

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК НОВАЦІЯ У СФЕРІ ХУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ

З'ясовано сутність та особливості віртуальної реальності як новації у сфері художньої культури, зокрема наведено визначення поняття віртуальної реальності як художнього феномену.

Ключові слова: *віртуальне, віртуальна реальність, віртуалізація, новація, художня культура, мистецтво.*

Выяснено сущность и особенности виртуальной реальности как новации в сфере художественной культуры, в частности дано определение понятия виртуальной реальности как художественного феномена.

Ключевые слова: *виртуальное, виртуальная реальность, виртуализация, новация, художественная культура.*

The nature and characteristics of virtual reality as innovations in the field of art and culture, are revealed, in particular the definition of virtual reality as an artistic phenomenon is given.

Key words: *virtual, virtualreality, virtualization, innovation, artculture.*

У сучасному суспільстві комп'ютерні технології віртуальної реальності (ВР) набули широкого застосування в найрізноманітніших сферах людської діяльності, зокрема у сфері художньої культури. Розвиток комп'ютерної ВР надає нових можливостей для представників творчих професій. Однак художні експерименти з комп'ютерними ВР нині не є численними, оскільки комп'ютерні ВР перебувають на початковій стадії свого розвитку, а тому не всі їхні види доступні ширшому колу користувачів, зокрема художникам. Окрім того, щоб реалізувати будь-який ВР-проект, художник повинен мати не лише творчий потенціал, оригінальні ідеї тощо, а й особливі технічні навички. Утім, немало художніх проектів, пов'язаних із комп'ютерними віртуальними реальностями, були успішно реалізовані. Водночас зумовлені новаціями зміни в системі суспільних зв'язків, а також резонанс у сфері художньої культури, викликаний ними, зокрема створенням ВР, свідчать не лише про відкритість інноваційної проблематики, а й потребує теоретичного осмислення, що актуалізує запропоноване дослідження.

Першими «культурний потенціал» віртуальних реальностей оцінили власне розробники віртуальної реальності: Дж. Ланье, М. Крюгер, У. Брікен. Згодом ВР зацікавилися філософи, соціологи, психологи, мистецтвознавці. Міждисциплінарність дискурсу та поліфункціональність самого явища зумовили його особливу привабливість і для культурологічного аналізу, який надає змоги отримати узагальнене і цілісне уявлення щодо означеного феномену. У цьому контексті важливими є праці М. Кагана, Г. Щедрина, С. Іконнікової та ін. [8]. Деякі дослідники розглядають ВР з позицій естетики

й мистецтвознавства як нову техніку екранних мистецтв, часто поряд з телебаченням, комп'ютерною анімацією, спецефектами в кіно (А. Орлов) [12].

ВР розглядається й як концептуалізація сучасного рівня розвитку інформаційної техніки і технологій, які надають можливості відкривати й створювати нові виміри культури та суспільства. Зазначена концептуалізація здійснюється в працях, присвячених філософському осягненню трансформацій в естетиці та культурі: Н. Маньковська, А. Орлов, Ю. Легенький, В. Куріцин, В. Тарасюк та ін. [3; 10].

Практичне формування концепції віртуалізації суспільства, яку зафіксував японський дослідник Кеніши Омае, розпочали французькі мислителі Ж. Бодрійяр, Ж. Дельзю та П. Вірілію в межах постмодерністської парадигми [1]. Ідею віртуального театру розробляють В. Жданов і М. Носов; на основі теорії психологічної віртуальної реальності створена методика навчання віртуальному виконанню ролі [11].

В останні роки проблема ВР стала темою десятків міжнародних конференцій у різних країнах, а також масиву публікацій різними мовами і різної тематики. Створено спеціалізовані сайти в Інтернеті, присвячені цій проблемі, які налічують десятки тисяч посилань на книги, статті й електронні публікації.

Загалом дискурс щодо інноваційної проблематики оформився в першій половині ХХ ст., набувши нині осмислення переважно в прикладній економіко-науковій думці, зокрема менеджменті, соціології організацій (Ю. Яковець, Д. Ільєнкова, А. Пригожин [13]). Водночас у зв'язку із соціокультурними трансформаціями останніх років й актуалізацією цього феномену спостерігається збільшення кількості праць, у яких новація осмислюється в контексті соціокультурної динаміки. Так, у зарубіжних концепціях постіндустріального й інформаційного суспільств новація пов'язана з науково-технічним прогресом і революцією, зокрема інформаційною. А. Фонотов, як і А. Ракітов, В. Келле [14], розуміючи культуру як безперервний процес, що саморозвивається, співвідносять культурний прогрес з новаціями, трактованими в техніко-технологічному контексті як інструмент розвитку.

Незважаючи на значний обсяг подібних праць, публікацій про розгляд ВР як новації у сфері художньої культури в українській науковій літературі бракує.

Мета статті — проаналізувати віртуальну реальність як новацію у сфері сучасної художньої культури.

Для реалізації мети потрібно вирішити такі завдання: з'ясувати сутність і особливості віртуальної реальності як новації у сфері художньої культури; визначити її як художній феномен; навести приклади використання віртуальної реальності як новації в театральному мистецтві тощо.

С. С. Хоружий зазначив: «Філософія та культурологія ще мають розкрити, наскільки тісно і глибоко ідеї й уявлення віртуалістики пов'язані із сучасними культурними й антропологічними процесами. Безсумнівно, що ці процеси відбивають тенденцію до сприйняття реальності людиною як реальності багатовимірної, реальності сценарної і варіантної, реальності, в якій дедалі більша роль відводиться модельній та ігровій, рухомій, пластичній і проблематичній стихії. І безперечно, що всі ці види або предикати реальності дуже близькі до ознак реальності віртуальної, якщо не прямо належать їй» [15, с. 67].

Поняття віртуальної реальності набуло поширення в науці і культурі в 1980-х рр. для позначення особливого просторово-часового континууму, створюваного за допомогою комп'ютерної графіки, певним чином пов'язаного з комп'ютером, що активно функціонує в цьому середовищі. Нині віртуальність активно впроваджується і у сферу сучасної художньо-естетичної культури.

Підґрунтям віртуалізації як соціокультурного інноваційного процесу є передусім інновації, зокрема інформаційно-комунікативні, зумовлені інформаційно-технологічною революцією. Як інноваційне явище соціокультурна віртуалізація, яка функціонує за допомогою інформаційних технологій, постійно трансформує суспільно-культурне середовище.

Власне віртуальна реальність як повноцінне явище комп'ютерно-мережевого мистецтва ще перебуває на стадії активного становлення. Проте вже нині можна спостерігати форми й етапи цього становлення, що потребує розробки методології вивчення, принципово нового феномену комп'ютерно-мережевої арт-віртуальності. У цьому контексті слід звернутися до праці В. Бичкова й Н. Маньковської [3], в якій науковці намагаються надати ґрунтовну теоретичну оцінку віртуальної реальності з точки зору культурології. На думку дослідників, віртуальна реальність як художній феномен — це складна система, що самоорганізується, специфічне середовище, створене електронними засобами комп'ютерної техніки, яке сприймається чуттєво і повністю реалізується в психіці суб'єкта; особливий, максимально наближений до реальної дійсності (на рівні сприйняття) шгучно модельований динамічний континуум, що виникає в межах і за законами (які наразі формуються) комп'ютерно-мережевого мистецтва.

Основаючись на цьому визначенні, В. Бичков і Н. Маньковська класифікують усю сферу віртуальності, так чи інакше пов'язану з мистецтвом та естетичним досвідом і частково вже виявлену наукою: 1) природна віртуальність; 2) мистецтво як віртуальна реальність; 3) паравіртуальна реальність; 4) протовіртуальна реальність; 5) віртуальна реальність [3].

До паравіртуальної реальності, на думку науковців, належать дві сфери художньої культури ХХ ст.: «а) психоделічне мистецтво, б) різні напрацювання елементів віртуальності в авангардно-модерністсько-постмодерністському мистецтві і в найактуальніших арт-практиках сучасності, що виникають на основі традиційних «носіїв» мистецтва, без застосування особливої техніки, насамперед електроніки. Такі елементи і навіть цілі квазівіртуальні світи створюються в цій сфері почасти усвідомлено, але радше виникають спонтанно під впливом усєї сучасної, техногенно орієнтованої атмосфери в культурі, точніше вже в пост-культурі» [3]. Натомість до протовіртуальної реальності належать усі форми й елементи віртуальності, що виникають або свідомо створюються на основі або із застосуванням сучасної електронної техніки [3].

Нині можна спостерігати розхитування і руйнування традиційних засобів художніх мов класичного мистецтва, спроби пошуку й формування нових принципів, прийомів і способів неутилітарної арт-діяльності, вироблення принципово інноваційних парадигм творчої діяльності тощо. При цьому в сучасній комп'ютерній продукції простежується використання напрацювань авангардно-модерністських елітарних мистецтв і арт-практик ХХ ст. — футуризму, експресіонізму, абстрактного мистецтва, дадаїзму, сюрреалізму, конструктивізму, театру абсурду, конкретної музики і візуальної поезії, концептуального мистецтва, боді-арту — у різних поєднаннях, неможливих для позакомп'ютерного мислення.

Виявом тенденції до «стирання кордонів» між текстом і реальністю в театральній сфері є віртуально аранжовані театралізовані вистави-перформанси, які свідчать не лише про оптимізацію технічної сторони творчого процесу, а й про художньо-естетичну складову театрального розвитку. Прикладом є прагнення до стереоскопічного ефекту сприйняття вистави глядачем, що виявлялося в театральних експериментах П. Брука, Є. Гротовського, О. Васильєва, П. Фоменка, С. Соловйова, які нерідко перетворювали вистави за класичних п'єсами на своєрідний хепенінг, змушуючи глядачів переходити з одного театрального залу в інший або блукати багатоповерховими театральними приміщеннями, довільно монтуючи таким чином фрагменти вистави.

Своєрідними підсумками досягнень у сфері застосування ВР у художній культурі стала виставка «Крізь дзеркало: перші зустрічі художників з віртуальною реальністю», організована в одній з нью-йоркських галерей 1993 р. [7]. Параметри віртуальної реальності цього заходу були визначені достатньо широко й пропонували моделі, створені комп'ютером, тривимірні просторові енвайронменти, віртуальні перформанси і різні прояви естетики кіберпанка — від комп'ютерної інсталяції з використанням відеодиска Л. Хершмана «Глибокий контакт» (1990) до однієї з перших комп'ютерних ігор

Л. Ланье «Місячний пил» (1983). Виставка була задумана як форум для проектів та експериментів художників, котрі прагнули налагодити зв'язок між комп'ютерами, встановленими на них програмами, творцями й глядачами. Учасники прагнули довести, що головна перевага комп'ютера полягає передусім у його невичерпній внутрішній потенції. Наочно це демонстрував оригінальний проект М. Крюгера, який уже більше кількох десятиліть розвиває комп'ютерне мистецтво. Відеокамера передавала зображення глядача системі комп'ютерів, де воно оброблялося, відтворювалося фотомеханічним способом, а потім проектувалося назад на екран, де кольорове зображення глядача починало взаємодіяти зі звуками і системою образів, які синтезував комп'ютер. Глядач міг сам «спів-творити» музику, створюючи хвилі своїми руками чи грати з графічним творцем, названим криттером (тобто вигадана істота). На виставці був представлений віртуальний енвайронмент «Ангели» Н. Стенджера, система, яка імітує віртуальний рай, у який потрапляють й інтерактивно взаємодіють з ним учасники.

Два оригінальні проекти з використанням ВР-технологій, один з яких демонструвався на виставці, створив Чайан Хой. Прагнення художника до віртуального засвідчила серія праць, які він сам визначив як «кіберреалізм». Чайан Хой багато подорожує, вивчає культурне надбання країн, фотографує і поповнює свій архів, створюючи роботи, що являють собою поєднання кількох видів мистецтва: живопису, фотографії, музики і мультимедіа, простором існування яких є монітор комп'ютера. «Кіберреалізм» Чайан Хой змінює уявлення про знайомі образи реальності, химерно поєднуючи в єдиному просторі Тадж-Махал і скляну піраміду Лувра; хмарочоси Манхеттена, які заливають води Ніагарського водоспаду, і кам'яні чудовиська Нотр-Дама, які дивляться на це зі своєї висоти. «Кіберреальний» світ Чайан Хой — яскравий і чарівний, він сприймається як ірреальний і вожночас справжній. Але в ньому є дещо, що насторожує і тривожить, як і в можливостях, які здаються безмежними, котрі надають ВР-технології художникам і всьому людству загалом.

ВР виявляє зв'язок із різними видами мистецтва, будучи нині важливим чинником модернізації та розвитку їхньої мови. Аналіз сучасних взаємозв'язків з театром і кіно, а також історичних аналогій свідчить, що естетичний потенціал технології нині розкрито лише частково, що дозволяє говорити про виникнення, поряд з уже існуючими, нових художніх практик на основі ВР у найближчому майбутньому.

Як зазначалося, зв'язки театру з віртуальною реальністю проявляються одночасно на різних рівнях — від утилітарно-технічного до концептуального. ВР нині прагне набути деяких ознак театру, тоді як театр виявляє у ВР нову техніку для реалізації новаторських пошуків.

Віртуальний театр — ідея видатного режисера і театрознавця А. Арто, у працях якого є безліч паралелей, асоціацій і просто збігів з ідеями, принципами та можливостями технології ВР. Написані у 20-30-ті рр. ХХ ст. маніфести й статті Арто читаються нині як артикуляція художніх інтенцій та потенціалів нової технології. Концепцію А. Арто можна розглядати як модель, на основі якої припустити про народження нової естетики на перетині театру й віртуальної реальності в майбутньому, однак сучасна віртуальна реальність набуває застосування в театрі як нова техніка сцени. Використання ВР у театрі відрізняється від використання, наприклад, відеопроєкції раз і назавжди записаною комп'ютерною анімацією. Сценами ВР керує спеціальний оператор, котрий координує свої дії з тим, що відбувається на театральних підмостках. Так проявляється, хоча й опосередковано, через оператора, одна з головних властивостей ВР — інтерактивність. Але навіть такі новації не можуть змінити структури театру: глядачі із залу спостерігають за дією, яка має літературну основу.

Еволюцію підходів до «вбудовування» ВР у традиційну театральну систему можна простежити на прикладі діяльності Дослідного Інституту віртуальних реальностей Канзаського університету (офіційний сайт інституту — <http://www.ukans.edu/~mreaney>), де 1995 р. відбувалася перша театральна постановка з використанням ВР — спектакль за п'єсою Елмара Райса «Рахувальна машина». Значно яскравіше художній потенціал нової технології розкритий у наступній виставі 1996 р. — постановці п'єси «Крила». Окуляри-дисплеї поєднували комп'ютерну графіку віртуальних образів з театральними сценами реального світу. Глядачі спостерігали акторів на сцені й проєктовані на великий екран образи одночасно з абстрактними композиціями і крупними планами акторів на дисплеях. Одна з останніх експериментальних постановок — «Чарівна флейта» Моцарта, в якій режисер і художники зосередилися радше на дійових особах, ніж на декораціях, зацентрувавши на героях-аватарах та нових можливостях для акторів: за допомогою нової технології створено казкові персонажі, дракони, маги, амазонки.

Загалом можна виокремити кілька варіантів використання ВР у театральних постановках. Перший — проєкція сцен ВР на екран, який стає «іншою сценою» і вможливорює збільшити розмірність вистави. Такий екран може стати, наприклад, репрезентацією внутрішнього світу героя, його думок, снів, фантазій. Другий варіант — це віртуальні декорації. Третій — участь у театральній постановці поряд із живими акторами віртуальних героїв, аватарів [2]. Причому аватари можуть бути повноцінними дійовими особами, а не просто прикрасою спектаклю. Аватарами керують оператори, при цьому глядачам видають спеціальні окуляри або проєкційні дисплеї класу

«розширена реальність», які надають змоги поєднувати комп'ютерну реальність із реальністю, що відбувається на сцені.

Очевидно, що віртуальна реальність передбачає абсолютно новий естетичний досвід, якого людина ще ніколи не мала, а, відповідно, потребує й абсолютно нових, адекватних методів його вивчення, осмислення, опису не тільки психологами, філософами і програмістами, а й мистецтвознавцями і культурологами, одне з головних завдань яких — виявлення впливу віртуалізації як новації на розвиток художньої культури в найближчому майбутньому.

На основі вищевикладеного можна дійти певних висновків.

ВР виявляє глибокі зв'язки з пластичними і виконавськими мистецтвами, будучи нині важливим чинником модернізації та розвитку їхньої мови. Історичні аналогії і сучасні взаємозв'язки ВР із театром свідчать, що естетичний потенціал технології нині розкритий лише частково. Це надає підстав висунути припущення щодо виникнення нових художніх практик на основі ВР у найближчому майбутньому. Зокрема, нові комп'ютерні технології в майбутньому можуть привнести в мистецтво театру: нові спонукальні мотиви й джерела сюжетоскладання — для драматургів; безпрецедентні виражальні засоби, фантастичні можливості — для освітлювального і постановочного цехів; форми інтерактивної гри з глядацьким залом, коли задалегідь спланована дія може набути несподіваного розвитку — для режисерів-постановників; можливість імпровізації — для акторів; збільшення конкурентоспроможності щодо засобів масової інформації — для директорів та адміністраторів театральних підприємств [16].

Категорії традиції й новації, які характеризують динаміку художнього розвитку, виявляють високу гнучкість і відносність: те, що в певний період розглядалося як новація, у подальший період розвитку культури раптом є відновленою традицією. Це чітко простежується й на прикладі впровадження віртуального в художню культуру.

Віртуалізація як інноваційний соціокультурний феномен, по-перше, орієнтована на нове, а отже, майбутнє культури; по-друге, як сучасне явище відображає цю культуру. Прогресуюча в останні роки кількість новацій у різних галузях останньої свідчить не стільки про перехідний етап соціокультурного розвитку, скільки про те, що сам феномен новації, спрямований на об'єктивацію нового в культурі, потребує посиленої уваги науковців і практиків до вивчення можливості виникнення нових художніх практик на основі віртуальної реальності в найближчому майбутньому, що може бути перспективою подальших наукових досліджень.

Список літератури

1. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр. — М. : Республика, 2006. — 269 с.
2. Браславский П. И. Театр и виртуальная реальность: предпосылки и перспективы конвергенции [Электронный ресурс] / П. И.

- Браславский. — Режим доступа: <http://zhurnal.ape.relarn.ru/articles/2003/008.pdf>. — Загл. с экрана.
3. Бычков В. В. Виртуальная реальность как феномен современного искусства [Электронный ресурс] / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская. — Режим доступа: <http://iph.ras.ru/page47631358.htm>. — Загл. с экрана.
 4. Векторы развития культуры на грани тысячелетий : материалы междунар. науч. конф. / ред. С. Н. Иконникова, С. Т. Махлина. — СПб. : СПбГУКИ, 2001. — 279 с.
 5. Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. — М. : Прогресс-Традиция, 2004. — 384 с.
 6. Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры : [сб. ст.] / ред. Е. А. Шаповалов. — СПб., 1996. — 94 с.
 7. Демшина А. Ю. Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры: институциональный аспект [Электронный ресурс] / А. Ю. Демшина. — Режим доступа: http://fictionbook.ru/author/a_yu_demshina/vizualnyie_iskusstva_v_situacii_globaliz. — Загл. с экрана.
 8. Иконникова С. Н. История культурологических теорий / С. Н. Иконникова. — 2-е изд., перераб. и доп. — СПб. : Питер, 2005. — 474 с.
 9. Кастельс М. Становление общества сетевых структур [Электронный ресурс] / М. Кастельс // Новая постиндустриальная волна на Западе / под ред. В. Л. Иноземцева. — М. : Academia, 1999. — Режим доступа: <http://www.archipelag.ru/geoeconomics/soobshestva/power-identity/formation>. — Загл. с экрана.
 10. Легенький Ю. Г. Эстетика (опыт апофатической дескрипции) / Ю. Г. Легенький. — К. : КНУКиИ, 2007. — 600 с.
 11. Носов Н. А. Виртуальный человек / Н. А. Носов. — М. : Магистр, 1997.
 12. Орлов А. М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания [Электронный ресурс] / А. М. Орлов. — М. : Изд-во «ГЕО», 1997. — 336 с. — Режим доступа: <http://igravbiser.msk.ru/virt.html>. — Загл. с экрана.
 13. Пригожин А. И. Методы развития организаций [Электронный ресурс] / А. И. Пригожин. — Режим доступа: http://www.koob.ru/prigozhin_a_i. — Загл. с экрана.
 14. Ракитов А. И. Философия компьютерной революции / А. И. Ракитов. — М. : Политиздат, 1991. — 287 с.
 15. Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С. С. Хоружий // Вопр. философии. — 1997. — № 6. — С. 53–68.
 16. Черниш Л. М. Комп'ютерні технології і мистецтво [Электронный ресурс] / Л. М. Черниш. — Режим доступа: http://www.culturalstudies.in.ua/metod_amator_16.php. — Загл. с экрана.

Надійшла до редколегії 24.07.2014 р.