будет зависеть характер зрительского опыта. Логично здесь было бы рассмотреть обширное наследие гейм-дизайна и наработанные годами сценарии пользовательского взаимодействия с цифровой средой, как директивные, так и индирективные. Наконец, необходимо осветить такой важный вопрос, как монтаж в VR. Размышляя о произведении Ахтилы, мы уже описывали взаимодействие зрителя с многоканальной инсталляцией. В VR некоторые художники выстраивают похожие ситуации когнитивного переполнения. Например, в VR-анимации «Дорогая Анжелика» повествование разворачивается вокруг зрителя, и так интенсивно, что можно попросту не уследить за всем

происходящим, – приходится пересматривать работу снова и снова, конструируя каждый раз собственные «монтажные сборки» (и здесь как раз срабатывает «эффект полиэкрана»). Разумеется, все зависит от задач конкретного проекта. На сегодняшний день многие художники заинтересованы в том, чтобы зритель «успевал» за нарративом, и потому чаще мы наблюдаем выстраивание ясных повествовательных схем посредством элементов медиакомпозиции, особенно если речь идёт об интерактивных инсталляциях.

В этой связи также необходимо отметить, что VR может являться и «дисциплинирующим» пространством, на которое было бы любопытно взглянуть с позиций М. Фуко. «В дисциплине, – пишет он, – элементы взаимозаменяемы, поскольку каждый из них определен местом, занимаемым им в ряду других, и промежутком, отделяющим его от других <...>. Дисциплина – искусство ранга и техника преобразования размещений. Она индивидуализирует тела посредством локализации, которая означает не закрепление их на определенном месте, а их распределение и циркулирование в сети отношений» [Фуко 1999, 213]. Во многих инсталляциях мы наблюдаем работу, связанную именно с локализацией тел и выстраиванием сетей отношений, в которых происходит их дальнейшая циркуляция. Так, в инсталляции «Лавринтос» (2021), пространство которой, кстати говоря, и является своеобразной тюрьмой-лабиринтом, повествование заставляет зрителя согнуться и пройти в таком положении несколько шагов. В инсталляции «Психоз» зритель находится в инвалидной коляске, которой нужно управлять движением рук. Можно привести и другие примеры («Голиаф: Игра с реальностью» Барри Джина Мерфи и Мэй Абдаллы, «Анандала» Кевина Марка и хрестоматийный пример – «Кровь и Песок» режиссера Алехандро Иньярриту). Именно необходимость совершать двигательные действия, направленные на достижение конкретной цели (или невозможность этого, как в случае с теми проектами, которые мы обсуждали выше) помогают сформировать у зрителя ту или иную идентичность. Так же как, по Фуко, идентичность заключённого или школьника формируется посредством костюма, окружения и главное – обязанности выполнять или претерпевать определённые действия (терпеть обыск, сидеть за партой и т. д.).

Разумеется, медиум VR еще молод, потому даже существующие «хрестоматийные» примеры недостаточно корректны, поскольку содержат лишь отдельные элементы машинерии дисциплинирующих практик. И здесь на помощь нам могут прийти произведения массовой культуры, фильмы и сериалы, такие как «Матрица» (1999),

«Особое мнение» (2002) и «Черное зеркало» (2011–2019), создатели которых фантазировали о более широких возможностях применения VR. Однако даже на примере сравнительно небольшой выборки существующих проектов мы можем проследить процесс кристаллизации некоторых «законов жанра». Так, в VR-инсталляциях, предполагающих высокую степень погружения в повествование, мы фиксируем наличие элемента «инициации»: зритель снимает обувь («Кровь и песок»), садится в инвалидное кресло («Психоз») и пр., вынося за скобки собственную субъективность и входя в созданную художником «символическую форму» (метафора Кассирера). Ещё один пример – VR-анимация *Baba Yaga*. Зрителю предлагается примерить на себя идентичность ведьмы и творить магию – для этого нужно совершать определённые пассы руками. Телесное включение – простые на первый взгляд действия и незамедлительный «ответ» / feedback среды – значительно повышают убедительность повествования. Функцию «инициации» здесь выполняет машинерия драматургии: к моменту описываемых событий зритель знакомится с миром, героями, перипетиями конфликта и воспринимает такой поворот истории как сюжетно обоснованный. «Производство» пользовательской идентичности по законам спектакля предполагает гибридизацию, сращивание экранных и перформативных форматов.

В такого рода VR-инсталляции зритель может оказаться, подобно актеру театра Станиславского, героем «в предложенных обстоятельствах». Элементы инсталляции и возможные модели сценариев пользовательского взаимодействия с ее интерфейсом (включая двигательные действия) направлены на то, чтобы помочь зрителю лучше вжиться в «роль». Однако если в театральных постановках и кинокартинах в роль полагалось вживаться актерам, на которых зритель мог переносить свои проекции, то теперь этот процесс оказывается обращён на самого зрителя. Таким образом, в зоне виртуальной реальности пересекаются языки различных искусств: театра, кинематографа, гейм-дизайна, порождая разнообразные гибридные форматы.

6. VR как опыт Другого

Если же говорить, по выражению Б. Гройса, о «знаковом слое», то, рассматривая современные VR-проекты, можно увидеть, что многие из них имеют дело с бинарными оппозициями: угнетатель–угнетенный, сознание–бессознательное, мужское–женское, –

которые создатели «переформатируют», предлагая зрителю обна-ружить себя в непривычной позиции, позиции Другого (и не обя-зательного Другого человеческого агента). Например, в проекте Tree VR зрителю предлагается почувствовать себя деревом, прора-сти из семени и превратиться в гигантскую секвойю, шевелить ру-ками, словно ветками, и погибнуть от топора лесоруба. Однако, несмотря на известную простоту подобного послания, оно может оказать на зрителя существенное воздействие. И воздействие будет заключаться даже не в том, что пребывание в качестве виртуально-го дерева повлечёт для зрителя последствия в реальном мире (как в случае с похожим экспериментом Дж. Бейлинсона, о котором говорилось выше), а в том, что таких проектов, как Tree VR, появля-ется все больше – и у современного зрителя возникает больше воз-можностей ощутить себя деревом, зайцем, коровой, камнем, при-зраком и т. д., примерить на себя разные субъективности, расши-рить свои представления о мире, взглянув на привычные вещи под другим углом, – и получить, пусть и ограниченный, но опыт ре-субъективизации: другого бытия и бытия Другим.

Подобные проекты, проблематизирующие наш опыт как кон-тингентный конструкт, позволяют выстраивать опыт нового чув-ственного плана: альтернативной субъективности. Ведь помимо опыта взаимодействия с конкретным произведением есть опыт-ность, зависящая от количества произведений-«расширений», ко-торые «примерил» на себя зритель. Пока мы не можем уверенно сказать, какое воздействие такое множество проектов (и количество их продолжает расти) будет на него оказывать, можно ли теперь го-ворить о его субъективности как расширяющейся, имеющей в себе, пусть и в разных модальностях, альтернативные структуры опыта. Мы можем, однако, предположить, что многие VR-проекты будут нацелены на деконструкцию отдельных аспектов «Я-концепции» (системы представлений индивида о самом себе) в пользу утверж-дения пластичности. Французский философ К. Малабу считает, что пластичность – важное качество современного субъекта, и субъект как таковой определяется умением стать чем-то другим, меняя свои нейронные связи и индивидуализированный рисунок мозга (чем и является нейропластичность на материальном уровне) [Малабу 2019].

С архитектурой мозга, вероятно, можно работать через чувствен-ный опыт, получаемый в виртуальной реальности. Уже сейчас мы располагаем соответствующими примерами. Так, лаборатория Vir- tual human interaction lab в Стэнфордском университете, помимо

эксперимента с вырубкой деревьев, о котором речь шла выше, предлагает пользователям возможность прожить историю бездомного [Asher, Ogle, Bailenson, Herrera 2018], оказаться в теле человека другого пола или другой расы¹⁷. Вероятно, в индустрии VR (включая коммерческую и публичную зоны) будет формироваться запрос на дополнение и расширение опыта пользователя за счёт того, чтобы предложить ему средства и сценарии взаимодействия со средой, которые невозможны в реальности, однако их можно помыслить и воплотить в цифровой форме (и речь идет не только о зрелищных полетах в цветных абстрактных геометрических фигурах, как в «Анандале», но и о социально ориентированных экспериментах, которые, как надеются ученые, помогут способствовать увеличению уровня эмпатии в обществе [Herrera, Bailenson, Weisz, Ogle, Zaki 2018]).

Заключение

Благодаря технологиям виртуальной реальности пользователь получает возможность прикоснуться к альтернативным жизненным мирам, в которых мы, хоть и на короткое время, репрезентированы на иных условиях. Многие философы предпринимали попытки помыслить инаковость (вспомним о «другом мышлении» у Хайдеггера, «совсем-другом» у Левинаса [Malabou, During 2000]), однако до недавнего времени в нашем распоряжении не было инструмента, позволяющего ощутить себя как феномен и в чувственном регистре совершить трансгрессию за границы того, что привычно ощущается как «Я». Вполне возможно, что дальнейшее развитие виртуальной реальности позволит выстроить визуальный опыт нового плана, связанный с иным масштабом зрения, различными точками сборки, опытом гибридного пространства, совмещающего виртуальное и реальное (то, что можно назвать «метаэкраном»), чтобы пользователь получил возможность смотреть на мир не только «другими глазами», но и «другим зрением» (например, видеть многомерные связи и сети акторов в разных приближениях). Это позволит нам действовать на совершенно другом уровне – внеэгоцентрического состояния, формирующего новую оптику планетарного видения в век антропоцена, когда любое наше действие может нести долгосрочные последствия для планеты.

¹⁷ Cava M. della. Virtual reality tested by NFL as tool to confront racism, sexism // USA Today. 2016. 10.04. URL: <https://stanfordvr.com/news/2016/virtual-reality-tested-by-nfl-as-tool-to-confront-racism-sexism-usa-today/> (accessed: 21.02.2022).

«Планетарная оптика» вовсе не означает дистанцированный взгляд издалека. Вся трудность и заключается в том, чтобы мыслить конкретно, не сводя реальность к знакомым схемам, бинарным оппозициям, привычным иерархиям. Именно поэтому, рассуждая в этой статье о стратегиях художников, работающих с медиумом VR, мы делали акцент на том, что во многих произведениях эти привычные схемы так или иначе переформатируются. Охотник становится жертвой, актер – не-партиципантом и т. д. Размываются бинарности мужского и женского, европоцентризма и ориентализма, природы и не-природы, животного и машины, но не с той целью, чтобы вообще размыть всякие формы и уничтожить между ними границы, а чтобы предложить зрителю-актору новую перспективу или даже набор перспектив, точек зрения, позиций различных интересантов, «полярностей» и, пусть ограниченный, но опыт «многополярного» мира. «Планетарная оптика» предполагает многополярный мир (ведь мы не можем блокировать какую-то его часть и отделять себя от других существ, мы слишком сплетены с другими техно- и биологическими актерами), и одним из путей достижения этой многополярности может стать тот опыт, который способен предложить зрителю медиум VR, опыт, который со временем превратится в опытность. И, в свою очередь, уже опытность позволит зрителю гибче и быстрее производить тонкую настройку своего восприятия, соотнося его с восприятием, может быть, далёких от него социальных групп с собственными интересами, которые необходимо учитывать. VR как среда имеет не только художественный, но и социальный смысл, поскольку обладает одним важным свойством (и в этом мы уже успели убедиться) – конкретизировать, заземлять человеческое мышление, склонное к абстрагированию, синтезировать чувственное и рациональное.

Благодаря медиуму VR мы можем «входить» в новые чувственные структуры, и это позволяет избегать «истончения» смысла (погружения в состояние «забвения бытия») и ощущения «рутинности» происходящего; художник предлагает нам «переместиться» не в привычный нарратив о проблемах современности, а в разнообразные формы чувственного опыта, которые можно «прожить» и даже разделить с другими людьми, при этом у каждого будет опыт Tree VR и свой ответ на вопрос: «Каково быть деревом?» Однако и проблема вырубки лесов (с последующим исчезновением диких животных, редких растений и целым каскадом возможных следствий) получит новую чувственную окраску, новую форму и интенсивную связь с мышлением.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Бергер 2013 – *Бергер Д.* Изображение, видение, восприятие // Бергер Д. Искусство видеть // Theory&Practice. 2013. 03.12. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/8099-art-of-seeing> (дата обращения: 21.02.2022).
- Володенков, Федорченко 2021 – *Володенков С., Федорченко С.* Субъектность цифровой коммуникации в условиях технологической эволюции интернета: особенности и сценарии трансформации // Политическая наука. 2021. № 3. С. 37–53. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/subektnost-tsifrovoy-kommunikatsii-v-usloviyah-tehnologicheskoy-evolyutsii-interneta-osobennosti-i-stsenarii-transformatsii> (дата обращения: 03.11.2021).
- Гройс 2006 – *Гройс Б.* Под подозрением. Феноменология медиа. М.: Художественный журнал, 2006.
- Дебор 2000 – *Дебор Г.-Э.* Общество спектакля. М.: Лоуоq (Радек), 2000.
- Деррида 2000 – *Деррида Ж.* Письмо и различие. СПб.: Академический проект, 2000.
- Лосев 2000, 479 – *Лосев А.* История античной эстетики. Ранний Эллинизм. Харьков: Фолио; М. АСТ: 2000.
- Маклюэн 2019 – *Маклюэн М.* Понимание медиа. Внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2019.
- Малабу 2019 – *Малабу К.* Что нам делать с нашим мозгом? М.: V-A-C Press, 2019.
- Мортон 2019 – *Мортон Т.* Стать экологичным. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019.
- Першеева 2020 – *Першеева А.* Видеоарт. Монтаж зрителя. М., СПб.: Т8 Издательские Технологии / Пальмира, 2020.
- Савченко 2021 – *Савченко Е.* Самоорганизованная группа ШШШ. Я понимаю тебя, но не могу говорить с тобой (2020–2021) // Каталог выставки «Выбирая дистанцию: спекуляции, фейки, прогнозы в эпоху коронацена» / ред. А. Извеков, А. Кириллова. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2021.
- Фуко 1999 – *Фуко М.* Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. М.: Ad Marginem, 1999.
- Asher, Ogle, Bailenson, Herrera 2018 – *Asher T., Ogle E., Bailenson J. N., Herrera F.* Becoming homeless: a human experience // SIGGRAPH '18: ACM SIGGRAPH 2018 Virtual, Augmented, and Mixed Reality. August 2018. Art. 7. URL: doi.org/10.1145/3226552.3226576 (accessed: 21.02.2022).

- Badiou 2007 – *Badiou A.* Being and Event / tr. by O. Feltham. New York: Continuum, 2007.
- Bailenson 2018 – *Bailenson J.* Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do. 1st ed. New York: W. W. Norton & Company, 2018.
- Herrera, Bailenson, Weisz, Ogle, Zaki 2018 – *Herrera F., Bailenson J. N., Weisz E., Ogle E., Zaki J.* Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking // PLoS ONE. 2013. 17.10. URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204494> (accessed: 21.02.2022).
- Malabou, During 2000 – *Malabou C., During L.* The Future of Hegel: Plasticity, Temporality, Dialectic // *Hypatia*. 2000. Vol. 15 (4). P. 196–220.
- Wei et al. 2019 – *Wei S.-E., Saragih J., Simon T., Harley A. W., Lombardi S., Perdoch M., Hypes A., Wang D., Badino H., Sheikh Y.* VR facial animation via multiview image translation // *ACM Transactions on Graphics*. 2019. Vol. 38 (4). Art. 67. 16 p. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3306346.3323030> (accessed: 21.02.2022).

Ματєριαλ ποσтуπил в редакцию 29.10.2021

Ματєριαλ ποσтуπил в редакцию после рецензирования 22.02.2022