

УДК 7.036  
EDN DAVZGI  
Научная статья

## ЦЕНТР И «ВНЕШНИЙ КОНТУР» ЭКРАННОЙ ОБРАЗНОСТИ: КИНЕМАТОГРАФ И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Т. Е. Фадеева<sup>✉</sup>, А. Д. Старусева-Першеева  
Национальный исследовательский университет  
«Высшая школа экономики», г. Москва, Россия  
<sup>✉</sup>tfadeeva@hse.ru

### Аннотация

Виртуальная реальность развивалась с 1960-х гг. нелинейно, поскольку созданию цифровых интерактивных вселенных уделялось то больше, то меньше внимания как со стороны индустрии развлечений, так и со стороны теоретиков и практиков искусства. Только системный технологический сдвиг, произошедший в начале 2010-х гг., когда на рынке (и в распоряжении художников) появились относительно удобные и дешевые шлемы виртуальной реальности, дал импульс к художественному освоению этого инструмента, осмыслению его в качестве нового медиума в поле медиаарта. В 2017 г. Венецианский кинофестиваль открыл специальную номинацию, посвященную фильмам в виртуальной реальности. В том же году на Каннском кинофестивале Алехандро Гонсалес Иньярриту показал свою знаменитую VR-инсталляцию «Плоть и песок». Фестивали, ярмарки и биеннале современного искусства также все чаще включают VR-произведения в свою программу, а с 2020-х гг. культурные индустрии переходят к освоению метавселенных (создаются виртуальные площадки Sotheby's, Christie's, арт-галереи и т. д.). Таким образом, теоретическое осмысление эстетических возможностей виртуальной реальности оказывается сегодня актуальной и значимой исследовательской задачей. Настоящее исследование посвящено развитию мультимедийных и междисциплинарных художественных практик, пересечением которых становится сегодня виртуальная реальность. Она оказывается «в центре» художественных экспериментов и синтезирует в себе различные языки — кинематографа, театральной режиссуры, гейм-дизайна, предлагая зрителю новый опыт эстетического переживания. Зритель теперь включается в действие, кинестетически обнаруживая себя в системе возможностей и ограничений созданного художником VR-пространства, становясь как бы одной из фигур знака, преобразующейся вместе с произведением как целым.

*Ключевые слова:* виртуальная реальность, медиаарт, современное искусство, современная визуальная культура, кинематограф, гейм-дизайн, экранные искусства

*Для цитирования:* Фадеева Т. Е., Старусева-Першеева А. Д. Центр и «внешний контур» экранной образности: кинематограф и виртуальная реальность // Центр и периферия. 2023. Т. 18, № 1. С. 80 — 89. EDN DAVZGI

Прошедшее десятилетие было отмечено значительной интенсификацией разработок, связанных с виртуальной реальностью, используемой в образовательной, медицинской и военной отраслях, а также в массовой культуре (видеоигры) и современном искусстве. Внедрение этого иммерсивного медиума вызвало парадигмальные сдвиги в каждом из отмеченных направлений и смещение акцентов в системе «адресат-адресант».

В фокусе настоящего исследования находятся фильмы, созданные для виртуальной реальности, и задача исследователей состоит в том, чтобы выявить и описать особые типы опыта, возможные в пространстве VR, и проследить «генеалогию» использованных в них приемов. Объектом исследования стали выпущенные в 2010-е гг. произведения высокого художественного уровня, отмеченные в специальной программе Венецианского кинофестиваля и на дру-

© Фадеева Т. Е., Старусева-Першеева А. Д., 2023

гих институциональных платформах, деятельность которых посвящена поискам новых форм языка экранных искусств.

Ключевые тезисы авторов можно резюмировать следующим образом: развитие мультимедийных и междисциплинарных художественных практик, которыми была отмечена вторая половина XX в., находит еще более яркое выражение сегодня, в частности, происходит сращивание экранных и перформативных форматов в современном искусстве. В XXI в. движущееся изображение является привычным элементом театральной постановки, а интерактивный кинематограф возвращается к элементам театральной режиссуры и заимствует приемы из области гейм-дизайна. Виртуальная реальность становится зоной пересечения этих языков, поскольку реципиент оказывается одновременно зрителем и героем, активно взаимодействующим с интерактивной средой. Это требует перестройки коммуникативных стратегий: зритель-герой теперь является не тем, кто сугубо интеллектуально воспринимает рассказываемую «историю», располагаясь в удобном кресле, а тем, кто аффективно включается в действие, кинестетически обнаруживая себя в системе возможностей и ограничений созданного художником VR-пространства. Таким образом, мы можем концептуально представить медиум виртуальной реальности как центр, ядро, пространство синтеза достижений различных форм экранной культуры, являющихся как бы «внешним контуром» по отношению к нему. В виртуальном пространстве происходит объединение всех сторон чувственной ткани художественного образа, и перед автором встает качественно новая задача: не просто прочертить линию нарратива, а выстроить произведение как поле, взаимодействуя с которым зритель сможет получить целостный опыт, обеспечить динамическое единство интеллекта и аффекта в восприятии того послания, которое несет в себе произведение.

#### «Генеалогия» произведений VR

Произведения, создаваемые художниками с использованием VR-технологий, можно разделить на два типа: фильмы и видеоигры. В кинематографе для съемки используется формат 360°, позволяющий зрителю при просмотре VR-картины менять угол обзора, свободно смотреть в любом направлении. При этом зритель «зафиксирован» и не имеет возможности свободного перемещения. Чаще всего он, надев очки или шлем виртуальной реальности, сидит (реже — стоит), выступая в роли наблюдателя событий, разворачивающихся на экране; экран в этом случае превращается в сферу и занимает все пространство обзора зрителя. Добавим, что в некоторых случаях обзор в 360°, т. е. с полным обзором, не реализуется (как с VR-фильмом «Контейнер», который будет рассмотрен ниже), и за спиной зрителя «зияет» черная пустота; это специфическая черта характерна именно

для медиума VR. Первый тип не предполагает возможности зрителя взаимодействовать с окружающим пространством, поскольку все события VR-фильма уже заранее сняты на камеру, и зритель не способен вмешаться в ход повествования. Однако здесь возможны «гибридные» форматы — «сращивание» VR и интерактивного кино («Черное зеркало: Брандашмыг» (2018), «Все сложно» (2017), «Ночная игра» (2016)), когда зритель может повлиять на некоторые решения, которые принимают герои.

В видеоиграх используется не отснятый на специальные камеры видеоматериал, а инструментарий для создания видеоигр — игровой движок (наиболее популярными решениями являются Unity и Unreal Engine), средства компьютерной графики, с помощью которых рисуется трехмерное окружение, модели и прочие элементы. Зритель может передвигаться по виртуальному пространству, взаимодействовать с отдельными его элементами, становясь «частью» VR-инсталляции.

#### Понятие «расширенный кадр»

Благодаря новейшим технологиям, таким, как виртуальная реальность, трансформируется и наше представление о том, что такое экран, меняется характер зрительского/пользовательского опыта восприятия экранных искусств. Рассмотрев ряд VR-произведений (не только представленных выше и описанных в данной статье, но и других, включая проекты «Домой после войны» («Home after war», 2018), «А поутру ты просыпаешься» («On the morning you wake», 2022) и др., обсуждение которых не входит в задачи настоящего исследования в силу специфики их визуального стиля), мы убедились, что для их анализа необходимо учитывающее особенности медиума VR понятие — «расширенный кадр».

Начнем с того, что понятие «кадр» не одинаково работает для статичного и подвижного. В фотографиях (или кадре на киноплёнке) рамками кадра ограничивается физическое пространство, которое попадает в поле зрения камеры и, следовательно, зрителя. В случае же кинематографического изображения подключается и темпоральный аспект: кадр ограничивает пространство, видимое нами в единицу времени и подразумевает, что оно будет в дальнейшем расширяться через движение камеры или склейку. Таким образом, кадр формирует пространство экранной реальности, доступной зрителю. В случае «расширенного кадра» (по аналогии с «открытым миром» видеоигры) поле восприятия зрителя принципиально не ограничено ничем, кроме поля нашего зрения, и подразумевает не пассивное созерцание экрана, а активное исследование виртуального пространства, включающее элементы движения и взаимодействия с цифровыми объектами. Ниже мы рассмотрим эстетические возможности «расширенного кадра» в разных типах VR-произведений.

### VR-фильм

VR-фильм «Контейнер» («Container», 2022) Мегны Сингх и Саймона Вуда посвящен истории одного железного ящика, который используется для перевозки не только различных грузов, но и людей, нелегальных мигрантов, ищущих лучшей жизни, эксплуатируемых женщин, а также рабов, которых обрекают на бесправное существование. Зрителю отводится роль наблюдателя, который вынужден смотреть, как одна сцена сменяет другую, при этом, из-за того, что все действие происходит в пространстве небольшого контейнера, актеры часто располагаются от зрителя очень близко — можно увидеть их натруженные руки, разглядеть детали одежды, все складки и потертости, ощутить физическое присутствие этих людей в сантиметрах от тебя. VR — это иммерсивный медиум, и создатели используют его возможности, помещая зрителя в «гущу событий». Это создает эффект со-переживания, но не со-участия, поскольку повлиять на ход событий нельзя. Зритель ощущает беспомощность от того, что ситуацию невозможно изменить: кому-то помочь, остановить творящееся на глазах беззаконие. При этом повествование не тре-



*Кадры из фильма «Контейнер»*  
*Stills from the movie “Container”*  
 (URL: <https://simonwoodfilm.com/container>)



бует от зрителя активности, практически все события происходят перед ним (относительно фронтальной ориентации камеры), нет необходимости совершать движения головой, так как взгляд, скорее всего, упрется в стену контейнера или в темноту непроработанной авторами фактуры за спиной.

Поскольку медиум VR предполагает, что у зрителя возникает ощущение присутствия прямо в «кадре», это открывает для создателей VR-проектов много возможностей для «позиционирования» зрителя. Здесь можно вспомнить рассуждения искусствоведов о характере взаимодействия зрителя с живописными произведениями и транспонировать их на произведения, созданные с помощью VR-технологий. Так, известный американский теоретик искусства М. Фрид в связи с этим выстраивает любопытную искусствоведческую конструкцию в трех книгах, посвященных истокам модернистской живописи: о творчестве Д. Дидро [6], Г. Курбе [7] и Э. Мане [8]. В XVII столетии, в эпоху барокко, как отмечает М. Фрид, картины приобрели пышную театральность, которая подчеркивалась нарочитыми жестами персонажей, обращенными к зрителю, как в театральной практике, когда актеры взаимодействуют со зрительным залом и «работают на аудиторию», далее, в XVIII в., Д. Дидро, автор известной книги «Парадокс об актере», подверг эти принципы критике, он осуждал эту наигранность и театральность и призывал живопись уйти от постановочности, предлагая художникам писать наивно, так, будто их персонажи существуют сами по себе, без оглядки на зрителя. Эта идея оказала значительное влияние на французских художников, которые принялись искать способ достичь этой естественности. Ряд художников реализовывал стратегию «погруженности», когда герои заняты своими делами и не замечают зрителя, усиленно «не смотрят в камеру» (Ж.-Б. Шарден, «Молодая учительница», ок. 1736; Ж.-Б. Грёз, «Плоды хорошего воспитания», 1763). Однако условность все равно сохранялась, потому что расстановка фигур была рассчитана на точку обзора, с которой смотрят художник и зритель. Как же разрешить это противоречие? Г. Курбе пробовал снять его, внедряя художника прямо в картину («Добрый день, господин Курбе», 1854 и др.). Эту стратегию можно сравнить с логикой современных VR-проектов, в рамках которых зритель становится участником «действия», «героем в предложенных обстоятельствах». Например, в рамках проекта «Баба Яга» («Baba Yaga», 2021) зрителю предлагается «сыграть роль» маленькой девочки, которой нужно спасти маму и сестру от злой волшебницы. Эта стратегия наиболее близка современным видеоиграм, создатели которых используют различные приемы, вовлекающие пользователя в повествование.

Однако вернемся к мысли М. Фрида: он показывает, как Э. Мане «перевернул все вверх дном», об-



ратив глаза своих героев прямо на зрителя и устроив композицию фронтально, как бы говоря: «Да, это картина, и она создана для того, чтобы на нее смотрели. Смотрите» («На железной дороге», 1873 и пр.). Это парадоксально, так же парадоксально, как когда в кино герой вдруг смотрит в камеру и обращается к зрителю — это взрыв искренности. Э. Мане заявляет: «Вот картина!» И это первый шаг к модернизму, к современному саморефлексивному искусству.

Важно, что современные VR-проекты пользуются всеми этими разработками. Если в «Контейнере» присутствие зрителя как бы намеренно «игнорируется», то в VR-фильме «Исследователи космоса: опыт МКС» («Space Explorers: the ISS Experience», 2020) Феликса Лаженесса и Поля Рафаэля мы оказываемся на космической станции и становимся частью экипажа, герои повествования обращаются к зрителю как к полноправному собеседнику, как будто он тоже присутствует на орбите Земли, и это напоминает прием Э. Мане — непосредственное обращение героя к зрителю. Наконец, в фильме «Заброшенный» («Deserted», 2017) Цая Минляна, где действие разворачивается в одинокой хижине в лесу, зритель мыслится режиссером как призрак среди других призраков, являющихся галлюцинирующему герою, как NPC<sup>1</sup> в сюрреалистическом нарративе. Таким образом, в отличие от традиционного кинематографа, в VR-фильмах вопрос «Кем является зритель?» становится ключевым. Через прием, который условно можно обозначить как ре-субъективация (трансформация зрительской идентичности, например, переход от простого наблюдателя к субъекту, к которому повествование имеет прямое отношение), режиссер может усилить свое высказывание, предложив зрителю необычный опыт непосредственного проживания тех событий, которым посвящен фильм.

В связи с этим подробнее остановимся на фильме «Путешествуя, будучи черным» («Traveling while Black», 2019) Роджера Уильямса, рассказывающем о том, с какими трудностями в середине XX в. сталкивались чернокожие американцы, путешествовавшие по стране на автобусах. Этот VR-проект предлагает революционный подход к работе с монтажом в пространстве виртуальной реальности. Перед нами не простая череда однотипных кадров, где зрителю-наблюдателю открывается то одна, то другая картина, как в случае с «Контейнером», а продуманное режиссерское высказывание, работающее с механизмами самоидентификации зрителя через монтаж. По ходу повествования зритель обнаруживает себя то немим свидетелем происходящего, то непосредственным участником событий. Для достижения этого эффекта режиссер чередует кадры, подразу-

мевающие взгляд со стороны (зритель находится в кинозале и смотрит на экран, где идет показ документальной ленты), и вид от первого лица (зритель оказывается за одним столом с героями фильма, в автобусе рядом с путешественниками или в роли того, кто интервьюирует их). Подобного рода монтажная игра в «горячо-холодно» дает яркое переживание того, что проблематика фильма касается зрителя лично, проживается им. Когда смотришь эту работу, кажется, что показанные в фильме события происходили с ними, с героями, но ощущаются так, будто это произошло со мной. За счет иммерсии подобного рода зрительский опыт значимым образом углубляется, трансформируется.

### VR-ролевая игра

Данная стратегия предполагает создание виртуального пространства и 3D-моделей персонажей и объектов внутри него. Разработка цифровой вселенной требует больших усилий и материальных затрат. Такой тип VR-произведений с технологической точки зрения оказывается продолжением видеоигр и предполагает высокую степень интерактивности, погружения в мир созданного автором персонажа, акцент на взаимодействие зрителя-игрока с виртуальным миром.

Среди наиболее характерных примеров можно назвать следующие проекты: «Палач дома. Иммерсивный однопользовательский опыт» («The Hangman at Home. An Immersive Single User Experience», 2020) Мишель и Ури Кранот, «Самсара» («Samsara», 2021) Хуана Синьцзяня и «Голиаф: Игра с реальностью» («Goliath: Playing with Reality», 2021) Барри Мёрфи. Первый проект основан на стихотворении Карла Сандбурга, задающего вопросом о том, что на душе у палача, когда тот возвращается после работы домой? Как и в ролевой игре, зритель действует в рамках предложенной ему роли, проживает опыт своего персонажа (в данном случае — палача), «вселяясь» в него. Если считать, что для рассказывания истории в VR нужно затянуть, погрузить зрителя в мир и сделать так, чтобы он поверил, что все это происходит не где-то перед глазами, а с ним самим, то «Самсара» — яркий пример того, как это работает. Режиссер добивается эффекта иммерсии довольно простыми приемами: придвигает предметы и тела близко к глазам зрителя (от этого сразу возникает ощущение, что это мои глаза, что это я смотрю), закадровый голос постоянно говорит про «нас», «мы» что-то делаем, «с нами» что-то случается, «нам» нужно вспомнить нечто важное о мире, в котором находимся. Срабатывает также и механика тактильного контакта: джойстики в руках зрителя-игрока время от времени вибрируют, он наблюдает за тем, как меняются

<sup>1</sup> NPC (Non-Player Character) — неигровой персонаж, т. е. персонаж игры, которым игрок не может управлять.

аватары его рук. Переселение из тела в тело, на котором строится сюжет, подается через трансформацию рук. Зритель сжимает кулаки, двигает кистями в воздухе, как бы узнает свой виртуальный аватар на ощупь. Действие всего фильма основано на этом: «Самсара» рассказывает историю об апокалипсисе, когда Земля оказывается уничтоженной, переселение на другую планету не удастся, и последним шансом человечества оказывается загрузка сознания в гигантский архив, для которого затем искусственный интеллект подыскивает вместилище, новый тип тела. Зритель оказывается внутри постапокалиптического видения, похожего на «сонный паралич», в котором тело беспомощно, а разум пытается справиться с отчаянием. Закадровая наррация удерживает распадающиеся визуальные фрагменты (место действия постоянно меняется), а руки, которые мы то смыкаем, то разжимаем, помогают сохранить ощущение самоощущенности (несмотря на постоянную смену образов тела). Вследствие этого напряжения рассыпания-удерживания образа по окончании фильма зритель приходит к осознанию главного режиссерского посыла о единстве природы всех живых существ. Благодаря глубине эмоционального погружения — от чувства страха в момент, когда кожа рук сторае от ядерного излучения, до ощущения всеобъемлющего покоя в космическом полете — зритель может не просто понять этот посыл, но и пережить его, «прощупать».

Хуан Синьцзянь систематически работает с темой постчеловеческого, смены тела и пересборки проприоцептивного опыта. Его фильмы приглашают нас поставить над собой эксперимент, и это хорошо проработанный эксперимент. Неслучайно на 74-м Венецианском кинофестивале, где впервые провели VR competition, именно он получил льва за их с Лори Андерсен работу «La Camera Insabbiata/ Chalkroom» (2017) — и там мы были лишь взглядом, летающим по комнатам, а теперь зритель переселяется в космическую нейросеть.

Теперь обратимся к проекту «Голиаф». Герой этой истории страдает шизофреническим расстройством, он рассказывает, как почувствовал, что мир растекается и лишается формы (это передано отличным визуальным приемом: оранжево-красная фигура постоянно «сбрасывает» текстуры, как змея — кожу). Получил диагноз, пережив психотический приступ и реабилитацию, герой сумел найти точку равновесия, погрузившись в мир игр (еще одна яркая сцена: в комнате Голиафа камера обращается на кресло перед телевизором и консолью, затем кресло, лампа, вещи на полу и стены — все начинает рассыпаться на простые геометрические фигуры, расплываться на наших глазах). В отличие от «Самсары», здесь не идет речь о «мы», герой существует отдельно от зрителя и рассказывает свою историю (мужской голос за кадром), а наше взаимодействие с игровой частью



*Кадр из фильма «Голиаф: Игра с реальностью»  
A shot from the movie “Goliath: Playing with Reality”  
(URL: <https://m.media-amazon.com/images>)*

произведения идет параллельно (и направляется голосом Тильды Суинтон).

Интерактивные элементы в этой работе напоминают мини-игры: превратить кубики в текст с помощью кружочка на джойстиках, нажать на кнопку, пострелять смайликами и т. д. Посредством этого зритель как бы входит в мир игры и становится ближе к Голиафу. Второй важный для этого произведения ход — подрывной нарратив, произносимый голосом Суинтон. С первых минут нашего пребывания в игре она нашептывает, что все это иллюзия, что мы в виртуальном пространстве, и нет гарантии, что, сняв очки, мы вернемся в подлинную реальность. Зрение легко обмануть, чувства могут поддаться обману, продолжает закадровый голос, то, что мы видим, всегда под вопросом, а вот наши действия реальны. В этом можно увидеть еще один способ придать ценность интерактивной составляющей VR. Можно сказать, что вкрадчивый шепот Суинтон и мини-игры в «Голиафе» были спроектированы так, чтобы создать ощущения шизофренического распада «я», как в «Самсаре» смена текстур наших рук работала на ощущение распада тела.

#### **Гибридный формат на стыке фильма и игры**

Отдельный интерес представляют «гибридные» проекты, в которых сочетаются элементы первого и второго типа: и VR-фильма, и VR-игры. Среди них одним из наиболее примечательных является проект «Мы здесь живем» («We live here»), повествующий о проблемах бездомных. Он демонстрировался на Венецианском кинофестивале в 2020 г. Это документальная лента, созданная Роз Троше (Rose Troche), предлагает нам познакомиться с историей Роки, 59-летней женщины, которая почти 3 года живет в парке в Южной Калифорнии (США), в палатке. Зри-

тель имеет возможность оказаться в этой палатке, взять в руки предметы, которые имеют для героини большое значение, и послушать истории, с ними связанные и рассказанные самой Роки: о ее детстве, мечтах, планах и о том, как в одночасье жизнь ее изменилась навсегда.

Необходимо отметить, что документальная составляющая именно в VR приобретает особенную глубину и звучность в силу специфики самого медиума, позволяющего зрителю погрузиться в «материал», в фактуру повествования так, что создается ощущение, будто все события происходят именно с ним. VR как бы стирает барьер между прошлым и будущим, повествование разворачивается для зрителя здесь и сейчас. Одной из первых эту особенность VR осознанно применила в своей практике американская журналистка Нонни де ла Пенья. Ее выступление на конференции TED в 2015 г. началось со слов: «Что, если бы я рассказала вам историю, которую вы бы запомнили всем своим существом, а не только сознанием?» [1]. Эта формулировка отражает ее творческое кредо: применение технологий виртуальной реальности в журналистике необходимо для того, чтобы зритель не просто ознакомился с сюжетом новости, а будто сам его «пережил». Одной из самых известных работ журналистки является проект «Прошлое Гитмо» («Gone Gitmo»; виртуальное путешествие в тюрьму Гуантанамо), созданный в 2008 г. на базе популярной видеоигры «Second Life». Среди других работ можно назвать следующие: «Проект Сирия» («Project Syria», 2014), «Голод в Лос-Анджелесе» («Hunger in Los Angeles», 2013), «Прочь из убежища» («Out of exile», 2017). Их объединяет одно значимое свойство — эмоционально заряженное «включение» зрителя. В. В. Заруба сравнивает это со стратегией «включенного наблюдения» [2], т. е. с качественным методом исследований, распространенным, в частности, в социологии, и позволяющим проникнуть ученому (а в нашем случае — зрителю) в среду наблюдения, например, оказавшись в Лос-Анджелесе, в очереди за раздачей продуктов, или в сирийском городе, когда на улицах вспыхивает паника.

Возвращаясь к проекту «Мы здесь живем», остановимся на некоторых решениях, синтезированных в рамках художественного целого и подчеркивающих основную мысль авторов и высказанную режиссером: «Я надеюсь, что это произведение заставит зрителя задаться вопросом: „А мог ли это быть я?“ Так ли уж я отличаюсь от тех [бездомных], мимо которых прохожу на улице, ничего им не оставляя и не говоря ни слова в ответ на просьбы о помощи?» [10]. Авторы варьируют кадры, снятые на камеру и нарисован-

ные на компьютере. Сначала зритель «знакомится» с главной героиней, первая сцена напоминает черно-белый скетч: мы видим скачущую лошадь и девушку, будто бы нарисованных от руки в тетради; далее — склейка: и перед нами уже снятые на камеру в одном из парков в Южной Калифорнии кадры, мы узнаем, что героиня потеряла «работу мечты» и стала бездомной, она живет в палатке, мы наблюдаем ее диалог с другим персонажем, который сообщает, что им нужно уходить, поскольку вот-вот начнется полицейский рейд. После следующей смены кадра зритель оказывается в палатке уже без героев, да и сама палатка та же самая, но теперь она нарисована с помощью средств компьютерной графики, как и все остальные предметы, которые в ней находятся. Зритель может свободно передвигаться по палатке и брать вещи Роки в руки, взаимодействовать с ними, слушать ее рассказы, сопровождающие каждый предмет, — все они ей дороги, это воспоминания о ее детстве, юности и мечтах. В некоторых случаях анимированы сами предметы (например, в игрушечном домике загораются окна, свет — символ домашнего очага, уюта), в других — зрителю демонстрируют небольшие анимационные ролики. Однако этот хрупкий мир рассыпается с приходом полиции, и зрителя «выбрасывает» из нарисованного на компьютере пространства в пространство, снятое на камеру, и остается только беспомощно наблюдать, как полицейский бросает на пол, сминает, переворачивает вещи Роки. В этом пространстве документальной съемки зритель не может никак повлиять на события — и в этом становится тождественен Роки, которая с отчаянием наблюдает за теми же событиями, стоя в стороне. В данном случае создатели фильма не просто тонко подмети-

*Кадр из фильма «Мы здесь живем»  
A shot from the movie “We live here”  
(URL: <https://static.labiennale.org>)*





ли разницу между VR-фильмом и VR-игрой, но и творчески использовали ее, чтобы подчеркнуть бессилie и самой героини перед лицом обстоятельств, и зрителя, которому оно сообщается.

### VR-спектакль

Еще одним типом VR-произведений является VR-инсталляция (сценическое пространство), в которой соединяются виртуальная и материальная составляющие. В качестве примера можно привести проект «Психоз» («Psychosis»). Здесь происходит «включение» в пространство виртуальной инсталляции реальных объектов — инвалидной коляски, с которой пользователь должен взаимодействовать по ходу развертывания повествования. Проект разрабатывался в 2019 г. группой AES+F совместно с Александром Зельдовичем. Любопытно, что проект включает в себя две части, одной из них является театральная постановка А. Зельдовича по мотивам пьесы Сары Кейн, которая посвящена ее опыту пребывания в лечебнице, галлюцинациям, пограничным состояниям. Именно они в дальнейшем легли в фабулу VR-инсталляции, однако в роли «пациента» оказывается уже зритель. «Виртуальная» часть проекта разворачивалась в галерее MAPC. Пространство, отведенное под инсталляцию, «было оформлено как коридор больницы, зрителю нужно было заполнить небольшую анкету, подождать приглашения, затем надеть шлем виртуальной реальности и сесть в инвалидную коляску. Когда сеанс начался, отождествление себя с героем видео произошло 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» [4, с. 364]. Присутствие физического объекта — коляски — способствовало усилению иммерсивности. При этом ощущение пребывания в некоем сюрреалистическом депрессивном пространстве психотических ландшафтов усиливалось за счет талантливо смонтированного визуального ряда: грибы, насекомые, оторванные конечности, взрывы, горы из разноцветных ногтей, дожди из таблеток и странные существа.

Этот мотив включения в VR-инсталляцию физических объектов с целью повышения убедительности нарратива развивает режиссер Алехандро Гонсалес Иньярриту, автор проекта «Плоть и песок» («Carne y arena»; 2017). Работа посвящена судьбе нелегальных мигрантов из Мексики, которые предпринимают попытку пересечь границу США. В инсталляции использовались аутентичные вещи беженцев, совершивших опасное путешествие, настоящий песок, рассыпанный по полу ангара, рюкзаки, которые зрителям предлагали надеть ассистенты. Подготовка проекта заняла несколько лет, в течение которых режиссер брал интервью у людей, переживших этот страшный путь, пытаясь «перевести» их опыт с помощью новых технологий в некое переживание, которое заставило бы зрителя другими глазами взглянуть на проблему миграции.

Еще один пример «гибридного проекта» — работа «Конец ночи» («End of Night», 2021) Давида Адлера. В качестве «ключевого предмета» режиссер использует не коляску или рюкзак, а лодку, крепко сбитую, с веслами. Именно на ней зритель совершает виртуальное путешествие по «волнам памяти» Йозефа, пережившего холокост.

Таким образом, характер спроектированной художником виртуальной вселенной и выстроенная им для зрителя мизансцена задают алгоритм действия и благодаря тому, что зритель-актер этот опыт целостно проживает, становится возможен эмоционально-когнитивный сдвиг, подобный переживанию катарсиса в классическом театре, который, в свою очередь, наследует формам мистерии и ритуала [5].

Можно ли рассматривать некоторые произведения VR как новый этап эволюции жанра мистерии? Отчасти да, поскольку, как показано в нашем исследовании, опыт, проживаемый в виртуальной реальности, легко и быстро присваивается зрителем, бла-

*Из визуального ряда проекта «Психоз»  
From the virtual series of the project “Psychosis”  
(URL: <https://aesf.art/projects/vr-psychosis>)*



годаря чему обретает трансформационный потенциал. В медицине сегодня VR-симуляции нередко используют для лечения фобий и ПТСР [3], а в поле современного искусства виртуальные миры способны помогать зрителю выходить за пределы собственной субъективности [9], открывая таким образом новые возможности эмпатии и познания мира.

В начале исследования мы опирались на гипотезу о том, что существует принципиальное различие между двумя типами VR-проектов: а) произведениями, характерными классическому киноискусству, где акцент ставится на зрелищности, понимаемой в привычном смысле и действующей преимущественно аудиовизуальный канал, и б) произведениями, ориентированными на телесное вовлечение зрителя-игрока через движение и кинестетический канал восприятия, действуя стратегии театральной мизансцены и гейм-дизайна.

В рамках исследования были проанализированы примеры успешных мультимедийных проектов, где, с одной стороны, приемы традиционного театра и кино усилены за счет виртуальной реальности («Заброшенный», «Контейнер» и др.), с другой — в поле внимания авторов попали проекты, построенные на приемах, принципиально недоступных прежним формам искусства («Палач дома», «Самсара», «Плоть и песок» и др.).

Формальный и структурный анализ этих проектов дал нам возможность частично подтвердить и скорректировать исходную гипотезу: несмотря на то, что степень интерактивности в произведениях первого и второго типов заметно отличается, что позволяет указывать на значимое различие между ними, элементы киноязыка, театральной режиссуры и гейм-дизайна всегда сосуществуют в пространстве виртуальной реальности. Более того, именно соединение элементов этих знаковых систем дает нам возможность анализировать VR-проект как принципиально новый тип синтетического произведения и указать на его эстетический потенциал. Главным из них становится возможность сочетания приемов мимесиса, вовлечения и идентификации с героем (киноязык), включения тела и пространственного решения (театр), а также проактивности зрителя как действующего лица (игровая механика) — реципиент не только эмпатически включается в «сеттинг» мира, созданного художником, но и становится как бы одной из фигур знака, преобразующейся вместе с произведением как целым. Таким образом, мы утверждаем, что подобные проекты для виртуальной реальности могут мыслиться как новый вид мистерии, пространство яркого трансформационного опыта.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Пенья Н. де ла. Будущее новостей? Виртуальная реальность // TED. URL: [https://www.ted.com/talks/nonny\\_de\\_la\\_pena\\_the\\_future\\_of\\_news\\_virtual\\_reality/transcript](https://www.ted.com/talks/nonny_de_la_pena_the_future_of_news_virtual_reality/transcript)
2. Заруба В. В. Итоги прогнозов развития технологий погружения как «будущего новостей» // «Ломоносов-2022»: материалы Междунар. науч. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых. URL: [https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov\\_2022/data/25539/141558\\_uid189235\\_report.pdf](https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2022/data/25539/141558_uid189235_report.pdf)
3. Зеленский М. М., Рева С. А., Шадеркина А. И. Виртуальная реальность (VR) в клинической медицине: международный и российский опыт // Журнал телемедицины и электронного здравоохранения. 2021. № 3. С. 7 — 20.
4. Першеева А. Д. Видеоарт. Монтаж зрителя. СПб.: Т8, 2020. 419 с.
5. Шехнер Р. Теория перформанса. М.: V-A-C press, 2020. 488 с.
6. Fried M. Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot. Berkeley: University of California Press, 1980. 268 p.
7. Fried M. Courbet's Realism. Chicago; London: University of Chicago Press, 1990. 396 p.
8. Fried M. Manet's Modernism. Chicago; London: University of Chicago Press, 1996. 676 p.
9. Staruseva-Persheeva A. D., Fadeeva T. E. Re-subjectivity: Media Art as a Practice of Identity // Proceedings of the 3d International Conference on Art Studies: "Science, Experience, Education" (ICASSEE 2019). Atlantis Press, 2020. URL: <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icassee-19/125923431>.
10. We live here [Официальная страница фильма] // La Biennale di Venezia. URL: <https://www.labiennale.org/en/cinema/2020/venice-vr-expanded/we-live-here>.

#### *Информация об авторах:*

**Татьяна Евгеньевна Фадеева**, доцент Школы дизайна факультета креативных индустрий Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (115054, Россия, г. Москва, ул. Малая Пионерская, д. 12), кандидат искусствоведения, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6754-4235>, Researcher ID: Z-2521-2019, [tfadeeva@hse.ru](mailto:tfadeeva@hse.ru)

**Александра Дмитриевна Старусева-Першеева**, доцент Школы дизайна, академический руководитель программы «Современное искусство» факультета креативных индустрий Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (115054, Россия, г. Москва, ул. Малая Пионерская, д. 12), кандидат искусствоведения, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2969-2720>, Researcher ID: K-4730-2015, [apersheeva@hse.ru](mailto:apersheeva@hse.ru).



*Вклад авторов:*

Фадеева Т. Е. — разработка понятия «расширенный кадр» в контексте развития VR, описание и анализ VR-проектов в рамках разделов «VR-фильм» и «Гибридный формат на стыке фильма и игры», подведение итогов работы, формулировка заключения;

Старусева-Першеева А. Д. — работа над введением, разработка генеалогии VR-проектов в контексте мультимедийного искусства, описание и анализ VR-проектов в рамках разделов «VR-ролевая игра» и «VR-спектакль», развитие методологии анализа движущегося изображения в мультимедийном пространстве.

*Конфликт интересов:* авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

*Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.*

Статья поступила в редакцию 06.12.2022; одобрена после рецензирования 30.12.2022; принята к публикации 09.01.2023.



Original article

## FRONTIER AND «EXTERNAL CIRCUIT» OF THE MOVING IMAGE: CINEMATOGRAPHY AND VIRTUAL REALITY

T. E. Fadeeva✉, A. D. Staruseva-Persheeva  
National Research University  
“Higher School of Economics”, Moscow, Russia  
✉ tfadeeva@hse.ru

*Abstract*

Since the 1960s, virtual reality has been developing non-linearly, as the creation of digital interactive universes has received more or less attention both from the entertainment industry and from art theorists and practitioners. Only a systemic technological shift that occurred in the early 2010s, when relatively convenient and cheap virtual reality helmets appeared on the market (and became available to artists), launched an artistic development of this facility, its comprehension as a new medium in the field of media art. In 2017, the Venice Film Festival opened a special nomination dedicated to films in virtual reality. In the same year, Alejandro González Iñárritu showed his famous VR installation “Flesh and Sand” at the Cannes Film Festival. Festivals, fairs and biennales of contemporary art are also increasingly including VR works in their programs, and since the 2020s, cultural industries are moving towards the development of metaverses (virtual platforms of Sotheby's, Christie's, art galleries, etc. are being created). Thus, the theoretical understanding of the aesthetic possibilities of virtual reality turns out to be a relevant and significant research task today. This research is devoted to the development of multimedia and interdisciplinary artistic practices, the intersection of which virtual reality becomes today. It turns out to be the “meeting point” of artistic experiments and synthesizes various languages, those of cinematography, theater, game design, offering the viewer a new aesthetic experience. The viewer is now involved in the action, kinesthetically discovering himself in the system of possibilities and limitations of the VR space designed by the artist, becoming, as it were, one of the figures of the sign, transforming together with the work as a whole.

*Keywords:* virtual reality, media art, contemporary art, contemporary visual culture, cinematography, game design, screen arts

*For citation:* Fadeeva TE, Staruseva-Persheeva AD. Frontier and “external circuit” of the moving image: cinematography and virtual reality. *Center and Periphery*. 2023;18(1):80—89. EDN DAVZGI

### REFERENCES

1. Peña N. de la. The future of news? A virtual reality. TED. URL: [https://www.ted.com/talks/nonny\\_de\\_la\\_pena\\_the\\_future\\_of\\_news\\_virtual\\_reality/transcript](https://www.ted.com/talks/nonny_de_la_pena_the_future_of_news_virtual_reality/transcript) (In Russ.)
2. Zaruba VV. Results of forecasts for the development of immersion technologies as the “future of news”. “Lomonosov-2022”. Proceedings of the scientific conference. URL: [https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov\\_2022/data/25539/141558\\_uid189235\\_report.pdf](https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2022/data/25539/141558_uid189235_report.pdf) (In Russ.)

3. Zelensky MM, Reva SA, Shaderkina AI. Virtual reality (VR) in clinical medicine: international and Russian experience. *Journal of telemedicine and e-health*. 2021;(3):7—20. (In Russ.)
4. Persheeva AD. Videoart. Montage of the viewer. St. Petersburg;2020. (In Russ.)
5. Schechner R. Performance Theory. Moscow;2020. (In Russ.)
6. Fried M. Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot. Berkeley;1980.
7. Fried M. Courbet's Realism. Chicago;1990.
8. Fried M. Manet's Modernism. Chicago;1996.
9. Staruseva-Persheeva AD, Fadeeva TE. Re-subjectivity: Media Art as a Practice of Identity. *Proceedings of the 3d International Conference on Art Studies: "Science, Experience, Education"* (ICASSEE 2019). Paris;2020. URL: <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icassee-19/125923431>
10. We live here [Official film page]. La Biennale di Venezia. URL: <https://www.labiennale.org/en/cinema/2020/venice-vr-expanded/we-live-here>

*Information about the authors:*

**Tatiana E. Fadeeva**, Associate Professor of Art and Design School of the Faculty of Creative Industries of the National Research University "Higher School of Economics" (12 Malaya Pionerskaya Str., Moscow 115054, Russia), Candidate of Art History, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6754-4235>, Researcher ID: Z-2521-2019, [tfadeeva@hse.ru](mailto:tfadeeva@hse.ru)

**Alexandra D. Staruseva-Persheeva**, Associate Professor of Art and Design School, Academic Supervisor of Contemporary Art Programme of the Faculty of Creative Industries of the National Research University "Higher School of Economics" (12 Malaya Pionerskaya Str., Moscow 115054, Russia), Candidate of Art History, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2969-2720>, Researcher ID: K-4730-2015, [apersheeva@hse.ru](mailto:apersheeva@hse.ru)

*Contribution of the authors:*

Fadeeva T. E. — development of the concept of "extended frame" in the context of VR, description and analysis of VR projects within the sections "VR-film" and "Hybrid format — at the junction of film and game", academic editing of the text, summarizing the results of the research, formulating of the conclusion;

Staruseva-Persheeva A. D. — outlining of the introduction, development of a genealogy of VR projects in the context of multimedia art, description and analysis of VR projects within the sections "VR role-playing game" and "VR performance", development of a methodology for analyzing a moving image in a multimedia field, literary text editing.

*Conflict of interests:* the authors declare no conflict of interests.

*The authors have read and approved the final version of the manuscript.*

The article was submitted 06.12.2022; approved after reviewing 30.12.2022; accepted for publication 09.01.2023.