

Фадеева Т.Е., старший преподаватель, Школа дизайна НИУ ВШЭ, tfadeeva@hse.ru

Старусева-Першеева А.Д., преподаватель, Школа дизайна НИУ ВШЭ, apersheeva@hse.ru

Виртуальная реальность как инструмент художника: выстраивание интерсубъективной позиции

Настоящее исследование посвящено анализу того, какие новые стратегии переосмысления субъективности возникли в 2010-е годы в связи с развитием виртуальной реальности (VR) как нового медиума в руках художника.

Введение

В XX столетии неклассическая философская антропология, переосмысляя картезианскую модель субъективности, постулирует, что у человека нет -- четко зафиксированной сущности, нет раз и навсегда определенного «что» [1]. Она рассматривает человека не как устойчивую «данность», а как ситуативно меняющуюся конструкцию как результат культурно-социальной, исторической «заданности» и собственного полагания (действий на себя, как бы «делания» себя). «Действие на себя» противопоставляется неким пассивным синтезам сознания, поскольку, чтобы так действовать, субъекту необходимо заставить себя уже «положенным» [2], после чего он может значительно изменить собственную направленность, свою «повестку дня».

Поскольку сегодня человеку необходимы проницаемые границы социальной идентичности, известная ее подвижность, чтобы вписываться во множество социальных ролей и эффективно существовать в «полиэкранном» пространстве современных дискурсов, он должен находить общий язык с самыми разными членами общества и их «субъективностями» - знаниями, чувствами, убеждениями и желаниями *другого* - которые могут не совпадать с собственной позицией субъекта. При этом субъект не теряет себя, как можно было бы подумать, в этом множестве чужих субъективностей, напротив, опираясь на идеи французского философа Жильбера Симондона, можно утверждать, что индивидуальные черты субъекта в жизни группы не «теряются», а, наоборот, заостряются, и именно поэтому столкновение с коллективным позволяет актуализировать индивидуацию [3]. В этом смысле *другой* – это не инстанция, которая дает нам целостность (по М. Бахтину), а инстанция, которая дает нам варианты разных «ситуационных сборок» [4, 5] и через это

– возможности расширения границ собственной картины мира. В поле современного искусства систематически ведутся рассуждения о том, как могут быть улучшены механизмы соединения и сосуществования различных дискурсов и жизненных миров [6], и ключевой задачей текущего исследования стало выявление художественных стратегий работы с виртуальной реальностью как медиумом, посредством которого действует художник, через радикальную иммерсию предлагая зрителю выйти на новый уровень эмпатии.

Варианты подхода к коммуникации со зрителем в VR-проектах

Рассмотрев проекты последних десяти лет, построенные на создании образа в виртуальной реальности, мы пришли к выводу, что, анализируя произведения медиаарта, внимание следует уделить не только эстетическому или этическому посылу конкретных работ (как успешно делается во многих исследованиях [7, 8]) и не техническому решению, а стратегии художника в работе со зрителем и той роли, которую он зрителю предлагает.

В соответствии с этим было выявлено три типа VR-проектов:

1. **Образ-пространство**, где зритель является пассивным наблюдателем или исследователем незнакомой, экзотической среды. Субъект оказывается в пространстве наедине с самим собой, от него требуется минимум когнитивных усилий, поскольку пространство свободно раскрывается перед ним (Цай Минлян «Заброшенный», 2017; VR-проекты команды Нонни Де ла Пенья, 2010-е; и др.);

В эту категорию входят в первую очередь видео-«бродилки», где зрители осматривают виртуальный пейзаж, не взаимодействуя с ним, например, пространства покинутого Чернобыля (проект «Чернобыль VR», 2016). Такие образы действуют сильнее газетных статей и новостных репортаже, скажем, чтобы привлечь внимание к проблеме защиты прав детей, в 2015 году по заказу ООН командой Криса Милка и Габо Арора был создан VR фильм «Облака над Сидрой» – это история двенадцатилетней девочки Сидры, которая живет со своей семьей в сирийском лагере беженцев. Зритель получает возможность увидеть жизнь беженцев как бы «изнутри», со всеми ее радостями и горестями. В 2017 году на Венецианском фестивале демонстрировался другой фильм Арора, снятый совместно с Ари Палицем, – «Последнее прощание». Фильм представлял собой виртуальный тур по газовым камерам Майданека. Еще два любопытных проекта – фильмы Inside Impact: East Africa («Внутри воздействия: Восточная Африка») и Act In Paris («Действие в Париже»). Первый фильм посвящен жизни Восточной Африки, второй – проблемам глобального потепления.

Отдельно следует рассмотреть пример «иммерсивной журналистики» команды Нонни де ла Пенья, в произведениях которой пользователь может погрузиться в пространство напряженной социально-экономической ситуации («Голод в Лос-Анджелесе», 2013), военного конфликта («Проект Сирия», 2014), а также конфликта ценностей и идеологий. В проекте «Прочь из убежища» (2017) рассказывается история юноши, которого родители выгнали из дома, узнав о его сексуальной ориентации. Зритель здесь оказывается «невидим», его тело не получает репрезентации в этих «мирах», ситуации разворачиваются без него. Проекты, подобные этим, не предполагают активной реакции зрителя, его поступков в пространстве VR, возможности повлиять на ход событий. Потому для достижения максимального эффекта нужно подключить механизмы реагирования, то есть, нужно дать зрителю опцию не просто быть свидетелем некоего события в VR, но стать его участником, действующим лицом, активно влияющим на ход повествования. Это характерно для интерактивных VR-проектов, в первую очередь, для видеоигр. Поэтому второй тип VR-проектов представляется более перспективным в аспекте «ре-субъективации» и получения нового опыта иммерсивности.

2. **Образ-встреча**, где зритель сталкивается с новым для него жизненным миром, в том числе получая возможность «оказаться» в теле другого человека или существа. Происходит «встреча» в психотерапевтическом смысле, то есть, раскрытие собственных границ навстречу чему-то неизвестному, выход за пределы собственного опыта и сформированной им картины мира. От субъекта требуется эмоциональное усилие, требуется проактивность и толерантность (Алехандро Гонсалес Иньярриту «Плоть и песок», 2017; АЕС+Ф «Психоз», 2019; Marshmallow Laser Feast, «В глазах животного», 2018; Be another lab «Машина чтобы стать другим», с 2012 по настоящее время; и др.);

Сегодня многие называют технологию VR «машиной для эмпатии», поскольку именно в пространстве виртуальной реальности пользователь способен получить опыт новой субъективности, бытия-с-Другим или – до определенной степени – бытия Другим. Именно эта идея «заложена» в названии междисциплинарной группы студентов BeAnotherLab («лаборатория "Будь Другим"») барселонского университета имени Пумпеу Фабра. В рамках лаборатории реализуется проект «Машина чтобы стать другим». Суть проекта состоит в следующем: два участника (мужчина и женщина) надевают очки виртуальной реальности и начинают видеть то, что видит другой. К примеру, мужчина видит перед собой женские руки. Для того, чтобы усилить эффект от иллюзии, участников эксперимента просят синхронно выполнять движения руками и ногами. Отметим, что BeAnotherLab — не первая команда исследователей, которая занялась подобными экспериментами. Большой интерес также представляют исследования Томаса Метцингера и Олафа Бланке, которые совместно с когнитивистами Бигной Ленггенхагер и Теджом Тэди создали систему виртуальной

реальности, предназначенную вызывать у людей опыт пребывания вне своего тела, разрушая иллюзию стабильности модели нашего тела. В своей работе Метцигнер и Бланке исходили из следующих посылок: мы живем «внутри» не только наших представлений о мире, но и внутри представляемых нами же моделей наших тел, умов и собственного «я». Эти модели, как и всякие другие, подлежат манипуляции и трансформации, они не константны. Получая новые телесные переживания, мы обретаем новый опыт субъективности либо «расширяем» уже существующий.

Еще один яркий пример: знаменитая короткометражка Иньярриту Алехандро Гонсалеса «Плоть и песок» (2017), эта виртуальная инсталляция посвящена жизни мигрантов, пересекающих границу между Мексикой и США. Режиссер работал над этим проектом более пяти лет, он разговаривал со многими людьми, пережившими этот переход (увы, многим пережить его не удастся) и собрал их опыт в ряд сильно действующих на зрителя образов, в которых виртуальная реальность дополняется элементами физической действительности. Когда этот проект демонстрировался в ходе Каннского фестиваля 2017-го года, его показ проходил в ангаре аэропорта: зрителя приводят в холодной «транзитной» комнате, где его просят снять обувь и поставить ее рядом с рядами ботинок, принадлежавших мигрантам, потом несколько минут дискомфорта ожидания, и зрителя снабжают тяжелым рюкзаком и VR-шлемом, вместе с которыми он должен совершить путешествие в специально оформленном пространстве, переживая состояние мигрантов на собственном телесном опыте. С точки зрения жанра этот проект является скорее «бродилкой», однако, нарративная составляющая в нем ясно проявлена во всем, начиная с деталей облика мигрантов, которых видит зритель, и заканчивая последовательностью «картин», возникающих на экранчиках в VR-шлеме. Физически и эмоционально изнурительное путешествие через границу заканчивается для зрителя-героя трагически: пограничник убивает его. Таким образом, инсталляция Иньярриту представляет собой сложно организованное целое, в которой задействованы пространство, объекты и люди, что, разумеется, только усиливает эффект погружения.

Другой яркий проект, основанный на виртуальном путешествии: «Психоз» (2019), разработанный группой AES+F совместно с Александром Зельдовичем. Одной частью этого произведения стала театральная постановка Зельдовича по тексту Сары Кейн, где описывался ее опыт галлюцинаций и последующего пребывания в лечебнице; второй же частью стало VR-видео, в котором зритель оказывался в роль душевнобольного. Пространство инсталляции в галерее MARS было оформлено как коридор больницы, зрителю нужно было заполнить небольшую анкету, подождать приглашения, затем надеть шлем виртуальной реальности и – сесть в инвалидную коляску. И когда сеанс начался, отождествление себя с героем видео происходило практически мгновенно именно благодаря этой коляске: в VR-очках зритель оказывался в том же самом больничном коридоре, опустив голову, видел собственное тело, неподвижные ноги и руки,

покоящиеся на колесах инвалидного кресла, и одновременно мог ощущать холод этих металлических колес. Движение внутри VR-пространства осуществлялось через нажатие на специальную педаль, а повороты достигались довольно активным движением рук, проворачивающих коляску. Таким образом тело «верило», что находится в той самой больнице, а перед глазами плыли галлюциногенные образы, и чем дальше, тем более страшные – и с этими образами игрок никак не мог взаимодействовать. Огромные насекомые, оторванные конечности, летающие разноцветные ногти, гигантские грибы и мощные взрывы – все эти образы, изящные и вместе с тем отталкивающе фактурные (в традиционном духе AES+F) вставали перед взглядом зрителя, и от них нельзя было скрыться. Это видео вызывало сильнейшее ощущение присутствия в кошмаре и полного физического бессилия, невозможности вырваться из пелены галлюцинаций, которые даже несмотря на то, что мы знаем об их искусственной природе, остаются пугающими.

3. **образ-ситуация**, где зритель может действовать в предлагаемых виртуальной реальностью обстоятельствах, влияя на ход событий. Здесь уже требуется максимальное усилие: субъект телесно включается в действие виртуального сценария и отреагировать на его события (Марина Абрамович «Погружение», 2018; Лори Андерсон, Синь-Цзянь Хуан «La Camera Insabbiata», 2017; Пия Тикка «Одержимость», 2005 и др.).

Произведения виртуальной реальности, в которых зритель может взаимодействовать с объектами в созданной художником среде, встречаются реже остальных, поскольку требуют большой и дорогостоящей работы по проектированию интерактивного пространства. В этом плане в авангарде находится гейм-индустрия и редкие проекты интерактивного кинематографа. Лев Манович отмечает, что тенденция «кинематографизации» игр возникла уже в середине 1990-х годов в таких играх, как «Voyeur» (1993) и «Dungeon keeper» (1997), и подчеркивает, что способы создания образа пространства и времени, а также репрезентации воспоминания, движения мысли и эмоций человека пришли в гейм-дизайн именно из кинематографа [10]. Совсем не удивительно, что в 2000-е годы появился ряд игровых проектов, напоминающих интерактивное кино. «Fahrenheit» (2005), «Heavy rain» (2010) и «Beyond: two souls» (2013) – от компании Quantic Dream, игра-триллер «Erica» (2019) и другие проекты, которые по сути представляют собой полнометражные анимационные фильмы с разветвленным сюжетом и дающие возможность игроку выбирать конкретные решения в диалогах и действиях, которые приведут его персонажа к той или иной развязке. Очень похожий способ интерактивного воздействия на сюжет был предложен и зрителям недавно вышедших интерактивных фильмов, таких как: «Ночная игра» (2016) Тобиаса Вебера, «Брандашмыг» (2018) Дэвида Слейда, интерактивный сериал «Мозаика» Стивена Содерберга и другие менее известные проекты. Интерактивная составляющая здесь, впрочем, весьма ограничена, она дается на уровне выбора точки обзора (за кем следить) или принятия того или иного решения за героя (в каком

направлении двинется сюжет), то есть, «игры» здесь не очень много, и характер визуального ряда не отличается от кинематографических стандартов.

Если же говорить о проектах, находящихся между кинематографом и арт-объектом, то можно вспомнить о концепции энактивного кино, предполагающего следующую схему: к телу зрителя в момент просмотра фильма подключается ряд датчиков, фиксирующих выражение его эмоций, и сюжет картины варьируется в зависимости от реакций зрителя [11]. Произведением подобного типа является инсталляция Пии Тикки «Одержимость» (2005), которая представляет собой комнату с четырьмя стенами-экранами, в центре которой располагаются кресла с биосенсорами, фиксирующими телесные реакции зрителей на действие фильма. Полиэкранный экран разработан таким образом, что на одном мониторе зритель видит смонтированную Тиккой версию фильма, где идет развитие сюжета, а на остальные мониторы подается изображение, которое компьютерная программа выбирает в зависимости от воспринятых датчиками эмоциональных и телесных реакций зрителя. То есть, повествовательная ткань фильма остается неизменной, но дополнительные, в режиме реального времени выбираемые программой фрагменты видео воздействуют на зрителя как элементы «экспрессивного монтажа». Таким образом, сталкиваясь с полиэкраном Пии Тикки, смотрящий оказывается в ситуации неосознанного выбора, благодаря которой может обнаружить свои бессознательные, рационально не контролируемые эмоции и желания, таким образом, эта инсталляция предлагает воспринимающему увидеть себя со стороны, узнать о себе нечто новое.

Еще один пример: VR-проект Марины Абрамович «Погружение» (2019), где зритель, надевая очки виртуальной реальности, сначала оказывается смотрящим с воды на ледники, которые, покрываясь трещинами, разламываются и падают в море, а затем – попадает в загадочное, напоминающее то ли лабораторию, то ли комнату пыток пространство, где видит Марину Абрамович в стеклянном боксе. Вода медленно наполняет бокс, художница начинает тонуть... и зритель может подойти, может коснуться стекла рукой, но ни разбить его, ни побежать за помощью он оказывается не способен. Здесь мы сталкиваемся опять-таки с ограниченной интерактивностью, однако, она осмысливается эстетически и создает фрустрацию, острое желание что-то изменить, повлиять на ситуацию – именно поэтому в конце видео возникает текст Абрамович, где художница призывает зрителя повлиять на ход реальных, а не воображаемых событий, помогая институциям, борющимся с глобальным потеплением.

Заключение

Как мы видим, в произведениях первого типа превалирует информационная составляющая, зритель не прикладывает значительных усилий и не ждет яркого трансформирующего эффекта, поскольку он не включен в действие непосредственно. Можно сказать, что первый тип VR-проектов включает в себя значительное число VR-аттракционов, где зритель может прогуляться по экзотическим местам, и его действия мотивируются лишь любопытством, а на более высокий уровень этим проекты выходят, соответственно, тогда, когда тема оказывается не развлекательной, а вызывающей к этическому началу («иммерсивная журналистика»). В работах второго типов оказывается возможным наиболее полно манифестировать логики различных жизненных миров, и благодаря этому зритель получает возможность пересечь собственные границы, начинает взаимодействовать с непривычным, с «нормой» *другого*. Благодаря таким «встречам», происходящим в безопасном пространстве эстетического переживания, происходит созидание нового общего фундамента, предполагающего формирование толерантности по отношению к необычному, стратегий и способов обращения с *другим*. Проекты третьего типа встречаются значительно реже, однако, нам представляется, что развитие именно этого типа произведений может привести к наиболее важным эстетическим и этическим результатам, потому что в этих настоящих интерактивных (перформативных) VR-произведениях зритель может не просто «оказаться» на месте другого, но и действовать от его лица, сталкиваясь с новыми для себя возможностями или ограничениями в процессе принятия решений. Здесь от субъекта требуется прикладывать уже куда более значительные усилия, поскольку художник проходит лишь половину пути, задав «правила игры», а дальнейшая ответственность лежит уже на зрителе, совершающем тот или иной поступок в виртуальном мире.

Всякий раз мы видим, что главной целью проекта «в пределе» является расширение представлений зрителя об окружающем мире и о нем самом. Такое движение за пределы «я» совпадает с требованиями современного общества, входящего в тот период, когда стандартизированные задачи передаются искусственному интеллекту, а от человека (субъекта) требуется креативность, предполагающая известную гибкость мышления, неординарный, творческий подход к решению задач, способность видеть возможности до того, как они станут актуальностью [12] – подобные навыки не формируются в рамках «позитивистского» подхода, а требуют постоянного выхода за пределы своего опыта и расширения своей субъективности (поля знаний, чувств, убеждений и желаний).

Говоря о коммуникативной составляющей в VR важно отметить, что, хотя в данный момент восприятие происходит за счет визуальных и аудиальных каналов, планируется развитие VR-

устройств вывода, воздействующих на тело, и задействование кинестетического канала обещает окончательное преодоление картезианского дуализма ментальной и физической составляющих «я». Виртуальная реальность сегодня представляется медиумом, посредством которого можно в буквальном смысле взглянуть на мир чужими глазами, пережить такой опыт идентификации с другим человеком и интеграции в непривычные условия жизни, равно которому не могли предложить ни литература, ни кинематограф. Исчезновение границ кадра, непрерывность восприятия пространства и времени, включение кинестетического канала восприятия - всё это делает виртуальную реальность зоной полноценного проживания воображаемого и потому зоной свободы, где «я» может проживать те сценарии и испытывать те аффекты, которые в повседневной жизни невозможны, расширять собственные границы и выходить за пределы эгоцентрической позиции.

Становясь «машиной эмпатии», виртуальная реальность является способом получения интересубъективного или даже трансперсонального опыта, а искусство в таком случае становится -- пространством свободы, местом для совершения выбора, полем исследования мира *другого*.

Библиография

1. Нанси Ж.-Л. Сегодня // Ad Marginem'93. Ежегодник лаборатории постклассических исследований Института философии Российской Академии наук. М.: Ad Marginem,1994. С 151.
2. Гиренок Ф.И. Смена перспектив в философии человека // ЧЕЛОВЕК.RU. № 10 (2015).
3. Вирно П. Грамматика множества: к анализу форм современной жизни. Перев. с ит. А.Г. Петровой под ред. А. Пензина. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013.
4. Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. М.: Изд.дом Высшей школы экономики, 2014.
5. Красавин И. Techne: сборка сообщества. М.: Кабинетный ученый, 2013.
6. Как жить вместе: устанавливая отношения, размечая позиции. Сб. статей под ред. Б. де Баре, Д. Айас, Н. Шафхаузена и М. Эггер. М.: V-A-C, 2017.
7. Rush M. New Media in Late 20th-Century Art. Thames & Hudson, 1999.
8. A. Visnyauskas, J. Grant. Digital Art for the 21st Century : Renderosity Paperback. Gardners Books, 2004.

9. New media art. Ed. by M. Tribe, R. Jana, U. Grosenick. Taschen, 2006.
10. Manovich L. The language of new media. MIT press, 2001. P. 84-86.
11. Бугаева Л. Искусство будущего: нейрокино / По ту сторону медиума: искусство, наука и воображаемое технокультуры. Сост. и ред. Д. Булатов. Калининград, 2016.С. 82-89.
12. Зеленцова Е., Гладких Н. Творческие индустрии: теории и практики. М.: Издательский дом «Классика-XXI», 2010. 240 с.