УДК 18:001.12

Катерина Шевчук

ЕСТЕТИКА ВІРТУАЛЬНОГО І ФЕНОМЕН ІМЕРСІЇ В СУЧАСНОМУ ЕЛЕКТРОННОМУ МИСТЕЦТВІ

У статті досліджуються окремі аспекти віртуальної естетики, між іншим імерсії як явища поглинання людини віртуальною реальністю. Аналізуються основні прояви імерсії у мистецтві загалом і в творах електронного інтерактивного мистецтва зокрема.

Ключові слова: *естетика, віртуальність, інтерактивність, імерсія, електронне мистецтво*

K. Shevchuk. The aesthetics of virtual and problem of immersion in contemporary electronic art

The article is devoted to investigation of main aspects of virtual aesthetics, for example immersion as phenomenon of human absorption into virtual reality. Author analyzes main manifestations of immersion in the art at all and in creations of electronic art.

Key words: *aesthetics, virtuality, interaction, immersion, electronic art*

К. Шевчук. Эстетика виртуального и проблема иммерсии в современном электронном искусстве

Статья посвящена исследованию отдельных аспектов виртуальной эстетики, между прочим, иммерсии как явления поглощения человека виртуальной реальностью. Автор анализирует основные проявления иммерсии в искусстве вообще и электронном искусстве в частности.

Ключевые слова: эстетика, виртуальность, интерактивность, иммерсия, электронное искусство.

Наприкінці XX століття в естетиці відбувся спад постмодерної ейфорії, пов’язаний з концептуальною втомою творців та дослідників постмодерну. Висувається гіпотеза про перспективи постпостмодерної еволюції, пов’язаної з ідеєю множинності світів, стимульованою медіа-реальністю, віртуальним світом кіберпростору та технообразами. Специфіка постпостмодернізму полягає в утвердженні низки нових художньо-естетичних канонів (інтерактивність), прагненні створити

© Катерина Шевчук, 2010

принципово нове художнє середовище (віртуальний світ). Інтернет арт-діяльність конкурує з її попередніми формами. Мистецтво сприймається як подія, творчий процес, арт-діяльність, а не художній об'єкт. В результаті предмет естетики стає все більш проникним та еластичним.

Поява мережевого мистецтва, розвиток «віртуалістики» суттєво трансформували естетичне середовище. «Технообрази» (термін А. Коклен) не вписуються в класичні естетичні установки. Суттєва відмінність технообразу від класчиного тексту-образу полягає в заміні інтерпретації інтерактивністю, що вимагає знання способу застосування художньо-естетичного інструментарію, «інструкції». Якщо образ пов'язаний з інтерпретацією, лінійним розповсюдженням, то технообраз – з інтерактивністю, віртуальним процесом, мережевим способом розповсюдження. Таким чином, змінюється понятійний апарат та принципи естетичного знання. Ланцюг художник-твір-публіка замінюється парою мультимедіа-інтерактивність.

Як все нове, технообраз провокує реакцію відторгнення у певних теоретиків і у частини публіки. Пов'язане це з тим, що не виправдовуються очікування, пов'язані з кантівською ідеєю незацікавленості: свободу інтепретації витісняє необхідність інтерактивного включення аудиторії. Художня відраза пов'язана також з відсутністю відповідної мови опису технообразів. Подібна проблема була колись актуальна для фотографії і кінематографа, що довгий час були лексично «незапаковані».

Віртуалістика наводить мости між теоретичною і практичною іпостасями естетики. Сучасний естетичний виклик пов'язаний з необхідністю вироблення нової естетичної теорії, що відповідає фактам арт-діяльності та реаліям естетичного досвіду. Останній розглядається як радикальний перегляд підґрунтя естетичної науки в її класичному розумінні, переосмислення естетичної аксіоматики.

У зв'язку з цим постає питання: як за нової ситуації співвідносяться естетика та філософія? З цього приводу існує кілька концепцій. Одна з них пов'язана з глобалізацією естетики. Вона отримала назву «естетика по той бік естетики» (В. Велш). Естетика постає як серцевина філософського мислення, філософія естезису, нова «наука наук», що охоплює не лише мистецтво, але й культуру в цілому, всю дійсність. Як зауважує В. Велш, якщо в сучасному мистецтві використовується вся палітра форм осягнення дійсності, то й естетика, як інстанція рефлексії над естетичністю, повинна зважати на різні види сприйняття і має виходити за межі того, що традиційно визначалося як художній об'єкт. Такої естетики вимагає саме мистецтво, що сьо-

годні виходить за межі традиційного уявлення про мистецтво, а також саме наше життя, що піддається виразній естетизації [10, с. 143].

Досить близькою до цієї концепції є концепція «безрозмірності естетики» (Г. Гермерен). Мається на увазі не лише поєднання естетики та бізнесу, екології та естетик, існування естетики повсякденності, але і весь світ мистецтва без його вербалізації, тобто невідрефлексована художня практика.

Загалом, серед сучасних дослідників естетики можна побачити ціле гроно мислителів (М. Валліс, В. Велш, Ж.-Ф. Ліотар, Б. Дзємідок, К. Вількошевська та інші), які обстоюють необхідність перегляду традиційних уявлень про художній об’єкт та межі естетичної теорії. Подібний підхід дозволяє звернутися до дослідження низки сучасних проблем, що не могли бути предметом дослідження традиційної естетики. Розвиток естетичної теорії відкриває нові можливості у дослідженні низки явищ, пов’язаних із становленням нової реальності, а саме стимульованої медіа-реальністю – реальності віртуальної, в контексті естетичної теорії, що, своєю чергою, допомагає кращому розумінню цих явищ.

Як зауважує Кристина Вількошевська, необхідною сьогодні є співпраця між теоретиками мультимедіа і філософською естетикою, адже відсутність свідомості філософсько-естетичної традиції у представників теорії медіа часто веде до надмірного ентузіазму та поверхневих висновків, тоді як для естетиків сфера нових медіа є свого роду викликом, оскільки їх теоретичні погляди обмежуються багатовіковою традицією мислення, скерованого переважно на унікальні твори мистецтва, шедеври [11, с. 287].

Проблеми естетики медіа виростають на межі традиційної естетики і теорії медіа та пов’язані з необхідністю реінтерпретації таких понять, як «медійніст», «техніка», «творчість», «образність», «сприйняття», а також запровадження нових понять – «віртуальність», «інтерактивність», «імерсійність» тощо.

У контексті дедалі більшої комп’ютеризації, розвитку сучасного мережевого суспільства досить активно здійснюється сьогодні дослідження явища імерсії. Поглинання людини у віртуальну реальність, занурення її у світ зображуваного на моніторі, а з іншого боку – відривання її від дійсності може бути наскільки інтенсивним, що реципієнт забуває про оточення і ментально подорожує електронним світом, уподібнюючись до біологічної машини, єдиним свідченням існування якої є її фізична присутність.

Як зауважує дослідник явища імерсії М. Островіцкі, у відкрито-

му завдяки монітору просторі відбувається щось настільки важливе, що повністю втягує людину, веде до того, що свідомість проникає в електронне середовище, в якому людина переживає емоції, що за своєю інтенсивністю відповідають рівню тим, які вона переживає в дійсності [7, с. 539].

Імерсія визначається як явище пов'язане з ангажуванням людини на ґрунті електроніки в електронне середовище. Загалом імерсія є процесом втягнення, поглинання і занурення людини в електронне середовище, при чому ангажування має тут переважно чуттєво-емоційний характер. Характеризуючи явище імерсії, М. Хейм говорить про те, що віртуальне середовище втягує користувача зображеннями, звуками і тактильністю, притаманними цьому середовищу [5, с. 154-155]. Таким чином, включаються відразу кілька видів чуттєвого сприйняття людиною дійсності, що сприяє посиленню відчуття присутності у віртуальному світі. Тому присутність та імерсія певним чином пов'язані у віртуальній дійсності.

Як вважає М. Островіцкі, ефект дії імерсії може впливати на зміну налаштування людини до електронного середовища, тобто спричинити зміну потоку інтенціональності з реального світу до дійсності створеної за допомогою електроніки. «*Cogitans* втілене в кіберпростір зустрічає якість електронної екзистенції – яка до цього належала реальності, і людина робить вибір між реальністю і альтернативою, яка з'являється у вигляді «реальної» *realis*,віднайденої в електронному середовищі» [7, с. 542]. Можливо, так діється тому, що реальність є певною мірою недоступним прошарком, тоді як електронне середовище втягує і відриває людину від реального світу, пропонуючи дійсність «електронного раю».

Можна описувати явище імерсії на трьох рівнях: технологічному (тут імерсія пов'язана з електронікою високих технологій; зникає межа між реальністю і електронним світом), культурному (випливає з розвитку та поширення комп'ютеризації; зберігається межа між реальним і віртуальним світом), у сфері мистецтва. Саме останній момент цікавить нас найбільше.

У площині мистецтва імерсія описується переважно на основі електронного інтерактивного мистецтва. При цьому увага звертається на історичне тло імерсії як головної властивості мистецтва, що була притаманна мистецтву від початку його існування [4, с. 5-10].

Можливими є два варіанти: або історична тяглість мистецтва викликає імерсію, або за своєю властивістю мистецтво подібне до імерсії, що відповідає ідеї естетичного переживання. У випадку електрон-

ного інтерактивного мистецтва імерсія постає притаманною цьому виду мистецтва. Подібність ефекту імерсії, пов’язаного з електронним світом, та імерсії в мистецтві проявляється в тому, що мистецтво розвивалося як імерсійне середовище залежно від художньої майстерності, пов’язаної, зокрема, з відкриттям нових технік у творчому процесі, а саме – використання перспективи, ефекту світло-тіні, звуку, простору тощо. Завдяки цим технічним прийомам створювався імерсійний ілюзіонізм у мистецтві, що сприяв перенесенню реципієнта до того історичного місця, що зображувалося у творі [4, с. 44].

Найбільшого рівня імерсійності у традиційному мистецтві досягнуто при зображенні панорами, наприклад, панорами битви. У сучасному мистецтві таким прикладом є панорами Барбари Зігель «*derelictedATMOSPHERES*» (2005), що представляє багатоканальне відео оцифрованих фотографій французьких замків XIX століття. Візуалізація чорно-білих фотографій творить однорідний цілісний образ замкових приміщень і парків, при цьому реципієнт ніби замикається у просторі, створеному на екрані.

Найчастіше імерсію описують на прикладі інтерактивного мистецтва. Це закономірно, адже саме електронне мистецтво завдяки своїй процесуальності, змінності, ступеню поглинання реципієнта на різних рівнях, мобільності, здатності до трансформації форми твору тощо має більшу здатність до імерсії в порівнянні з творами традиційного мистецтва.

Якщо ж говорити про явище імерсії щодо неелектронного мистецтва, то у цьому випадку ангажування реципієнта пов’язане з зануренням у світ роману, поглинання у світ музики твору, занурення у кінообраз. Однак просценічне мистецтво позбавлене тієї властивості електронної інтерактивності, яка здатна перетворити характер просценічного утворення на користь інтерактивного впливу, що ймовірно вносить якість мистецтва як такого в епоху електроніки, а також категорію опису мистецтва, що дозволяє прояснити поняття імерсії в загальному значенні, на основі естетичного досвіду.

Спроба оцінити все мистецтво як імерсійне через призму явища електронної інтерактивності дозволяє відкрити, що саме інтерактивне електронне мистецтво сприяло явищу, яке раніше не було таким виразним, ніби мистецтво історично дозрівало до цього рівня, прагнуло імерсії. На шляху до інтерактивності реципієнт занурюється у глибину твору, віддаляється від впливу реальності, мандрує у просторі. Це впливає на самоперетворення твору під впливом дії реципієнта, посилюється момент креативності, в результаті захоплення

новим змістом, формою, значенням, красою і таємничістю естетичне сприйняття отримує нову цінність творення, яка має вплив як на твір, так і на людину.

Твір електронного інтерактивного мистецтва зв'язує з собою реципієнта в потоці змінної імматеріальної форми, а активність реципієнта може збільшити силу імерсійного впливу. Натомість сприйняття просценічного мистецтва є частково нерухомим, тому імерсія тут є слабшою, твір не поглинає реципієнта такою силою, як твір інтерактивного мистецтва.

З самого початку мистецтво відтворювало людський світ і використовувало реальність на свій розсуд, а може навіть заперечувало її. Прагнення до відмінної від реального світу дійсності, створеної в мистецтві, мало б бути тоді пов'язане з інтенціональним балансом, де реципієнт у певний момент естетичного переживання інтенціонально проникає до світу представленого у творі мистецтва. У такому випадку імерсія мистецтва була б найближчою і найстаршою з відомих людству імерсій. Імерсія мистецтва вела б до його визначення як виду людського середовища, багатовимірного простору, створеного для духовної сфери.

Імерсійність мистецтва може виникати з потреби людини заповнити недостатність реального світу, таким чином, мистецтво відкривається перед людиною в такому обсязі, якого людина очікує, але не знаходить у реальності. Можна сказати, що людина оселяється в дійсності електронної *realis* на стільки, на скільки ця остання їй відкривається [5, с. 7]. М. Островіцкі ставить питання: «Якщо на вихід з печери людина чекала тисячі років, чому ж сьогодні не може вона покинути реальний світ на користь електронної *realis*?» [7, с. 552].

Пересування в електронному просторі, часто позбавлене якоїсь конкретної мети, може випливати з самого бажання чи потреби. Сенсом присутності в електронному середовищі може стати саме перебування, подорож чи віднайдення свого місця, підтвердження власного існування, сповненого в середовищі електронної *realis.* Трансцендування отримує новий вимір, і діється це без відома – людина перетинає електронне середовище до певного ступеня незалежно від самої себе, так, ніби пристрої виходять на зустріч людини, в захопленні від можливостей, що стають можливостями людини, немов перетворюються на її продовження, відкидання чого прирівнюється до втрати частини самого себе. Повернення з середовища електронної дійсності до реального світу може викликати постійне нагадування про електронне середовище. Людина, яка відійшла від монітора, й надалі за-

лишається втягнутою у світ віртуальної реальності, де отримує іншу природу, не відому їй до цього. Повернення може бути не завжди бажаною необхідністю. Спустошена реальність, прикрита вуаллю метафізики, залишається самотньою, натомість людина знаходить власний світ у кружлянні електронних душ, бере участь у перетворенні образу у світ людини.

«Обплетена мережею електронних підключень, людина вдивляється в інтерфейси, певним чином узалежнює від них свою активність, співіснує з електронним середовищем у різних його областях і творить власну екзистенцію на фоні мережі глобальних підключень – можна сказати, що людина належить до електронного середовища пропорційно до можливостей, які воно відкриває» [8, с. 7].

Вплив медіа, інформація в Інтернеті чи комунікація, побудована на електронному контакті, доповнюють або відкривають цінність і значення будування міжлюдських зв’язків у реальному світі. В електронному середовищі людська активність може отримати інший вимір і значення в порівнянні з тим, що отримує з реальності. Натомість налаштування на дійсність реального світу може випливати із формату і ступеня зв’язків людини з електронним середовищем. Пов’язана з технікою від початку історії, створивши власний світ, на фоні електроніки людина, з одного боку, відкриває недосяжні у інший спосіб можливості, а з іншого боку, відсуває або втрачає притаманні раніше дійсності зв’язки і може змінювати власне відчуття дійсності.

Незалежно від виміру користування, електроніка може зосереджувати на собі активність людини емоційно затавровану, спрямувати інтенціональність, ангажуватися у переживання світу віртуальної реальності. Як зауважує С. Жижек, віртуальна реальність забезпечує саму реальність, позбавлену своєї субстанції, яка протиставляється твердому ядру Реального – так само, як кава без кофеїну наділена запахом і смаком кави, але не є нею, віртуальна реальність переживається як реальність, хоча нею не є. Однак наприкінці цього процесу віртуалізації ми починаємо переживати саму «реальну дійсність» як віртуальну [2, с. 17-18]. Таким чином, відбувається явище «знереальнення» дійсності, аналіз якого проведений у дослідженнях Ж. Бодріяра, П. Вірільо і Т. Лумана.

Сьогодні зростає увага дослідників до низки процесів та явищ, пов’язаних з розвитком основних напрямів естетики. У різних куточках світу з’являються центри з дослідження проблем естетики медіа, зокрема, електронних. Естетика віртуального постає в центрі сучасних досліджень як така, що відкриває цілий простір проблемних

блоків. Окрему групу становлять питання, пов'язані з необхідністю здійснення аналізу чуттєво-емоційного стану сприйняття реципієнта творів віртуального мистецтва, глибини такого типу переживання і можливих змін у характері налаштування у сприйнятті реальної дійсності. Саме в цьому контексті феномен імерсії допомагає зрозуміти суть сучасного електронного мистецтва, яке також ґрунтується на своєрідній естетиці інтерактивності.

Література:

1. Бодріяр Ж. Симулякр і симуляція. – К., 2004. – 230 с.
2. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню реального. – М., 2002. – 160 с.
3. Dziemidok B. Głównekontrowersjeestetykiwspółczesnej. – Warszawa: PWN, 2002. – 332 s.
4. Grau O. VirtualArt. From illusion to immersion. – Cambridge, London, 2003. – 416 p.
5. Heim M.The Metaphysicsof Virtual Reality. – NewYork, 1993. – 175 p.
6. Lyotard J.-F. Answering the Question: What is Postmodernism // «The Postmodern Condition: A Report on Knowledge». – Minneapolis 1984. – P. 77-81.
7. Ostrowicki M. Człowiek w rzeczywistości elektronicznego realis. Zanurzenie // Wizje i re-wizje. Wielka księga estetyki w Polsce. – Kraków: Universitas, 2007. – S. 539-553.
8. Ostrowicki M. Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki. – Kraków, 2006. – 252 s.
9. Wallis M. Przemiany w sztuce i przemiany w estetyce // Studia Filozoficzne. – 1972. – № 10 (83). – S. 3-18.
10. Welsch W. Estetyka poza estetyką. – Kraków: Universitas, 2005. – 226 s.
11. Wilkoszewska K. Nowe media. Nowe inspiracje w estetyce drugiej połowy XX wieku // Estetyki filozoficzne XX wieku. – Kraków, 2000. – S. 287-291.