

ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОСТІ НА ПРОЦЕСИ ТРАНСФОРМАЦІЇ МИСТЕЦТВА

Аналізуються елементи віртуальної реальності, в першу чергу, симуляція — одна з фундаментальних ідей кіберпростору, що трансформувала сучасне мистецтво. Вивчається її роль у виникненні симулякрів. Виявляються закономірності розвитку напрямів сучасного мистецтва під впливом віртуалізації.

Ключові слова: мистецтво, віртуальна реальність, симуляція, симулякр, контекстуалізація, кіберпростір, постмодернізм, концептуалізм.

Анализируются элементы виртуальной реальности, в первую очередь, симуляция — одна из фундаментальных идей киберпространства, которая трансформировала современное искусство. Изучается её роль в появлении симулякров. Выявляются закономерности развития направлений современного искусства под влиянием виртуализации.

Ключевые слова: искусство, виртуальная реальность, симуляция, симулякр, контекстуализация, киберпространство, постмодернизм, концептуализм.

In the article elements of virtual reality are analyzed, first of all, simulation — one of the fundamental ideas of cyberspace, which transformed the modern art. Its role in the appearance of simulacra is studied. Laws of development of directions of the modern art under the influence of virtualization are revealed.

Key words: art, virtual reality, simulation, simulacrum, contextualization, cyberspace, postmodernism, conceptualism.

Специфіка сучасної естетичної свідомості нерозривно пов'язана з поняттям віртуальна реальність, якій властиві глобальність, гіпертекстуальність, діалогічність, анонімність, мозаїчність. Ці особливості прекрасно кореспондують із гранично вільними принципами й правилами постмодерністської гри з культурною спадщиною. Теоретики й практики постмодернізму відмовляються від усіх традиційних філософсько-естетичних категорій і замінюють їх іншими, які вільно трактують начебто нові принципи і поняття: деконструкція, симулякр, інтертекстуальність, пизоаналіз, іронізм, фрагментарність, мозаїчність та ін., формуючи на їхній основі якесь нове значеннєве поле й ігровий простір, переносючи акцент на комунікативне начало художніх практик. В епоху Постмодерну під впливом процесів віртуалізації змінюються всі базові елементи нормативного комплексу, що визначає способи постановки й вирішення проблем створення та збереження художньої цінності.

Актуальність звернення до цієї проблематики зумовлена тим, що вже нині ми є свідками активного виникнення віртуальних

художніх музеїв і виставок, віртуальних консерваторій і театрів. Звичайно, у них віртуальна реальність як самобутній естетичний феномен ще не виникає в усій своїй повноті, але вже активно готує реципієнта до переходу до нового естетичного досвіду, що реалізується в іншому, відмінному від реального життя, середовищі. Це досвід, з якого людина ще ніколи не мала, і, природно, він потребує й зовсім нових адекватних методів його вивчення, осмислення, опису. На відміну від класичного мистецтва, що ґрунтується на міметичному принципі, у віртуальній реальності людина нічого не зображує, не виражає й не споглядає, вона реально живе й діє за певними правилами гри. Віртуальна реальність претендує на роль самої дійсності, можливо навіть реальнішої, ніж та, в якій матеріально перебуває реципієнт. Фактично віртуальна реальність стає для людини ХХ ст. особливим квазідуховним середовищем, у якому вона, проте, відчуває себе цілком матеріальною істотою в матеріальному світі.

Віртуальна реальність є дещо новою сферою досліджень і практики. Першими її потенціал з позицій культури оцінили самі розробники — У. Брікет, М. Крюгер, Дж. Ланьє. На початку 90-х рр. минулого сторіччя віртуальною реальністю зацікавилися філософи, культурологи, мистецтвознавці, соціологи й психологи. До моменту виникнення інтересу до цього феномену набуто солідного досвіду дослідження гуманітарних аспектів комп'ютерної й комунікаційної техніки. Дискурс віртуальної реальності виявив споріднені зв'язки із соціальною й когнітивною психологією, традицією дослідження соціокультурних аспектів засобів комунікації філософією науки й техніки.

Широка популярність терміна привела до того, що «віртуальна реальність» стала збірним позначенням безлічі феноменів кінця ХХ ст.: телебачення, електронних комунікацій, мультимедіа, комп'ютерів узагалі. На даний момент можна виділити кілька напрямів гуманітарних досліджень віртуальної реальності.

Дослідники першого напрямку розглядають комп'ютерну віртуальну реальність як маніфестацію глибоких онтологічних закономірностей і принципів. Прикладами можуть бути праці Н. Носова, М. Опенкова, С. Орехова, С. Хорунжого, У. Купера, М. Хейма та ін. Автори мають певні розбіжності у визначенні статусу віртуальної реальності. Одні отожднюють її із чистою потенційністю, інші розташовують між потенційністю й дійсністю, треті вважають, що онтологічний статус віртуальної реальності дорівнює статусу реального життя.

Представники другого напрямку вважають, що феномен комп'ютерної віртуальної реальності має радше антропологічні підстави, ніж онтологічні. У рамках цього напрямку віртуальна

реальність розглядається в широкому культурному контексті (С. Жижек, К. Чешер, П. Леві, Р. Холетон, Б. Вулі та ін.).

З позицій естетики й мистецтвознавства, як нову техніку екранних мистецтв, часто — поряд з телебаченням, комп'ютерною анімацією, спецефектами в кіно — розглядають технологію віртуальної реальності П. Борсук, С. Добротворський, А. Прохоров, В. Савчук, Е. Штейнер.

Багато авторів розглядають віртуальну реальність як закінчене втілення стилю й настроїв постмодерну, серед них В. Хмелін, Ш. Теркл, Б. Вулі та ін. Дійсно, децентрація, підозріле ставлення до раціонального дискурсу, тяжіння до безпосереднього досвіду, ігрове начало, відмова від претензій на єдиний, точний, об'єктивний опис світу, відчуття культурної втоми, насиченості, марності й неможливості виробництва нових культурних змістів — усі ті ознаки, які приписують стану постмодерну, — певним чином виявляються у віртуальній реальності.

Мета статті — дослідити симуляцію як елемент віртуальної реальності, який вплинув на трансформаційні процеси в сучасному мистецтві.

Уже в процесі еволюції авангардних форм мистецтва протягом ХХ ст. сформувалися передумови переходу від створення твору до його симуляції. У сучасній прикладній комп'ютерній продукції, такій як відеокліпи, реклама, кіно- і телеспецефекти типу морфіну, компоузіngu, створення електронних персонажів, фантастичної техніки й середовища перебування інопланетних міст і пейзажів у сполученні й контакті з реальними акторами, реальними середовищами й пейзажами, вгадується віртуозне використання більшості знахідок і напрацювань авангардно-модерністичних художніх практик ХХ ст., таких як футуризм, експресіонізм, абстрактне мистецтво, дадаїзм, сюрреалізм, конструктивізм, театр абсурду, конкретна музика, візуальна поезія, концептуальне мистецтво, боді-арт. Звертання до цих практик можна спостерігати в різних сполученнях, зовсім вільних і технічно професійно виконаних у динамічній процесуальності й немислимому для позакомп'ютерного розвитку.

Симуляція — одна з фундаментальних ідей кіберпростору, що трансформувала сучасне мистецтво. Симуляцією, по суті, можна назвати все, що роблять комп'ютери. Більше того, комп'ютери симулюють і те, для чого не існує прототипів, зразків у реальності. Сутнісний принцип логіки віртуальної реальності полягає в заміщенні реальних речей і вчинків образами — симуляціями. С. Жижек указує на принципову для розуміння статусу віртуальної реальності відмінність між імітацією й симуляцією. Він вважає, що віртуальна реальність не імітує реальність, але симулює її за допомогою подібності. Інакше кажучи, імітація імітує перед-існуючу

реальну модель, а симуляція породжує подібність неіснуючої реальності — симулює щось, що не існує.

На противагу імітації, що підтримує віру в існування передсущої «органічної» реальності, симуляція «денатуралізує» саму реальність, виявляючи механізм, відповідальний за її породження. Інакше кажучи, «онтологічна ставка» симуляції полягає в тому, що немає істотної відмінності між природою і її штучною репродукцією — першорядним рівнем Реального, стосовно якого й симульована «екранна» реальність, і «реальна» реальність є породженими результатами, визначеними Реальним. Таким чином, за явищем, розглянутим через інтерфейс (симульований ефект реальності) перебуває суто безсуб'єктивне («асергал») обчислення, ряди одиниць і нулів, плюсів і мінусів [1].

Цей принцип про відмінність симуляції та імітації можна поширити й на різні сфери культури, достатньо пригадати, що в ХІХ ст. імпресіонізм певною мірою завершив історію образотворчого мистецтва, спрямовану на реалізм і безпосереднє наслідування природи, згідно з аристотелівським принципом «мімесису». Інституціоналізовану відмову від художнього зображення можемо спостерігати й у супрематизмі, і абстрактному імпресіонізмі, і в неодадаїзмі. Роботи абстракціоністів — це результат радикального, доведеного до абсурду наслідування естетичних ідеалів Модерну: крайнім ступенем оригінальності й віртуозності зображення виявляється повна його відсутність.

Однак ця відсутність визнається твором мистецтва, оскільки є результатом і стимулом дій, здійснених строго в рамках інституційно зумовлених рольових систем «художник — глядач», «автор — критик» та ін. Поп-арт із його естетизацією утилітарних об'єктів стає наступним кроком до симуляції модерністських практик у сфері мистецтва. Віднині твором мистецтва через оригінальність і своєрідну віртуозність може бути визнане вже не створення художнього, а створення принципово нехудожнього об'єкта.

Однак вирішальним кроком до симуляції модернізму в мистецтві стала контекстуалізація будь-яких об'єктів або дій у концептуалізмі, базовий принцип якого: твір суть авторської або глядацької ідеї — концепції, а не об'єкт виконання. У результаті твором мистецтва може бути визнано те, що взагалі не зроблено автором, а лише поміщено ним у контекст рольових систем «художник — глядач», «автор — критик». Концептуалізм його засновниками, серед яких Дж. Кошут, С. Левітт, Р. Беррі, Д. Хюблер, Л. Вейнер та ін., презентується як певний культурний феномен, що прийшов на зміну традиційному мистецтву й філософії.

У концептуалізмі на перший план висувається концепт — задум твору, виражений як формалізована ідея, його вербалізована

концепція. Фактично, це документально зафіксований проект. Суть арт-діяльності вбачається концептуалістами не у вираженні або зображенні ідеї (як у традиційних мистецтвах), а в самій «ідеї», в її конкретній презентації, що може виглядати як словесні тексти або документальні кіно-, відео-, фонозаписи, що її супроводжували. Сам артефакт у формі картини, об'єкта, інсталяції, перфомансу або будь-якої іншої акції є додатком до документального опису.

Саме документальна фіксація концепту й процесу його матеріалізації є головним у концептуалізмі. Концептуалісти зосереджують увагу реципієнта не стільки на артефакті, скільки на самому процесі формування його ідеї, функціонуванні твору в концептуальному просторі, на асоціативно-інтелектуальному сприйнятті артефакту. У візуальних мистецтвах акцент, таким чином, переноситься із суто візуальної сфери в концептуально-візуальну, від перцепції до концепції, тобто з конкретно-чуттєвого сприйняття до інтелектуального осмислення.

Під впливом структуралізму й загальної орієнтації гуманітарних наук на лінгвістику у сфері візуальних мистецтв головну роль починає відігравати мова людської комунікації, на все поле візуальної презентації поширюється поняття «тексту» з усіма декларованими структуралізмом наслідками, методами аналізу й мистецтвознавчої герменевтики. Достатньо пригадати композицію Джозефа Кошута «Один і три стільці» з Музею сучасного мистецтва в Нью-Йорку (1965 р.), що являє собою стілець, його фотографію й визначення слова «стілець», узяті автором концепції зі словника.

У 2009 р. в PinchukArtCentre в Києві відбулася ретроспективна виставка британського художника Деміна Херста «Реквієм», у якій експонувалося більше 100 робіт. Це наймасштабніша виставка робіт художника. Серед експонатів — акула в акваріумі з формальдегідом за назвою «Відкидання смерті» і розрізана акула в акваріумі з формальдегідом, за назвою «Пояснення смерті».

У традиційному розумінні звичайний предмет не може бути мистецтвом, тому що не зроблений художником, не унікальний і має небагато естетичних достоїнств традиційного, зробленого вручну художнього об'єкта. Розглядаючи концептуальне мистецтво, ми бачимо, що «художником» може стати абсолютно кожний, хто хоч якимось чином може розширити рамки розуміння реального світу й побачити його під іншим кутом. Єдине його завдання — бути неповторним.

На відміну від традиційного твору мистецтва, такий артефакт нічого не виражає й ні до чого не відсилає свідомість реципієнта, крім себе самого. Крім того, більше, ніж традиційний твір мистецтва, він пов'язаний з культурно-цивілізаційними контекстами

і поза них практично втрачає свою значимість. Більшість творів концептуального мистецтва розраховані тільки на одноразову презентацію (або актуалізацію в полі культури); вони не претендують на вічність (Е. Тофлер назвав таке мистецтво «одноразовим»), тому що принципово не створюють певних об'єктивно існуючих цінностей.

Тому вони й збираються, зазвичай, з підсобних матеріалів, що швидко руйнуються, найчастіше із предметів утилітарного побуту, підібраних на смітнику, або реалізуються в безглуздох, з позиції повсякденної логіки, діях. Концептуалізм, таким чином, принципово змінює установку на сприйняття мистецтва. З художньо-естетичного споглядання твору вона переноситься на збудження аналітико-інтелектуальної діяльності свідомості реципієнта, що лише побічно належить до властиво сприйманого артефакту.

Якщо як художня творчість можуть сприйматися відмова від зображення об'єкта, естетизація нехудожніх об'єктів, контекстуалізація будь-яких об'єктів, то це означає, що творчість стає віртуальною. Творчість як контекстуалізація чого-небудь стала в модерністському авангарді логічним результатом наслідування інституціональних норм, що орієнтують художника на свободу творчості й прогрес засобів виразності. У постмодернізмі контекстуалізація стала технікою симуляції наслідування цих норм.

Подібні заміщення симуляції можна спостерігати практично в усіх сферах життя сучасної людини: і в економіці, і в політиці, і в культурі, тому не випадково в постмодернізмі й некласичній естетиці ХХ ст. симулякр (від фр. *Simulacra* — подоба, видимість) стає однією зі значимих філософських і естетичних категорій. Головний сенс його зводиться до того, що реципієнтові пропонується якась нібито семантична структура, що не відсилає ні до якого означуваного за принциповою онтологічною відсутністю такого.

Якщо традиційна естетика ґрунтувалася на фундаментальних принципах міметизму, зображення, символізму, вираження, її головними категоріями були зображення, образ, символ, іноді — знак, що обов'язково відсилали реципієнта до якоїсь іншої реальності, наприклад, духовної, психічної, матеріальної, то симулякр не відсилає ні до чого іншого, крім себе самого, але при цьому імітує ситуацію трансляції змісту. Симулякр — це видимість, імітація образу, символу, знака, за якою немає ніякої позначуваної дійсності.

Приблизно в цьому сенсі термін «симулякр» ввів у постмодерністську філософію й естетику Жаном Бодрійяр у контексті психоаналітико-структуралістського підходу до світу речей, що заповнив суспільство споживання, зокрема й артефакти. У Бодрійяра поняття симулякра вводиться в широкому контексті опису сучасної соціокультурної ситуації. Він розрізняє три типи

симулякрів, що послідовно змінюють один одного, починаючи із часів епохи Відродження: перший — це підробка, що становить пануючий тип «класичної» епохи, від Відродження до промислової революції; другий — виробництво, що є пануючим типом промислової епохи; третій — це симуляція, що є пануючим типом нинішньої фази, регульованої кодом. На думку вченого, «симулякр першого порядку діє на основі природного закону цінності, симулякр другого порядку — на основі ринкового закону вартості, симулякр третього порядку — на основі структурного закону цінності» [2, с.113].

Він переконливо доводить, що сучасність вступила в еру тотальної симуляції всього й у всьому. Влада, соціальні інститути, політичні партії, культурні інститути, зокрема й уся сфера мистецтва, не займаються серйозними реальними речами й проблемами, а тільки симулюють такі заняття, ведуть симулятивну гру в глобальному масштабі. Результатом цієї гри стає нескінченна безліч симулякрів, що утворюють якусь гіперреальність, котра нині стає реальнішою за саму реальність, тому що сучасній людині доводиться жити й діяти саме в ній.

«Інформаційний простір породжує «не-тут» події, що [цілком] відповідає перенесенню минулого в реальний час, який став можливим завдяки перериванню нормального перебігу часу. Замість того, щоб відбутися, а потім стати частиною історії й пам'яті, події віднині спочатку стають частиною спадщини. В іншій сфері твори мистецтва потрапляють до музею навіть перш, ніж вони отримують шанс існувати у вигляді художніх творів. Замість того, щоб бути створеними й потім, можливо, зникнути, вони завжди вже є віртуальними скам'янілостями» [3].

Природно, що сучасному мистецтву належить значне місце у виробництві симулякрів. Образ, згідно з Бодрійяром, історично поступово перетворюється в симулякр. Від функції оптимального відображення «базової реальності» він почав відходити в напрямі її деформації й маскуванню, потім через маскуванню відсутності реальності — до констатації повної непричетності до якої-небудь реальності, крім себе самого. Такий «образ», що не має прообразу, Бодрійяр називає «чистим симулякром».

У художній сфері цей процес відбувається, починаючи з авангарду, закінчуючи постмодернізмом. У мистецтві постмодернізму твір як такий стає актом деконструкції як з боку художника, так і з боку публіки. Вичленовування фрагментів технік і довільне маніпулювання ними як знаками «художньої майстерності» симулюють вільне, тобто віртуозне володіння різними техніками: письма, малюнка, танцю, гри та ін. Вичленовані із класичних творів і традиційних стилів кліше долучаються до будь-яких комбінацій з побутовими предметами, жестами й слугують знаками,

що маркують ці комбінації як «художню творчість». Наявність такого знака — достатня умова для того, щоб визнати результат такої діяльності «твором мистецтва». В епоху Постмодерну створюється не твір мистецтва, а радше його образ.

Постмодернізм, з його «актуальними» арт-практиками, утворює нині художню гіперреальність сучасного мистецтва, що симулює художню діяльність по створенню естетичних цінностей, котра буде свої відносини зі світом на ні до чого не зобов'язуючих симулякрах, псевдоречах й ігрових діях, що моделюють самих себе; на пародійно-іронічному передражнюванні образно-символічної природи класичного мистецтва.

Віртуалізація мистецтва веде до експансії симуляцій художніх практик у кіберпросторі. Оскільки симуляція твору й творчості превалює над реальним художнім об'єктом або дією, естетично припустимим стає створення колажів і інсталяцій засобами комп'ютерної графіки, наприклад, роботи Сем Тейлор-Вуд, які демонструвалися в Українському павільйоні на 52-й Венеціанській бієнале. Серед експонатів виставок сучасного мистецтва всі частіше трапляються комп'ютери із включеними моніторами.

Оскільки симуляція твору або сприйняття превалюють над реальним естетичним об'єктом або дією, прийнятним стає долучення до мистецтва за допомогою відвідування веб-сторінок, що функціонують як віртуальні музеї, віртуальні галереї, віртуальні майстерні. Фактично в мережі Інтернет створюються нові віртуальні «храми мистецтва», що наочно доводить — для сучасного аматора мистецтва важлива не просто інформація про форму й зміст шедеврів, а компенсація за допомогою образів недостатніх йому реальних естетичних практик.

Художньо-естетичній культурі ХХ ст. (авангард, модернізм, постмодернізм) уже були властиві розхитування й руйнування традиційних засобів художньої мови класики й класичної естетичної свідомості, спроба пошуку й формування нових принципів, прийомів, способів неутилітарної арт-діяльності на основі принципово полісемантичних установок організації певної сугестивної діяльності-реальності, формування принципово нових парадигм творчості й сприйняття на основі нової «зміненої» свідомості, у якій домінуюче місце належить полісемантичним аудіовізуальним, тактильно-гаптичним (від грецьк. *hapto* схоплювати, доторкатися) структурам (наприклад, рукавички, які дають шкірі пальців досить реалістичні відчуття від поверхонь і об'єктів, до яких вони торкаються у віртуальному світі), орієнтовані на функціонування «нової тілесності», зокрема віртуальної.

Нині віртуальна реальність формує нові комунікативно-художні практики й нові техніки репрезентації, які в найближчому майбутньому багато в чому визначатимуть наш естетичний

досвід. Значно поширилися в останні роки в «актуальних» арт-практиках відео- і комп'ютерні інсталяції — істотний крок до формування віртуальної реальності.

Її елементи, особливо мотиви й парадигми її художнього моделювання, програються в сучасному кінематографі, що активно опановує комп'ютерну техніку й дигітальні технології, які фактично готують сучасного реципієнта, котрий відносно пасивно сидить перед екраном монітора, до активних дій у віртуальній реальності й відповідної психології сприйняття; формує зачатки нової естетичної свідомості. Можна припустити, що віртуальна реальність стане основою чогось принципово іншого у сфері художньо-естетичної культури. Як естетичний феномен віртуальна реальність потребує найпильнішої уваги дослідників, що і становить перспективу подальших досліджень.

Список літератури

1. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. — 1998. — № 1. — С. 119–128; № 2. — С. 119–128.
2. Жан Бодрийяр. Символический обмен и смерть / Жан Бодрийяр ; пер. и вступ. статья С. Н. Зенкина. — М. : «Добросвет», 2000. — 387 с.
3. Жан Бодрийяр. В Тени Тысячелетия, или Приостановка Года 2000 [Электронный ресурс] / Жан Бодрийяр. — Режим доступа: <http://anthropology.ru/ru/texts/ baudrill/shmill.html>
4. Пивоваров Д. В. Виртуальное, виртуал, виртуальная реальность / Д. В. Пивоваров // Современный философский словарь / под общ. ред. В. Е. Кемерова. — 2-е изд., испр. и доп. — Лондон, Франкфурт-на-Майне, Париж : Партпринт, 1998. — С. 139–141.
5. Маньковская И. Б. Виртуальная реальность / И. Б. Маньковская, В. Д. Мотлевский // Культурология. XX век : словарь. — СПб. : Универ. книга, 1997. — С. 73–76.
6. Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2. 0 / Д. В. Иванов. — СПб. : «Петербургское Востоковедение», 2002. — 224 с.
7. Емелин В. А. Глобальная сеть и киберкультура. Гипертекст и постгутенберговская эра [Электронный ресурс] / В. А. Емелин. — Режим доступа: <http://emeline.narod.ru/hipertext.htm>
8. Купер И. Р. Гипертекст как способ коммуникации [Электронный ресурс] / И. Р. Купер. — Режим доступа: <http://www.socio.ru/bull/18.htm>.
9. Леманн Г. Глобализация и свобода искусств [Электронный ресурс] / Г. Леманн. — Режим доступа: <http://www.soc.pu.ru/materials/pts/pts.shtml>.
10. Луман Н. Решения в «информационном обществе» [Электронный ресурс] / Н. Луман. — Режим доступа: http://www.soc.spb.ru/luman_i.html

Надійшла до редколегії 24.12.2009 р.