

*В. В. Бычков,  
Н. Б. Маньковская*

### **Виртуальная реальность как феномен современного искусства\***

В 1994 г. Дмитрий Пригов выставил фотографию «Компьютер в русской семье»: при свете пустого монитора герой читает старую книгу. Действительно, персональные компьютеры вторглись в нашу жизнь внезапно, и первой реакцией на них было у многих гуманитариев и людей искусства ироничное отторжение (вспомним ритуальное уничтожение компьютеров группой АВС — сломанные, заплесневелые, гниющие мониторы и мыши). С тех пор многое изменилось. Адекватность приговского варианта соотношения между классической культурой и дигитальными новациями вызывает сегодня большие сомнения. Цифровая электроника, ставшая знаменем научно-технического прогресса современности, не только активно вошла в повседневную жизнь каждого человека, вписалась в традиционные интерьеры, но и активно вытесняет традиционную культуру, культуру Книги. Интернет, компьютерные игры, CD и DVD, мобильные телефоны, цифровая фотография, цифровое кино и вообще «цифра», еще лет пятнадцать назад бывшие прерогативой «продвинутых» пользователей, стали в 1990-е гг. неотъемлемой частью молодежной культуры, а на грани веков привлекли к себе широкий круг людей всех возрастов. И причина тому — не только несомненные бытовые и научно-вспомогательные удобства. Быть может, гораздо большее значение имеют открываемые компьютерными технологиями новые возможности удовлетворения важнейших потребностей человеческой психики, связанных с прорывом за границы реального, в область виртуального. Таковую возможность издавна давало человеку искусство.

---

\* Статья написана в рамках исследовательского проекта № 06-06-80023а, поддержанного РФФИ.

Хотя вопрос о наличии в искусстве «виртуальной» (возможной, вероятной, воображаемой) реальности, да и о самом искусстве как «второй», художественной реальности не новый в науке, сегодня он ставится и решается совершенно по-новому. Во-первых, существенно трансформировалось искусство, прошедшее в XX в. путь от классики через авангард, модернизм, постмодернизм к арт-практикам дигитальных сетей. Во-вторых, благодаря развитию компьютерных технологий радикально изменилось представление о самой виртуальной реальности. В связи с этим возникает актуальная необходимость вписать новую страницу в постнеклассическую эстетику, открыть специальный раздел в ней, изучающий весь комплекс виртуальных явлений в сфере современного эстетического опыта – *виртуалистику*<sup>1</sup>.

### Виртуальная реальность

Понятие виртуальной реальности (от антиномической игры противоположных смыслов: средневек. латинск. *virtualis* – возможный; англ. *virtual* – действительный, фактический) широко вошло в науку и культуру в 80-е гг. XX в. для обозначения специфической среды, особого пространственно-временного континуума, создаваемого с помощью компьютерной графики и полностью реализуемого в психике субъекта, определенным образом связанного с компьютером и погруженного в эту среду, активно действующего в ней. Совершенно очевидно, что так понимаемая «реальность» далеко выходит за рамки собственно эстетического опыта и касается любой деятельности человека, так или иначе связанной с компьютерно-сетевыми манипуляциями. Тем не менее виртуальность активно внедряется и в сферу современной художественно-эстетической культуры, а понятие «виртуальная реальность» все активнее используется в эстетической теории. Сегодня мы еще можем причислить его к паракатегориям неонклассики, однако совершенно очевидно, что уже в ближайшее время оно способно занять одно из видных мест в категориальном аппарате постнеклассической эстетики, потеснив традиционные категории.

*Виртуальная реальность как художественный феномен – это сложная самоорганизующаяся система, некая специфическая чувственно (визуально-аудио-гаптически) воспринимаемая среда, создаваемая электронными средствами компьютерной техники и полностью реализующаяся в психике воспринимающего (равно активно действующего в этой среде) субъекта; особый, максимально приближенный к реальной действ-*

*вительности (на уровне восприятия) искусственно моделируемый динамический континуум, возникающий в рамках и по законам (пока только формирующимся) компьютерно-сетевого искусства.*

Суть виртуальной реальности заключается в том, что реципиент, находящийся в специально оборудованном кресле, с помощью системы сенсорных датчиков, соединяющих его с компьютером, может проникать в образ своего электронного двойника (другого Я) внутрь киберпространства, отчасти сам формировать его и свой собственный образ, активно участвовать в арт-игровых ситуациях, изначальные установки которых предлагаются компьютерной программой, модифицировать их по своему усмотрению, коммуницировать как с виртуальными, фантомными персонажами программы или собственного изобретения (электронного моделирования), так и с другими реципиентами-участниками, арт-партнерами, вошедшими, как и он, в это пространство через свой компьютер в любой точке земного шара, и при этом испытывать комплекс ощущений, полностью адекватный действиям и ощущениям человека в реальной жизненной ситуации.

В отличие от классического искусства, виртуальные арт-миры в идеале ориентированы не на изображение жизни, а на ее свободное моделирование, претендуют быть самой этой жизнью, самоорганизующейся в сложной нелинейной психотехногенной системе: человек — компьютер — сетевой пространственно-временной континуум. Фактически это ничем не ограниченный пучок возможных жизней человека, активно использующий все органы чувств и способы реагирования на внешние раздражители; в пределе полная электронная замена реальной жизни виртуальной, создаваемой по законам net-искусства на паритетных началах программистами — net-артистами (сетевыми художниками/инженерами искусства будущего) и самим реципиентом-участником. Перед реципиентом открываются неограниченные возможности «переселения душ» и перевоплощений в кого угодно (в другого человека, исторического или мифологического персонажа, в животное, фантастическое существо, инопланетянина и т.п.). Важнейшим условием, однако, такого «перевоплощения» должно быть постоянное сохранение реципиентом и своего подлинного Я, ощущение дистанции между реальным Я и виртуальным. Только в этом случае виртуальная реальность может претендовать на статус феномена искусства и участвовать в акте эстетического опыта.

Современная научно-фантастическая литература и кинематограф уже дали (иногда талантливо и на хорошем художественном уровне) множество возможных моделей действий человека в виртуальной ре-

альности, как правило, нехудожественной: в них или вообще стирается грань между реальным и виртуальным мирами, или при сохранении этой грани персонажи посещают виртуальную реальность отнюдь не с эстетическими целями. Напомним хотя бы фильм «Матрица» братьев Вачовски (1999), в котором дан один из возможных вариантов организации фантазмагорической виртуальной реальности, фактически уничтожающей человека в его современной виде свободно действующей творческой личности, переводящей его на уровень виртуальной марионетки, управляемой всемогущим электронным «богом» — сверхкомпьютером космического уровня Матрицей. Понятно, что этот апокалиптический вариант виртуальной реальности, созданный пока художественными средствами кинематографа, правда, при активном использовании компьютерных технологий, далек от того, что мы имеем в виду под виртуальной реальностью как феноменом искусства. Сегодня еще хотелось бы надеяться, что человеческий разум не выпустит техногенного джина из бутылки и виртуальная реальность будет существовать только как арт-реальность, удовлетворяющая эстетические запросы человека, полностью подвластная ему, а не поработавшая его. Судя по современным тенденциям развития виртуальности, можно предположить, что в виртуальной реальности способны осуществиться в несколько неожиданном ключе идеалы, витавшие в эстетике XX в.: предельной активизации субъекта восприятия искусства, вовлечения его в создание и процесс развития произведения (робко начавшегося с хепенингов); полного слияния искусства с жизнью; организации жизни (виртуальной) по законам искусства; даже некой квазитеургии и своеобразной «электронной соборности» сознания.

Подготовка к перенесению эстетического опыта в виртуальную реальность исподволь и внесознательно велась на протяжении всего XX в. — и в пространствах научно-технической деятельности, и в плане утилитарно-обыденной жизни, и в искусстве, и во всей культурно-цивилизационной сфере. Началось все задолго до прихода компьютера в обиход, но компьютерная эра сделала этот процесс необратимым. Широчайшее внедрение компьютера, интернета, дигитальных технологий в жизнь обычного человека, начиная с самого раннего возраста, существенно меняет всю ментально-психическую структуру личности, переориентирует его с традиционного культурно-цивилизационного опыта на принципиально иной, далекий от всего, с чем человек имел дело в обозримый период истории. Этот фактор пока мало осмысливается, но он составляет существенную антропологическую проблему.

Собственно виртуальная реальность как полноценный феномен компьютерно-сетевого искусства находится еще в стадии активного становления. Тем не менее уже сегодня мы можем наблюдать за формами и этапами этого становления, подготовить методологическую базу для изучения возникающего принципиально нового феномена бытия и сознания, выявить пространство уже существующих аналогий, пара-, квази-, протофеноменов компьютерно-сетевой арт-виртуальности.

### Пространства виртуальности

Опираясь на введенное выше понятие «виртуальной реальности», мы считаем целесообразным классифицировать всю сферу виртуальности, так или иначе связанной с искусством и эстетическим опытом и частично уже выявленной наукой, по пяти разрядам: 1. Естественная виртуальность; 2. Искусство как виртуальная реальность; 3. Паравиртуальная реальность; 4. Протовиртуальная реальность; 5. Виртуальная реальность.

1. *Естественная виртуальность* – это изначально присущая человеку сфера его духовно-психической деятельности, реализующаяся в сновидениях, грезах, мечтах, видениях наяву, бредовых галлюцинациях, детских играх, фантазировании. В сновидениях мы с необычайной отчетливостью, яркостью ощущений переживаем как видоизмененные картины реально свершившихся или предстоящих событий, так и фантастические, сюрреалистические феномены, испытываем восторг, отчаяние, страх, без труда преодолеваем любые расстояния, совершаем невероятные поступки, летаем, делаем гигантские скачки во времени и т.п. В сновидениях мы фактически живем какими-то новыми виртуальными жизнями, при этом нередко ощущая, что далеко не все в этой реальности подчиняется нашей воле. Иногда мы чувствуем, что поступаем вопреки нашим желаниям, логике обычного поведения, как бы управляемые какой-то внешней нам силой. Как показали исследования психоаналитиков и психологов XX в., сновидения, свидетельствуя о неосознаваемой психической деятельности, являют нам то, что мы нередко пытаемся скрыть даже от самих себя, доводят до логического конца интенции, которым противится наш разум. По-видимому, не случайно, что на протяжении всего XX в. нарастал интерес к сновиденческим концепциям искусства (З.Фрейд, Ж.Лакан, К.Метц и др.), послужившим своеобразным прологом к восприятию новых художественных реалий, связанных с виртуальным миром.

Подобные сновиденческим виртуальные миры разворачиваются в нашей психике, особенно в детском и юношеском возрастах, в процессах грез наяву, мечтаниях, фантазировании. Здесь виртуальная реальность в большей (хотя тоже не в полной) мере поддается нашему волевому управлению. Мы сознательно в воображении создаем обстановку желаемого события, участвующих в нем персонажей, выстраиваем последовательность действий и ситуаций, т.е. фактически выступаем режиссерами и актерами создаваемого нами виртуального спектакля. Не случайно эстетика уже давно признала в каждом человеке (особенно в ребенке) художника, но только некоторым удается довести свое творчество до выражения в чувственно воспринимаемых материализованных формах искусства, а у большинства их творчество остается в сознании на уровне воображаемых миров. Подобной виртуальностью отличаются и детские игры, участники которых полностью преобразуются в виртуальных персонажей и принимают пространство игры за реальность.

2. *Искусство как виртуальная реальность.* Эта проблема давно и хорошо известна эстетике и неплохо разработана в ней без употребления понятия «виртуальная реальность». Для нас же здесь важно, что по существу весь образно-символический мир, создаваемый искусством, может быть понят как своеобразный космос виртуальных миров, каждый из которых уникален и полностью реализуется только в акте эстетического восприятия конкретного произведения искусства конкретным реципиентом. В процессе формирования художественных образов и символов реципиент активно переживает (сопереживает) возникающие в его внутреннем мире события и состояния как предельно реальные, хотя при этом он практически всегда сознает периферическими областями сознания, что участвует в восприятии произведения искусства, а не в реальном событии. К специфике художественной виртуальной реальности относится сознательное участие реципиента в ней (настрой на эстетическое восприятие искусства), нередко — более высокий уровень переживаний и эмоций, чем при деятельности человека в реальной действительности, а главное — эстетическое наслаждение, сопровождающее весь акт восприятия/бытия этой реальности.

Эстетика и психология давно отметили большое сходство художественной реальности со сновиденческой при наличии и принципиальных различий. Сновидение возникает спонтанно на бессознательной основе без какого-либо волевого участия спящего, хотя иногда он ощущает, что все происходящее — сон и пытается подключить волевое усилие, чтобы как-то изменить его в благоприятную, напри-

мер, для него сторону; однако это редко удается. Сон — исключительно естественный процесс. Произведение искусства и создается, и воспринимается творческими усилиями художника или реципиента при достаточно активном участии сознания. При этом полного погружения в художественную реальность, т.е. полного отождествления ее с внешним миром, в нормальном акте эстетического восприятия не происходит.

3. *Паравиртуальная реальность.* К ней мы относим две сферы в художественной культуре XX в.: а) психоделическое искусство и б) всевозможные наработки элементов виртуальности в авангардно-модернистско-постмодернистском искусстве и в самых продвинутых и актуальных арт-практиках современности, возникающих (элементов) на базе традиционных «носителей» искусства, без применения особой техники, прежде всего электроники. Эти элементы и даже целые квазивиртуальные миры создаются в данной сфере отчасти осознанно, но чаще всего возникают самопроизвольно под влиянием всей современной, техногенноориентированной атмосферы в культуре, точнее уже в *post*-культуре.

4. *Протовиртуальная реальность.* К этой области мы относим все формы и элементы виртуальности, возникающие или сознательно создаваемые на базе или с применением современной электронной техники. Здесь можно выделить по меньшей мере три класса виртуальных наработок: а) включение элементов виртуальной реальности в наиболее восприимчивые к ней «продвинутые» виды «технических» (возникших на технической основе) искусств, в результате чего возникают начальные формы художественно-эстетической виртуальной реальности (видео- и компьютерные инсталляции, компьютерные спецэффекты в кино, видеоклипы, TV-реклама и т.п.); б) создание на основе элементов виртуальной реальности артефактов массовой культуры и прикладных продуктов, содержащих признаки художественности (компьютерные игры, видео-компьютерные аттракционы, лазерно-электронные шоу, компьютерные тренажеры, другая утилитарная компьютерная виртуальность); в) возникновение арт-практик внутри сети, транслирующих и адаптирующих к работе интернета традиционные арт-формы (гипертекст, сетевая литература, виртуальные выставки, музеи, путешествия по памятникам искусства и т.п.), и появление принципиально новых сетевых арт-проектов (*net*-арт, трансмузыка, компьютерные объекты и инсталляции, сетевой энвайронмент и т.п.), рассчитанных исключительно на аудиовизуальное восприятие без сенсорного подключения реципиента к сети. На протовиртуальном этапе ощущение ус-

ловной границы между реципиентом и артефактом не утрачивается, чувство дистанции сохраняется, полного погружения в виртуальную реальность не происходит.

5. Собственно *виртуальная реальность* в той форме, как она была определена в начале статьи, т.е. предполагающая полное погружение реципиента в виртуальный мир путем воздействия на все его органы чувств, иллюзия полного вхождения его в виртуальное пространство и свободных действий в нем. Сегодня впрямую говорить об этой реальности еще преждевременно, однако многие ее характеристики и тенденции воздействия на реципиента уже хорошо просматриваются на уровнях пара- и протовиртуальности. На них мы и предполагаем сосредоточить свое внимание в данной статье, полагая, что и феномен самой виртуальной реальности в его эстетическом аспекте не заставит себя долго ждать, учитывая современные темпы развития дигитально-сетевой цивилизации и охвата ею всего человечества, включая и современных арт-производителей.

### Паравиртуальная реальность

А. Одним из ярких предтеч компьютерно-сетевой виртуальности, генератором своеобразной квазивиртуальной реальности является психоделическое искусство, создаваемое (и воспринимаемое) при измененных состояниях сознания художника и фактически выводящее человека с помощью наркотических средств в галлюциногенные пространства, близкие к виртуальной реальности. Художник достигает здесь уровня естественной виртуальности (сновидения, бреда, галлюцинации) с помощью наркотических средств. Результаты деятельности таких художников наиболее адекватно воспринимаются реципиентами, также принявшими хорошую дозу. Галлюциногенную и собственно виртуальную реальность сближает трехмерная конкретность, невероятная отчетливость многослойного видения, подробность, фактурность, пластичность ощущений, а разделяет крайняя деформированность, сюрреальность психоделической реальности. Вот пара свидетельств психоделиков. «Поначалу плоские, понемногу они (картины. — В.Б., Н.М.) стали обретать третье измерение, раскручиваясь в черном пространстве то ко мне, то от меня: вместо обычного плоского фона, который виден при закрытых глазах, возникает пространство глубокое и динамичное... Образы удивительно переплетены с мускульными впечатлениями, ощущениями внутренних органов — так возникает целое, необычайно тонкое по общему наст-



рою...»<sup>2</sup>; «Зеркала, висевшие на стенах паба, изогнулись и заключили их в странный пузырь, отрезав от всех остальных посетителей паба... Сперва такая изоляция показалась друзьям приятной, но вскоре они поняли, что сойдут с ума и задохнутся внутри этого пузыря. Они сидели, прислушиваясь к сокращениям мышц, стуку сердца, шипучей циркуляции крови по венам. Они поняли, что являлись, в сущности, машинами...»<sup>3</sup>.

Параэстетическая специфика психоделического искусства состоит в делегировании прерогатив авторов-профессионалов непрофессионалам, установке типа «сделай сам», что также вызывает аналогии с «сетевыми художниками»: галлюцинаторные эффекты отождествляются с творческими озарениями, возникает иллюзия недифференцированности творческих способностей. Наибольшую известность приобрели психоделические музыкальные и литературные практики, генетически связанные с дадаизмом, сюрреализмом, леттризмом, ситуационизмом, а также субкультурами хиппи, панков, иксеров, рейверов, хакеров.

В контексте взаимоотношений между виртуальностью и психоделикой о субкультуре хакеров следует сказать особо. В 1960-е гг. леворадикальная позиция молодых программистов, выпускников Массачусетского технологического института, протестовавших против бюрократических ограничений доступа к компьютерной информации под девизом «информация должна быть свободной», вылилась не только в акты взлома компьютерных сетей, но и в попытки создания основ компьютерной культуры. При их непосредственном участии, а нередко и по их инициативе возникали первые компьютерные журналы, видеоигры, осуществлялись эксперименты в области компьютерной графики и музыки. Существенным элементом вхождения в виртуальную реальность были наркотики: многие хакеры воспринимали ее как коллективную галлюцинацию наподобие психоделической. С такой позицией во многом связано инициированное хакерами движение киберпанков, делавших в 1970-е гг. ставку на наркотически-виртуальную модель жизни и творчества.

Свой роман в стиле фэнтези «Новороманист» (1985) У.Гибсон посвятил киберпространству как созданной электронными средствами общечеловеческой галлюцинации, воздействующей на все органы чувств. Лидеры «химического поколения» 1980–90-х гг. в литературе – писатели И.Уэлш, Д.Нун, Г.Хилл. Основная проблематика их произведений – наркотическое опьянение как самодостаточный, абсолютный жизненный опыт, «другая реальность», более яркая и красочная, чем повседневность, дарующая, наподобие виртуальной

реальности, ощущение полной, безграничной свободы. Признак психоделического литературного стиля – сочетание натурализма и экспрессии, трагифарса и мелодрамы, трансгрессивности и иронизма; раздробленный сюжет, большое количество действующих лиц (в основном маргиналов, как европейцев, так и цветных переселенцев, объединенных термином «еврохлам»); обилие жаргонизмов, диалектизмов и ненормативной лексики (нередко экранизации на языке оригинала сопровождаются субтитрами), черный юмор, элементы социальной сатиры; эстетический шок, повышенный интерес к безобразному, монструозному. Излюбленные сюжеты – наркотические видения, физиологические ощущения наркоманов, изменения, происходящие в их жизни вследствие наркотической зависимости, экстаз, «химическая любовь», традиционно и нетрадиционно ориентированный секс (жесткое порно), насилие, жестокость, растрата, СПИД, смерть. Психоделизм в музыке с виртуальной реальностью сближает утрата ощущения времени и пространства (рок-музыка 1960-х годов, панк-музыка 1970-х, музыка «рейв» и «техно» 1990-х с их форсированным, как после приема «психовитаминов», восприятием звука). Кроме того, психоделическое «искусство необычного» ассоциируется с мистериальностью, мистической властью над аудиторией, коллективным приобщением к «чудесному экстазу», что вполне вероятно будет характерно и для сетевой виртуальной арт-реальности.

Таким образом, в сфере психоделического искусства была фактически апробирована и смоделирована одна из форм квазивиртуальной реальности, существенно приближающаяся на уровне восприятия к собственно виртуальной реальности в ее негативно-антигуманном, как бы минус-эстетическом аспекте. Понятно, что уже сегодня нельзя игнорировать этот аспект, ибо современный уровень сетевой виртуальности, пока еще не усиленной сенсорными датчиками и не усложненной арт-конфигурацией, почти наркотически воздействует на некоторые слои молодежи. Здесь нас, однако, интересуют прежде всего тенденции и возможности позитивного, т.е. собственно *эстетического*, использования виртуальной реальности, которая, хотим мы того или нет, уже сегодня становится актуальной реальностью человеческой жизни.

Б. Иной аспект паравиртуальной реальности мы усматриваем в сфере собственно актуального искусства и арт-практик современности, где нарабатываются элементы виртуальной реальности будущего. Немало было сделано (притом внесознательно) уже в русле авангардно-модернистско-постмодернистского движения художественного опыта. Сегодня почти очевиден своеобразный «телеологизм»

бурного, кажущегося хаотическим развития ситуации в художественно-эстетической культуре XX в., заключающийся, по крупному счету, в нескольких главных тенденциях, которые применительно к данной теме могут быть сформулированы так: расшатывание и разрушение традиционных средств художественных языков классического искусства и классического эстетического сознания; попытки поиска и формирования иных принципов, приемов, способов неутилитарной арт-деятельности на основе новых, полисемантических, конвенциональных, релятивных установок организации некоей ситуативной деятельности-реальности; выработка принципиально инновационных парадигм творческой деятельности и восприятия на основе «измененного» сознания, в котором господствующее положение занимают не формально-логические, одномерно-дискурсивные конструкции и словесные тексты, но полисемантические аудиовизуальные, тактильно-гаптические структуры, ориентированные на функционирование «новой телесности», в том числе и виртуальной, и обращенные отнюдь не к рационально-рассудочной сфере человеческого сознания<sup>4</sup>. Уже в современной компьютерной продукции мы видим нередко виртуозное использование практически большинства наработок и находок авангардно-модернистских элитарных искусств и арт-практик XX в. (футуризма, экспрессионизма, абстрактного искусства, дадаизма, сюрреализма, конструктивизма, театра абсурда, конкретной музыки и визуальной поэзии, концептуального искусства, боди-арта и т.п.) в самых различных сочетаниях, совершенно свободно и технически профессионально выполненных в динамической процессуальности и немыслимых для внекомпьютерного мышления. Остановимся кратко на некоторых тенденциях.

Один из вариантов виртуализации литературного текста связан как с особенностями авторского мышления, так и со способами его создания писателем. Общим для весьма неоднородных в художественном отношении текстов В.Пелевина («Шлем ужаса»), А.Лёвкина («Письма к ангелам»), В.Кальпиди («Машинерия чудес»), А.Бородини («Гонщик»), В.Шарова («Мне ли не пожелать»), А.Королева («Эрон»), Л.Соколовского («Ночь и рассвет») является принцип дискретности, делимости, взаимозаменяемости эпизодов-«файлов» в «корневом каталоге» произведения. Курсор авторского интереса произвольно скачет между персонажами-масками и их функциями. Линии развития сюжета резко обрываются и возникают там, где их не ожидает читатель. Подобный подход является логическим продолжением той линии развития постмодернистского искусства, которая связана с разрушением границ артефакта, отказом от причинно-вре-

менных связей; «принципом матрешки», позволяющим посредством отступлений, комментариев, маргиналий заглянуть в головокругительную пустоту – бездну нервно пульсирующего сюжета. Отказавшись от схематизма и абстрактности концептуального искусства, создатели паравиртуальных художественных структур по существу воспользовались его проектным принципом, наполнив и переполнив его гиперреальной фактурностью. Достаточно вспомнить полисюжетность «Школы для дураков» и «Палисандрии» С.Соколова, «Бесконечный тупик» Д.Галковского, чей текст перманентно раздвигается посредством примечаний. При этом квазикомпьютерный период в литературе ассоциируется с переходом от постмодернистской интертекстуальности к стиранию границ между текстом и реальностью. Издержки такой манеры письма – речевые штампы, дефицит психологизма, превращение автора-демиурга в моделиста-конструктора, а персонажей – в фигуры псевдокомпьютерной игры.

Проявлением аналогичной тенденции в театральной сфере являются виртуально аранжированные театрализованные представления-перформансы. И дело не только в оптимизации технической стороны творческого процесса, хотя театральные компьютерные разработки действительно позволяют в конечном итоге отработать на дисплее детали спектакля и увидеть его будущий облик в трех измерениях. Речь идет о художественно-эстетической стороне театрального развития. Одним из его векторов является стремление к стереоскопическому эффекту восприятия спектакля зрителем, проявлявшееся в театральных опытах П.Брука, Е.Протовского, А.Васильева, П.Фоменко, С.Соловьева. В последней трети XX в. они нередко превращали спектакли по классическим пьесам в своего рода хепенинги, побуждая зрителей переходить из одного театрального зала в другой или же блуждать по многоэтажным театральным помещениям, произвольно монтируя тем самым фрагменты идущих там представлений.

Другая тенденция связана со сценическими превращениями героев классических пьес в персонажей комиксов, мультфильмов, компьютерных игр. Такая метаморфоза произошла, скажем, с герцогом Кларенсом, королем Эдвардом и герцогиней Йоркской из шекспировского «Ричарда III» в интерпретации К.Райкина – все эти жертвы убийств в исполнении М.Аверина последовательно превращаются друг в друга, обретая бессмертие виртуальных фигур. Или с Машей и Щелкунчиком в мультижанровом «театре-цирке» А.Могучего «Кракатук». Маша здесь – современный подросток, чуть не ставший жертвой виртуального мира: ей угрожают техногенные чудовища – кибермыши. Щелкунчик проникает в компьютерную лабораторию Мыши-

ного короля, и голова его превращается в огромный четырехэкранный телевизор. Жаль только, что все это происходит на фоне мало-профессиональных по замыслу и исполнению цирковых номеров. Сегодня на смену такого рода внешним эффектам пришли поиски театральных приемов, способных послужить своего рода мостом между театральной условностью и виртуальной реальностью. Не случайно режиссер А.Жолдак, работающий ныне на грани между актером и марионеткой, планирует следующую стадию, когда актер станет искусственным, и стремится к модели театра, где актеры существуют на уровне неживых существ.

Театральные «репетиции» виртуального многообразны. В отличие от недавнего прошлого (еще не вполне изжитого), когда «новизна» театрального прочтения классики заключалась по преимуществу во внешнем противоборстве с ней — сокращении и произвольном переструктурировании пьесы, переносе действия в иную эпоху и соответствующем переодевании актеров и т.п., сегодня наиболее художественно значимые интерпретации отличаются повышенным пиететом к оригинальному тексту, стремлением постичь глубинное, вневременное значение классики средствами современной выразительности, психоэмоционально, чувственно и интеллектуально соотносить ее художественный строй с эстетическим сознанием человека XXI в. Так, в спектакле М.Тальхаймера «Эмилия Галотти» (Дойчес Театр Берлин) пьеса Г.-Э.Лессинга не претерпела существенных трансформаций. Тем не менее, это не слишком репертуарное произведение, ставшее, по преимуществу, достоянием историков эстетики и искусства эпохи Просвещения, заставило вибрировать зрителей на театральном фестивале NET 2005 г.

Впечатляющий художественный эффект спектакля был достигнут, на наш взгляд, прежде всего благодаря тому, что в нем удалось визуализировать невербализуемое, причем именно теми средствами, которые коррелируют с компьютерными эффектами. Жест, мимика, язык тела в целом здесь важнее канонического текста. Значимы не слова как таковые, но их контрастное сочетание с истинными желаниями, намерениями, целями персонажей, выражающимися сугубо пластическими символами. Чего стоит хотя бы жест принца, кистью руки как бы снимающего отпечаток с лица Эмилии, «фотографирующего», мысленно созерцающего, ласкающего и затем «впечатывающего» в себя предмет своей страсти. Или пантомима с элементами клоунады, свидетельствующая об истинном характере планов принца и его камердинера, скрывающемся за внешней благопристойностью слов. Или застрявшая в дверном проеме рука принца — вопло-

щенный зов и ожидание, навстречу которым в медленном сомнамбулическом танце, как бы движимая курсором по экрану монитора, скользит Эмилия. Или экспрессионистски заостренные позы и движения родителей девушки...

Красноречивы не слова, а тела персонажей, у каждого из них свой жест — прыжки, шатания, зигзагообразные пробежки или проходы строго по прямой, характерные движения рук, наклоны головы. Контрапункт, возникающий между словом и действием, позволяет раскрыть характеры героев, не прибегая к приемам традиционного психологического театра (чеховское «ружье» — револьвер Эмили — здесь не стреляет, господствует принцип *non-finito*). Поп-артовское укрупнение деталей, стилистика кинематографических стоп-кадров и крупных планов сочетается с выразительной в своем лаконизме сценографией (внешне монолитные стены замка оказываются проницаемыми, превращаются в череду зияющих дверных проемов; задником служит черный квадрат). Крайне лаконичными, даже минималистскими средствами создателям спектакля удается выявить нечто весьма существенное. Инновационный характер их трактовки морализаторской, дидактической пьесы Лессинга с ее четкой границей между добром и злом, красотой и уродством состоит в подлинно современном выявлении сложности, неоднозначности характеров и ситуаций.

Злодей-соблазнитель здесь одержим искренней страстью; невинная жертва, подверженная «комплексу Керубино», внесознательно отвечает ему взаимностью; покинутая прежняя возлюбленная оказывается умной, ироничной, уверенной в себе самодостаточной личностью. Дань просветительской доктрине отдается, пожалуй, только в экспозиции и финале спектакля — он открывается «золотым дождем» сверкающего фейерверка, создающим атмосферу радостного ожидания, а завершается танцем фигур в черном, уносимых потоком экзистенции и растворяющихся во мраке безысходности. При этом контраст света просвещения и тьмы невежества, порока обыгран в духе массовой культуры (что подчеркивается иронически звучащим музыкальным шлягером Ш.Юмбаши из фильма В.Карвая «Любовное настроение»), точнее, компьютерной клипово-рекламной эстетики, привычной для современного пользователя интернета. Персонажи спектакля действуют, не задерживаясь на размышления, события раскручиваются сами собой. Режиссер сознательно проигрывает «скоороговоркой» все то, что может показаться современному зрителю отвлекающим и избыточным.

Тальмахер, несомненно, усвоил ряд театральных новаций М.Чехова, В.Мейерхольда, Б.Брехта, А.Арто. Ему близка идея театра жестокости о способности искусства в жестоких обстоятельствах формировать другое сознание посредством крика, гнева, прорыва границ. Наибольшее влияние на него оказала, пожалуй, эстетика Б.Вилсона. Однако в отличие от изысканно-живописных «живых картин» последнего, сценические картины Тальмахера гротескно заострены, парадоксальны. Статике театральных решений Вилсона он противопоставляет динамичные взаимопереходы, внешние и внутренние перевоплощения, жизнь по правилам скорее виртуального, чем реального мира, где существует шанс «жизни наоборот», возможность начать все сначала не ограничена. Virtuозная техника актеров, ансамблевый принцип игры позволили воплотить тонкие нюансы режиссерского замысла, создать целостное эстетическое впечатление от этого инновационного опыта виртуализации театральной классики, максимально приближенного к формам актуального искусства. Ощущение адекватности подобного художественного решения эстетическим потребностям современного зрителя не в последнюю очередь сопряжено с теми визуальными и эмоциональными формами, которые сочетаются в том числе, его опыту общения с компьютером, тем психологическим особенностям восприятия, которые во многом сформированы компьютерными играми.

Еще более репрезентативный пример виртуализации театрального действия – моноспектакль Э.Лакаскада «К Пентесилее» по пьесе Г.фон Клейста (Комедии де Канн, Франция). Он строится на контрасте возвышенно-патетической декламации оригинального стихотворного текста, выдержанной в классической, даже классицистской манере, и суперсовременных визуальных решений. Кажущееся гуттаперчевым тело актрисы, подвешенное на тонких шпагатах, перекручивается, корежится в немыслимых позах. Не только ее глаза, но и постепенно обнажаемая фигура в целом оказываются зеркалом мятущейся, страдающей души. В кульминационный момент спектакля нагое тело как бы превращается в монитор компьютера – на него проецируются цветные и черно-белые абстрактные картины, причудливо меняющиеся, переструктурирующие живую плоть. Пентесилея действительно «выходит из себя» – то в любовном экстазе, то в приступе безумия, ведущего к убийству возлюбленного. Не говоря уже о том, что ее мимика укрупняется на гигантском экране реального компьютера, а шепот многократно усиливается благодаря многоканальным звуковым технологиям...

## **Протоиртуальная реальность**

Эксперименты, предвосхищающие виртуальную реальность с помощью традиционных художественных средств или частично имитирующие ее, а также новые возможности самой компьютерной техники применительно к сфере арт-деятельности образовали на рубеже веков некую критическую массу, послужившую мостом для перехода к новому этапу виртуальности — протоиртуальной реальности. В одной статье нельзя подробно осветить все аспекты этого многогранного, как было показано выше, этапа, на котором фактически формируются уже многие основные элементы собственно виртуальной реальности. Мы остановимся здесь только на некоторых. Один из них характеризуется включением компьютерных спецэффектов, компьютерной графики в ткань художественных произведений традиционного искусства, что способствует развитию принципа интерактивности.

Интерактивность — способ активного воздействия реципиента на виртуальную реальность в режиме конкретного времени ее становления и восприятия. Интерактивность позволяет совместить традиционно формирующийся в психике субъекта художественный образ с более-менее активным воздействием на сам художественный объект, материально трансформирующим его и тем самым корректирующим и художественный образ. Герменевтическая множественность чисто духовных интерпретаций сменяется мультивзаимодействием, диалог — не только вербальным и визуальным, но и чувственным, поведенческим полилогом реципиента с воспринимаемым произведением наподобие коммуникации пользователя с компьютером. В новейших художественных акциях роли художника и публики смешиваются, сетевые способы передачи информации смещают традиционные пространственно-временные ориентиры. Ограничения, связанные с пространством и временем, сводятся к виртуальному нулю. Реципиент превращается из наблюдателя в сотворца, влияющего если не на становление, то на развитие и модификацию произведения искусства. Суждения о произведении как открытой системе теряют свой фигуральный смысл.

Одним из интерактивных опытов с протоиртуальной реальностью в театре стал спектакль Ж.Монтвилайте «Shlem.com» по роману В.Пелевина «Шлем ужаса». Пелевинская интерпретация мифа о Тесее и Минотавре дана в форме интернет-чата. Запертые в отдельных комнатах восемь персонажей ищут выход из лабиринта, самоидентифицируясь то с Тесеем, то с Минотавром. На сцене этот сюжет пред-



ставлен в жанре *Active Fiction Show*, сочетающем театральные перформанс, видео, музыку, интернет. Зритель, снабженный ноутбуком, наводит курсор на фотографию одного из актеров, сидящих в оснащенных системными блоками кабинках, и получает возможность следить за ходом действия не только из зрительного зала, но и из глубины сцены, комментируя увиденное в чате. А видит он приснившийся Ариадне виртуальный лабиринт: на сетчатом экране возникают то высокие стены, обретающие отчетливую фактуру по мере движения по лабиринту, то устрашающая тень Минотавра, то готический собор, то, наконец, Шлем ужаса; по экрану ползут реплики персонажей. Актеры вынуждены играть с расчетом на своего рода «круговую кинопанораму», что временами дается им с трудом. Немалую долю зрительского внимания занимают компьютерные манипуляции, не позволяющие полностью сосредоточиться на сценическом действии. Интерактивность пока остается здесь исключительно на декларативном уровне. Создается впечатление, что на данном этапе театр практически отторгает столь резкое вторжение неорганичных для его природы технических приемов и новшеств.

Протовиртуальная реальность на театральной сцене оказывается пока скорее эффективным техническим аттракционом, чем результатом имманентного художественного развития. Так, руководитель берлинского театра «Фольксбюне» Ф.Кастроф начинает свой провокативный спектакль «Терродром», посвященный теме насилия, проецированием на сцену компьютерной игры, в которой виртуальные персонажи непрерывно истребляют друг друга. Введение в спектакль элементов виртуальной реальности размывает границу между компьютерными игроками и живыми актерами. Чувство реальности утрачивается, внутренняя жизнь подменяется эффектными жестами. В спектакле Р.Кастеллучи «Путешествие на край ночи» по роману Л.-Ф.Селина прикрепленные на концах проводов микровидеокамеры вводятся во внутренние органы исполнителей, фиксируя малейшие изменения их состояния в зависимости от эмоционального накала роли. Соответствующие проекции «изнутри» сочетаются с «внешним» видеорядом. Однако такое сопоставление носит, скорее, механический характер, не несет собственно художественной информации.

Более органичными и обоснованными в художественном отношении выглядят, пожалуй, элементы виртуальной реальности в сугубо танцевальных балетах, ориентированных в отличие от нарративных драмбалетов исключительно на визуальность. Так, в балете «Парадиз» Ж.Монтальво движения танцовщиков сочетаются с их записанными на пленку виртуальными дублями. Видеоряд позволяет строить про-

странство как по горизонтали, так и по вертикали: на сцене и заднике действие показывается в разных ракурсах, что позволяет создать эффект хождения по стенам, левитации и т.п.

Специальный интерес представляют попытки создания на основе современных компьютерных технологий многосоставных зрелищ, сплавляющих воедино театр, танец, кино, видео-арт. Французские хореографы-технологи и режиссеры Николь и Норбер Корсино (N+N Corsino) называют свои спектакли живыми инсталляциями, претендуя на создание нового, совершенно самостоятельного вида искусства. Их проект «Топология мгновения» и видеолекция «Территории танца» презентуют ансамбль мультимедийных ситуаций. Действие носит интерактивный характер. Блуждая по лабиринту, образованному колышущимися и складывающимися четырехметровыми экранами, зрители при помощи пультов управления могут самостоятельно выстраивать действие, меняя хореографию и сценографию. Танец живых актеров как бы «комментируют» движения их виртуальных клонов. «Хореографическое тело в трех измерениях» создается посредством прикрепленных к телу танцовщиков специальных датчиков, фиксирующих импульсы, блики и вспышки, возникающие во время исполнения, и переводящих их посредством цифровых программ в компьютерное изображение. Последнее представляет собой нечто вроде ожившей графической схемы танцующей фигуры, живущей на экране собственной жизнью. Полнота виртуального эффекта достигается благодаря параллельному изображению (либо реальному присутствию) настоящего танцора и его «робота». Своими прихотливыми движениями на фоне природных и урбанистических пейзажей актеры то сливаются, то контрастируют с ландшафтом. Танец оказывается лишь одним из элементов общей картины, сотканной из изображений пейзажей, теней, разного рода объектов.

Более продуктивно, чем в театре, элементы протовиртуальной реальности формируются в сфере так называемых технических видов искусства – кинематографе, телевидении, видео. К ним в наибольшей мере применимо и понятие визуальности. Этот термин вошел в отечественный научный лексикон сравнительно недавно, потеснив классическую «изобразительность». Он возник в ситуации размывания граней между искусством и неискусством, вводя в арт-пространство практически все видимые образы и, тем самым, признавая их художественными. Помимо традиционных изобразительных и пластических искусств (живописи, графики, скульптуры, архитектуры), понятие визуальности обнимает фотографию, рекламу, дизайн, все новейшие формы продвинутых искусств (объекты, ин-

сталляции, акции, энвайронмент и т.п.), в потенции — все аспекты виртуальной реальности. На смену некоторым традиционным искусствоведческим терминам (пространство, перспектива, композиция и т.п.) пришли иные — обзор, панорама, «взгляд с птичьего полета» как ракурсы визуальности. Примечательно, что визуальность выступает порой синонимом виртуальности<sup>5</sup>.

Квинтэссенцией протовиртуальной визуальности являются кинематографические спецэффекты, созданные с помощью компьютера. В протовиртуальной кинореальности синтезируются принципы фильмического движения, фотореализма, киберпанка, психоделического искусства. Еще на заре кинематографа новый аттракцион, которому лишь предстояло стать искусством, выказал свою предрасположенность к виртуальному: зрители шарахались от люмьеровского поезда, погружались в волшебный мельсовский мир, созданный посредством механических и оптических спецэффектов. В XXI в. компьютерные технологии стали одним из обычных элементов кинопроизводства, а возникающие на их основе визуальные спецэффекты — признаком современного киноязыка, во многом изменившего традиционную киноэстетику. А ведь на памяти ныне живущего поколения, в 60–80-е годы XX в., компьютер выступал в фильмах С. Кубрика («Космическая Одиссея 2001 года»), П. Хайамса («2010») и др. как враждебная человеку сила, и лишь в 1990-е гг. начался процесс его «приручения» («Газонокосильщик» Б. Леонарда, «Сеть» И. Уинклера). С 1982 г., времени появления первого фильма с применением дигитальных спецэффектов (имеется в виду триллер «Трон», живописующий приключения героя в недрах гигантского компьютера), компьютерная графика, цифровое видео, многоканальные звуковые технологии прошли долгий путь развития<sup>6</sup>. Его значимыми вехами стало появление виртуального монтажа, компьютерных спецэффектов морфинга, компоузинга, плавающей раскадровки, motion capture (захвата движения) и др. С их помощью стали возможными создание новых фантазийных персонажей, трансформация объектов, изменение фона, «зачистка» изображения от ненужных деталей. Новые приемы, как это нередко бывает в технических искусствах, поначалу использовались в качестве эффектного трюка, аттракциона в массовых жанрах и лишь постепенно стали обретать собственно художественную значимость.

Если в компьютерной графике, позволяющей обойтись без дорогостоящей бутафории, момент искусственности обыгрывался («Челюсти», «Кинг-Конг», «Джуманджи»), то в компьютерном (нелинейном, виртуальном) монтаже, заменяющем последовательную организацию кадров их многослойным наложением друг на друга,

искусственность трюков тщательно камуфлируется («Смотри, как падают люди»). Морфинг как способ превращения одного объекта в другой путем его постепенной непрерывной деформации лишает форму классической определенности. Так, становится возможным проследить цепь волшебных превращений колдуньи: опоссум – козел – страус – черепаха – тигр – женщина («Уиллоу») или создать фантастические существа, состоящие из морской воды («Бездна») либо жидкого металла («Терминатор 2»). Становясь текучей, оплазированной в результате плавных трансформаций, неструктурированная форма воплощает в себе снятие оппозиции «изоморфное-аморфное». Кроме того, морфинг позволяет преобразовать сам тип пространственности, перенастроить перспективу. Возникающие в результате морфинга трансформеры свидетельствуют об антииерархической неопределенности виртуальных эстетических объектов. Композинг, заменяющий комбинированные съемки, позволяет создать иллюзию непрерывности переходов, лишенных «швов»: «заморозить» движение; превратить двухмерный объект в трехмерный; показать в кадре след от предыдущего кадра; создать и анимировать тени и т.д. Виртуальная камера функционирует в режиме сверхвидения, манипулируя остановленным «вечным» временем, дискретностью бытия, проницаемостью, взаимовложенностью вещного мира. Немалую роль играют и новые способы управления изображением – возврат, остановка, перелистывание и т.д. Компьютерные технологии изменяют характер труда аниматоров: эквивалент рисованной анимации может быть создан путем оцифровки движения одетого в виртуальный костюм актера. Поддаются моделированию и реальные виды исторических мест прошлого, не говоря уже о создании компьютерных природных катаклизмов, атмосферных явлений и пр.

Эстетический эффект такого рода новаций связан со становлением новых форм видения, сопряженных с полимодальностью и парадоксальностью восприятия, основанных на противоречивом сочетании более высокой степени абстрагирования с натуралистичностью; многофокусированностью зрения; ориентацией на оптико-кинетические иллюзии «невозможных» артефактов как эстетическую норму.

Компьютерные спецэффекты способствуют возникновению амбивалентной мультиреальности, населенной виртуальными персонажами – киборгами, биороботами, зомби, воплощающими недифференцированность живого и неживого. Среда их обитания – фантазматическая область дематериализации объектов, раздвоения их абрисов, утраты непрозрачности, феноменов левитации. Они лишены харак-

теров, личностного начала, что создает выразительные контрасты в случаях сочетания компьютерной анимации и игрового кино («Каспер», «Кто подставил Кролика Роджера?»). В «Парке Юрского периода» С.Спилберга виртуальные персонажи, как бы отснятые на натуре, не только действуют сами, но и активно взаимодействуют с живыми актерами. В этом фильме впервые появляются цифровые двойники персонажей, в данном случае людей и анимационных динозавров. Так, в одной из сцен фильма тиранозавр впивается в человека, а затем отбрасывает его. При съемках этого эпизода подвешенного на канатах актера откидывали в сторону, а затем закрашивали канаты посредством графического редактора. Потом путем комбинированных съемок на данное видеоизображение накладывали компьютерную анимацию, где чудовище заглатывало компьютерную модель человека.

Первое цифровое изображение человеческой кожи (свернутая шея героини М.Стрип в фильме «Смерть ей к лицу») датируется 1992 г. Следующий шаг на этом пути – искусственно синтезированные методом сканирования виртуальные актеры. После трагической гибели актера Б.Ли на съемках фильма «Ворон» (1994) было решено воссоздать его лицо компьютерным способом. В том же году Т.Хэнкса, исполнителя главной роли в фильме «Форрест Гамп», с ювелирной точностью вмонтировали в кадры старой кинохроники – он пожимал руку президенту США. А Д.Кэрри в «Маске» глотал связку динамитных шашек, не повредивших ему при взрыве: лицо актера сканировали, а затем трансформировали посредством компьютерной графики. Не меньшее впечатление произвел компьютерный эффект поэтапного исчезновения человека в фильме «Невидимка» (2000).

В триллере «Финальная фантазия. Духи внутри нас» (2001) все персонажи, не отличимые от живых людей, – компьютерные. Герои трехмерного мультфильма «Полярный экспресс» (2004) были сканированы с настоящих актеров. А в ленте «Симона» в центре внимания оказывается виртуальная красавица, заменившая, по сценарию, капризную кинозвезду. Симона пользуется невероятным успехом у жаждущей увидеть ее воочию публики. Она – само совершенство.

Действительно, протовиртуальная реальность усиливает соблазн перфекционизма – принципиальной незаканчиваемости творческого процесса, пределов совершенствования которому, в том числе и компьютерными средствами, не существует. Актерская «склонность к виртуальности» приобретает значение при кастинге. Возможность компьютерного ремейка киноидолов прошлого, омоложения актеров (М.Плисецкой, И.Чуриковой в проекте «Квартет») либо создания

фантомных персонажей, не имеющих прототипов, позволяющая обойтись без живых актеров, радикально меняет не только процесс кинопроизводства, но и воздействует на творческий процесс. Исчезновение «сопротивления материала» реальности, позволяющее погрузиться в область чистой фантазии, переструктурирует соотношение рационального и иррационального, конкретного и абстрактного, объективного и субъективного, усиливая концептуально-проектное начало творчества.

Впрочем, возможен и обратный ход, когда «живой» спектакль имитирует виртуальную реальность и конкурирует с ней: в феерии Ф.Жанти «Неподвижный путник» режиссер и актеры «переигрывают» виртуальность, достигая впечатления морфинга, «невозможного объекта» и т.д. при помощи виртуозной актерской техники, оригинального хронотопа, остроумного художественного оформления. Спектакль – своего рода симулякр протовиртуальной реальности, созданный традиционными художественными средствами.

Виртуальная модель бытия оказывает обратное воздействие на киноповествование, не требующее компьютерных технологий. Так, в психодраме Д.Линча «Малхолланд Драйв» важно не столько внешне алогичное соотношение первой и второй частей фильма, сколько бесконечная вариативность судеб персонажей, их личностная неопределенность.

Что же касается художественно-эстетического эффекта новых многоканальных звуковых технологий как элемента протовиртуальной реальности в кино, то он сопряжен с созданием у зрителей ощущения реальности происходящего на экране, их вовлеченности в кинематографическое действие. Многое перекликается здесь с эстетикой гиперреализма: отдельные звуковые фактуры искусственно вычлняются и укрупняются, акустически форсируются. Окружающий зрителя со всех сторон, обтекающий его многоканальный звук дает возможность реалистически рассказать историю, выходящую таким образом за пределы экрана, а из экранного пространства – в зрительный зал. Художественно-эстетический интерес представляют здесь возможности контрапункта визуального и акустического кинообразов, глубинной локализации звука, а также специфика слышимого пространства. В плане психоакустических особенностей киновосприятия, изучения воздействия новой, высокотехнологичной аудиовизуальной среды на сознание и подсознание зрителей, следует особо выделить феномен «скрытого сообщения» как способа создания психологической установки, программирования направленности восприятия реципиента<sup>7</sup>.

Современные звуковые технологии становятся новым средством художественной выразительности в той мере, в какой способствуют реализации творческого замысла художника, задуманному им расширению акустического и визуального пространства фильма. Сегодня наблюдается встречный процесс: многоканальные звуковые технологии влияют на художественную сторону кинопроцесса, а новые эстетические запросы оказывают обратное воздействие на кинотехнику. Это лишь один из аспектов принципиального вопроса о том, способны ли технические новшества дать импульс возникновению новых художественно-эстетических качеств и ценностей в экранных искусствах, каково их влияние на творческий процесс, сознание и подсознание реципиентов. Ведь совершенно очевидно, что краткий экскурс в историю развития компьютерных визуальных и звуковых эффектов в кино для нас не самоцель. Это лишь пропедевтическая прамбула к анализу пока еще крайне редких случаев концептуального обращения к протовиртуальной реальности в современном киноискусстве, дающих значимый художественно-эстетический эффект.

Достаточно интересным в этом плане представляется уже упоминавшийся фильм «Матрица» братьев Вачовски. Если для зрителя это — протовиртуальный опыт, то для персонажей фильма — полное погружение в виртуальную реальность, при котором компьютерная программа целиком заменяет им реальную жизнь. Вариант виртуальной реальности, созданный в этом, как и в некоторых других, фильме заставляет задуматься, а возможно ли вообще при действительной реализации такого типа виртуальной реальности говорить об эстетическом опыте, об опыте искусства в традиционном понимании этих феноменов. Здесь (для персонажей, которые и моделируют будущих реальных реципиентов виртуальной реальности) практически полностью исключен созерцательный момент, необходимый для эстетического опыта в его классическом смысле. Он заменен игровой деятельностью, которая может привести к реальной гибели персонажа. При этом главные персонажи, которые сознательно входят в виртуальное пространство и имеют возможность самостоятельно его покинуть, постоянно сознают, что они находятся в виртуальной реальности, в которой обязаны действовать как в реальной жизни. Здесь практически все механизмы классического эстетического опыта не работают, и уже сегодня приходится задуматься о целостной и принципиально иной, чем все нам известное, эстетике виртуальной реальности, ее формах, механизме действия, границах. Что касается технической стороны дела, то в этом фильме был впервые использован спецэффект плавающей раскадровки — объемного зависания персонажа в

кадре. Он достигнут в результате пропускания через компьютер серии стоп-кадров, снятых из разных точек 120 кинокамерами, непрерывно движущимися вокруг актера.

В западном кинематографе компьютерные спецэффекты активно используются по преимуществу в массовых жанрах — блокбастерах, пеплумах, мистических триллерах, фантастике, фэнтези. Однако они появляются и в арт-хаусе. Наиболее репрезентативно в этом плане творчество П.Гринуэя. В своих фильмах нового тысячелетия он активно обращается к самым современным технологиям, справедливо полагая, что художник не имеет права игнорировать образ мыслей и технические достижения своего поколения. Современная же эпоха — компьютерная, требующая иных выразительных средств, чем прежде. Одна из творческих задач режиссера — найти правильное сочетание материала, из которого создается произведение искусства, и выбранной темы: «Глупо делать Тадж-Махал из пирожного»<sup>8</sup>. Полагая, что с целлулоидным кино сегодня покончено, Гринуэй занимается тем видом искусства, который идет, по его мнению, на смену классическому кинематографу — «эстетической технологией». О характере последней свидетельствует его фильм «Чемоданы Тульса Люпера». Режиссер считает свой проект художественным манифестом цифрового кино, мультимедийности и интерактивности. Гринуэй убежден, что кино не должно выполнять функции литературы, поэтому предлагает несюжетный способ создания фильма. Новейшие технологии (морфинг, компоунинг, виртуальная камера, многоканальный объемный звук) способствуют возникновению специфической аудиовизуальной среды, перенасыщенной, даже перегруженной художественной информацией. При этом фильм странно холоден, сух, внутренне статичен при внешнем динамизме действия, его интеллектуализм лишен эмоциональной наполненности. Он вызывает эстетическое наслаждение, смешанное с ощущением холодной отстраненности от увиденного. «Чемоданы Тульса Люпера» подводят своеобразный итог постмодернистским опытам автора (в нем множество самоцитат, прямых апелляций к предшествующим фильмам, ироничных ответов критикам) и в то же время свидетельствуют о качественно новом, протовиртуальном этапе его творчества.

Однако и при новых технологиях главными, непреходящими ценностями, по убеждению Гринуэя, останутся секс и смерть, когда человек не властен над собой: «Европейская культура на стыке XX и XXI веков — постоянная пляска эроса и танатоса. Что ж удивляться, что кино пребывает в постоянном поиске свежих ощущений, связанных с сексом и смертью»<sup>9</sup>. Осмыслению этих феноменов новейшими



кинематографическими средствами будет посвящен его новый фильм «Ночной дозор». Он станет частью грандиозного протовиртуального проекта Гринуэя к 400-летию Рембрандта, включающего не только фильм, но и оперу, выставку. Гринуэй хочет доказать, что великий голландский художник был предшественником кино: при внимательном всматривании в полотно видно, что оно вполне кинематографически меняется, словно Рембрандт был не только художником, но и гениальным оператором. Одноименный же российский блокбастер — «Ночной дозор» Т.Бекмамбетова — он считает не имеющим ни малейшего отношения к великому полотну великого голландца.

Сегодня на наших глазах происходит активное становление компьютерографа (дигитографа), конкурирующего с пленочным кинематографом, важнейшим творческим принципом которого становится абсолютизация игровой модели бытия в протовиртуальной реальности, где границы между воображаемым и реальным вообще исчезают. При многих издержках творческого характера приходится признать, что здесь делается новый и существенный шаг к художественному освоению виртуальной реальности. Смещение кинематографических и мультимедийных приемов побуждает при этом говорить о возникновении посткино, метакино — новом этапе развития и в самом кинематографе.

Наибольшего эффекта в создании протовиртуальной реальности пока удалось добиться в двух сферах, где напрямую не ставятся задачи художественно-эстетического характера; речь идет об игровом сегменте массовой культуры и прикладной области, так или иначе связанной с обучающе-тренировочными программами. На этой ступени протовиртуальной реальности усиливается вовлеченность реципиента в компьютерное действие, в виртуальное пространство, т.е. активнее реализуется эффект виртуальной реальности.

В сфере массовой культуры формы протовиртуальной реальности эксплуатируются целой индустрией интерактивных развлечений и услуг нового поколения, обыгрывающей принцип обратной связи и эффект присутствия, — многообразные компьютерные игры, видеокомпьютерные аттракционы и шоу, виртуальные ярмарки, телешопинги и т.п. Нередко они художественно оформлены, и весьма искусно. В некоторых современных компьютерно-сетевых играх достигается достаточно полный эффект виртуальной реальности без всякой дополнительной сенсорики, только на аудиовизуальном и двигательном (руки по клавиатуре) уровнях. Игроки, нередко уже имеющие своих виртуальных двойников внутри игры и достаточно свободно манипулирующие ими, зачастую полностью вживаются в атмосферу

игры, сутками не отходя от компьютеров. Для определенной части молодежи современные сетевые игры, в которых одновременно принимают участие многие игроки из разных стран, становятся более жизненно важной средой обитания, чем сама реальная жизнь. Они полностью уходят в игровую жизнь в сети, выключаясь из реальной жизни, что нередко приводит к нервным срывам, психическим и иным заболеваниям. В США и других технически развитых странах эта проблема выходит уже на государственный уровень. Ею активно начинают заниматься психологи, медики, педагоги, философы. Однако однажды выпущенного из бутылки джина насильственно вернуть туда не удастся, да никто этого и не предпринимает. Индустрия компьютерных игр приносит огромные доходы и стремительно развивается.

Относительно новым явлением стало создание полнометражных художественных фильмов по мотивам компьютерных игр («Лара Крофт – расхитительница гробниц») и комиксов («Город грехов»). Среди других феноменов виртуализации массовой культуры отметим массовую постпродукцию (игрушки, гаджеты, воспроизводящие популярные кино- и телеперсонажи и др.): она спровоцировала своеобразную ролевою метаморфозу, превратив искусство в своего рода виртуальную рекламу такого рода товаров.

В прикладной сфере впечатляющих результатов добиваются создатели учебных электронных тренажеров (например, автомобилели или самолетовождения), а также исследователи особых центров по компьютерному моделированию возможных ситуаций в научных и военных целях, изучающие, например, поведение человека в экстремальных обстоятельствах, вырабатывающие оптимальные пути решения задач, возникающих в этих условиях, и т.п. Следует отметить, что в прикладной сфере распространены гибридные формы, расширяющие физическую реальность посредством виртуальной реальности. Такова дополнительная информация об окружающей среде на дисплее в кабине пилота, существенно раздвигающая границы визуального обзора. В учебных целях создаются многообразные оптико-кинетические иллюзии полета, вращения, падения, столкновения, превышения скорости, изменения курса, боковых и задних видов и т.п., способные вызвать у обучаемого чувство страха, опасности, мобилизовать его внимание. По аналогичной программе осуществляется компьютерное моделирование действий пожарных в горящем доме и т.п.

На третьей ступени протовиртуального этапа пользователь имеет дело собственно с интернетом как своеобразным посредником в многообразных контактах с искусством, однако пока полного погружения в сетевое пространство не возникает, сохраняется существен-

ная дистанция между реципиентом и происходящим на экране монитора. Среди сетевых арт-практик, приспособляющих к интернету традиционные виды искусства, следует особо выделить гиперлитературу (гипертекст). Заданный автором виртуальный гипертекст может быть прочтен лишь с помощью компьютера, благодаря интерактивности читателя, выбирающего пути развития сюжета, «впускающего» в него новые эпизоды и персонажи и т.д. (У.Гибсон. «Виртуальный свет», М.Джойс. «Полдень»). Так, сетевой проект романа американского писателя М.Джойса содержит 539 условных страниц и 951 «связку» (альтернативные пути развития сюжета). Чтобы активировать связку, необходимо кликнуть по одному из выделенных слов на экране. Тогда текст раздвинется, включая сцену, связанную с этим ключевым словом. На сходном принципе основаны компьютерные и бумажные квесты Э.Паккарда – игры-приключения с интерактивным сюжетом, в которых выбор пользователя нацелен на максимальное количество авантюр.

Специального исследования заслуживает сетевая литература, модифицирующая традиционные приемы литературного письма применительно к условиям интернета. Хотя электронная составляющая российского книжного рынка пока невелика, отечественная сетевая литература (виртуальная медиалитература), чьи наиболее репрезентативные образцы были представлены на конкурсах «Тенета» и «Улов», свидетельствует о расширяющихся поисках в области мультимедийной книги, в частности, тенденциях визуализации устной речи<sup>10</sup>. Интернет выполняет также функции самиздата, архива и библиотеки. Постоянно расширяется практика создания сетевых музейно-выставочных пространств, доступных пользователям в любой части земного шара, виртуальных консерваторий и театров, сетевых путешествий по тем или иным достопримечательностям мира.

Таким образом, протовиртуальная реальность, и особенно мотивы и парадигмы ее художественного моделирования, активно проигрываются в современной художественной культуре, овладевающей компьютерной техникой и сетевыми пространствами и технологиями. Многообразные дигитальные продукты фактически готовят современного реципиента, пока относительно пассивно сидящего перед экраном монитора, к активным действиям в виртуальной реальности и к соответствующей психологии восприятия; формируют зачатки нового эстетического сознания. По-видимому, в перспективе в полной мере проявится такой признак виртуального артефакта, как мнимо-подлинность<sup>11</sup>. Так, предполагается, что тело игрока-реципиента будет полностью встраиваться в тело компьютерной игры, станет ее частью (инвариант встроенности)<sup>12</sup>.

Диффузный, расфокусированный режим восприятия виртуальной реальности даже в ее современных, еще пара- и протоформах уже во многом трансформирует классическую картину мира, делая ее более многослойной и при этом лишенной привычной системы координат, свободной от законов гравитации, объемности, равномерности, рядоположенности объектов и т.п. Новые технологии позволяют осуществить проект художественного авангарда XX в., связанный с заменой классического принципа «я так вижу» на постулат «я так мыслю, чувствую, действую», отказом от условной рамки (рампа, рама, кинокадр), слиянием письма и изображения, полной импровизационностью творчества. Можно предположить, что виртуальная реальность грядущего компьютерно-сетевого искусства будет строиться в направлении электронного развития всех этих и подобных им тенденций аудио-визуально-гаптической динамической ситуативной образности, включающей в свое поле субъект восприятия-творчества.

Итак, сегодня можно заключить, что с помощью самых «продвинутых» искусств, активных экспериментов в сферах пара- и протовиртуальности интенсивно нарабатывается новый эстетический опыт, переформируются менталитет и структуры восприятия современного реципиента, ориентированные на полноценное принятие виртуальной реальности в качестве эстетического феномена ближайшего будущего. Остается соединить принципы компьютерно-сетевой игры с работками протовиртуального театра, кинематографа, некоторых актуальных арт-практик – и мы окажемся в полномасштабной виртуальной реальности, подчиняющейся нашим желаниям и дающей нам ощущение аутентичного эстетического опыта, реализующегося в иной, отличной и от реальной жизни, и от традиционного искусства среде.

Очевидно, что виртуальная реальность предполагает совершенно новый эстетический опыт, с которым человек еще никогда не встречался, и соответственно потребует и совершенно новых, адекватных методов его изучения, осмысления, описания. В частности, если традиционное искусство опиралось на миметический принцип, то в виртуальной реальности он как бы полностью отсутствует. Человек не изображает, не выражает и не созерцает нечто, но реально живет и действует в виртуальной жизненной среде по особым правилам игры. Фактически виртуальная реальность становится для человека XXI в. особой квазидуховной сферой, в которой он ощущает себя, тем не менее, вполне материальным существом в материальном мире.

Виртуальная реальность как эстетический феномен сегодня еще terra incognita, которая настоятельно требует пристального внимания современных эстетиков. И здесь они не обойдутся без соответствующей

щих самых современных наработок психологов, социологов, математиков-программистов, искусствоведов разных специальностей, философов, культурологов и даже богословов. Главные вопросы, возникающие перед исследователями: что за реальность открывается человеку, проникающему за экран компьютерного монитора, в дигитальные пространства электронного мира? какое место в этом мире занимает его новый эстетический опыт? и в каком смысле этот опыт является эстетическим? в каких категориях он может быть описан?

Может показаться, что развитие виртуальной реальности не имеет предела (во всяком случае, технического). Единственная, но главная проблема, налагающая существенные и принципиальные ограничения на развитие виртуальной реальности, основанных на ней арт-практик и нового эстетического опыта, заключается в реальных возможностях человеческой психики, допустимых пределах ее функционирования в практически безграничной сфере квазиреальности электронного виртуального мира. Есть основания предполагать, что эти возможности далеко не беспредельны и не безопасны для человека, в частности для сохранения им своей личности, своей аутентичности.

### Примечания

- <sup>1</sup> Термин «виртуалистика» уже достаточно активно и в разных смыслах используется в современных текстах. Чаще всего им обозначают всю совокупность элементов, связанных не только с самой виртуальной реальностью, но и с любым использованием компьютерной техники. Нам представляется, что согласно неписаным правилам русского словообразования этот термин больше всего подходит для обозначения соответствующей науки или ее отрасли (по аналогии с лингвистикой, компаративистикой и т.п.). Для обозначения же комплекса элементов, так или иначе связанных с виртуальной реальностью, уместнее использовать понятие виртуальности.
- <sup>2</sup> *Виткевич С.И.* Пейотль. Из книги «Наркотики» // Иностранная литература. 1995. № 11. С. 155–156.
- <sup>3</sup> *Уэли И.* Вечеринка что надо // Иностранная литература. 1998. № 4. С. 140.
- <sup>4</sup> Подробнее об этих трансформациях см.: *Бычков В.В.* Феномен неклассического эстетического сознания // Вопросы философии. 2003. № 10. С. 61–71; № 12. С. 80–92.
- <sup>5</sup> См.: *Родкин П.* Экзистенциальные интерфейсы. Опыты коммуникативной онтологии действительности. М., 2004.
- <sup>6</sup> См. подробнее: *Бежанов С.Г.* Виртуальный мир кинематографа (эстетический аспект) // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. М., 2005.
- <sup>7</sup> См. подробнее: *Русинова Е.А.* Звуковая эстетика и новые технологии // Эстетика на переломе культурных традиций. М., 2002.
- <sup>8</sup> *Гринуэй П.* «Я – узник своей профессии» // Известия. 24.06.2005. С. 21.

- 
- <sup>9</sup> Гринуэй П. «О чем еще можно снимать кино, если не о сексе и смерти» // Известия. 16.12.2005. С. 17.
- <sup>10</sup> См.: Адамович М. Этот виртуальный мир... Современная русская проза в Интернете: ее особенности и проблемы // Новый мир. 2000. № 4; Книга и/или компьютер // Иностран. лит. 1999. № 10.
- <sup>11</sup> См.: Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб., 2000. Раздел «Виртуальная реальность в искусстве и эстетике». С. 310–327; *Она же*: Виртуалистика: художественно-эстетический аспект // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М., 2004. С. 328–341.
- <sup>12</sup> См. подробнее: Орлов А.М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания. М., 1997. С. 20.