

УДК: 7.036

ББК: 85.1

А43

DOI: 10.18688/aa200-4-60

А. В. Венкова

## Цифровые иммерсивные среды в искусстве: новый антропологический регистр

Иммерсивные среды представляют собой современный вариант синтетических пространственных сред, создававшихся на всём протяжении развития искусства. Их объединяют попытки выработки инструментов комплексного воздействия на все органы чувств человека. Подобное можно наблюдать в древних мистериях и театрализованных культовых ритуалах, в карнавальной культуре, храмовой архитектуре и искусстве. Наиболее очевидный отход от подобных синтезов происходит в эпоху рационализма, когда каждое из искусств ищет и обретает свой независимый язык, отвечающий за определённый канал восприятия.

Активные попытки вернуться к тотальному синтезу воздействия на все органы чувств начинают предприниматься вновь с приходом модернизма, их можно встретить в эпоху модерна, авангарда, не в последнюю очередь в синестезических практиках немецких экспрессионистов и французском театре жестокости. В эпоху неоавангарда эти опыты проводятся в хеппенинге, перформансе и тотальной инсталляции.

Новизна настоящего момента заключается в появлении цифровых технологий как художественного ресурса и базы для создания иммерсивных сред. В современном искусстве эффект погружения всё чаще достигается не за счёт архитектурных решений, звуковых и световых открытий, не за счёт физического создания тотальных сред, как это было в «больших инсталляциях» 1990–2000 гг., а за счёт иллюзии, погружающей человека в призрачный мир цифровой биосенсорной среды. Погружение достигается благодаря цифровой архитектуре, воздействующей на все органы чувств и активно вовлекающей тело зрителя в процесс переживания художественного события.

### Энвайронментальные среды и дематериализация объекта искусства

Энвайронментальные (пространственные) среды в искусстве являются в результате развития ряда процессов, определивших рождение новых форм и рецептивных практик, направленных на усиление телесного присутствия зрителя в ситуации восприятия художественного высказывания. Первым шагом на этом пути становится *дематериализация объекта*, что определяет вытеснение системы репрезентации идей системой отношений или ситуаций [12]. Внимание художников сосредотачивается на конструировании коммуникативных обстоятельств, участниками которых становятся как зрители, так и выставляемые объекты. Основой интерес здесь представляет пространство, в которое те и другие оказываются погружёнными. Для описания

объектов подобного типа Алан Капроу предлагает термин «энвайронментальная скульптура», где подчёркивается их переходность от скульптурного к пространственно-средовому состоянию. (Наиболее яркий пример применения данного понятия на практике представляет его работа «Двор», 1961.) По мнению Розалинд Краусс, такого рода скульптуры располагаются между собственно скульптурой и маркированным местом, где возникает не-ландшафт, так как ландшафт тесно связан с архитектурой и так называемыми «конструкциями на месте» [6, с. 283].

Ещё одним свойством дематериализующихся объектов становится *специфичность* [11], или, если речь идёт об энвайронментах, — *сайт-специфичность*. Специфика конкретного места оказывает воздействие на отношения инсталлируемых в нём объектов и зрительские практики участия. Энвайронментальные среды определяют увеличение значимости телесного опыта в этом процессе. «Энергетически заряженная и значимая форма, возникшая изнутри» [14, р. 215], задаёт уровень телесной включённости в опыт взаимодействия с искусством, «искусства особенно удивительным образом укоренены в субстанции, в человеческом теле, в камне, в краске, в брэнчании струн или в давлении воздушной струны» [14, р. 227].

Следующим этапом развития пространственной энвайронментальной среды становится трансформация сайт-специфичности в *ситуацию*. Ги Дебор определяет ситуацию как «момент жизни, целенаправленно и осознанно сконструированный посредством коллективной организации единой обстановки и игры событий» [5, с. 109]. Ситуация похожа на хеппенинг, но требует более активной *партиципации*: «Одной из ключевых характеристик сконструированной ситуации была её партиципаторная структура, намеренно разработанная как противоположность присущего спектаклю принципа „невмешательства“ и его следствия — отчуждения» [1, с. 131]. Термин «зритель» (spectator) заменяется на «делатель» (beholder), «произведение искусства часто рассматривается как часть ситуации» [13, р. 50] (Томас Сарацено «На орбите», 2013).

Эстетические параметры энвайронментальных сред описываются через понятие *атмосферности*, разрабатываемое немецким теоретиком Гернотом Беме: «Атмосферы остаются неопределёнными прежде всего в отношении их онтологического статуса. Мы не уверены, стоит ли относить их к объектам или к элементам среды, из которых они исходят, или к субъектам, которые испытывают их на себе. Мы также не уверены, где, собственно, атмосферы находятся. Кажется, что они, словно туман, заполняют пространство определённым тоном ощущений» [10, S. 21].

Атмосфера как характеристика энвайронментальной ситуации формирует *иммерсию* (погружение) — основную практику постижения подобного искусства: «Только широкий взгляд открывает для нас непрерывные энергии, связанные с поиском и созданием новых пространств иллюзий и иммерсий, обеспечивающие превосходство власти визуального. Исходя из таких предпосылок, становится возможным сформулировать эволюционную историю медиа в связи с эмоциями, которые она вызывает, — такую историю, которая бы включала в себя все свои упущения, противоречия и заблуждения» [4, с. 46] (Олафур Элиасон «Погодный проект», 2003; «Управляемое движение», 2001). Иммерсия лежит в основе внерационального и антидискурсивного восприятия энвайронментальных сред в инсталляциях нового типа, таких, например, как так называемые «инстал-

лации большого размера», когда целые здания или обширные природные ландшафты превращаются в произведения искусства (Майк Нельсон «Физический вакуум», 2007).

Дематериализация объекта искусства приводит к созданию энвайронментальной ситуации, которая, в свою очередь, вызывает иммерсию как наиболее адекватную ей рецептивную технику.

### **Цифровое искусство, инсталляция и перформанс**

Цифровое искусство имеет множество форм и проявлений, теоретики ищут подходы к выделению его сущностных свойств, среди которых называют, например, «интерактивность, вовлечение, динамизм, адаптивность» [8, с. 67], перформативность [3, с. 73]. Последняя, по утверждению автора, «формирует перформативную, а не репрезентативную онтологию, где мир понимается как относительно упорядоченные и всегда переупорядочиваемые перформансы, а не структуры репрезентации» [3, с. 73].

Перформативность цифровых сред, их презентистский, а не репрезентационный характер, позволяет говорить о выделении неких телесно-психологических схем, релевантных для анализа их специфической природы. К последним относятся новые «психологические объекты» — «движущий образ», «пространственная схема», «телесная схема», «бессознательный образ тела» — новые формы телесности, появившиеся в культуре Нового времени, по мнению Жоржа Вигарелло, не ранее XIX в. [2, с. 167]. «Утверждение „я чувствую, следовательно, я существую“, чётко сформулированное культурой Просвещения, совершенно отличное от классического картезианского „я мыслю, следовательно, я существую“, ведёт к более фундаментальным следствиям, чем здесь это кажется. Оно не только сопровождается новым способом оценивать „вещи“, проявлять больше интереса к последствиям, которые вызывает воздействие материального мира — воды, воздуха, тепла, холода, прекрасного, безобразного, близкого и далёкого... Оно не только делает окружающую среду более богатой, более неожиданной, оно также сопровождается совершенно неизведанным способом ощущать самого себя, изыскивать в теле до сих пор неведомую уверенность и достоверность» [2, с. 230].

Перформативность инсталляции в соединении с партиципаторным принципом взаимодействия с объектами и средой, что неоднократно показывалось (Курт Швиттерс, Йозеф Бойс, Алан Капроу и др.) и теоретически обосновывалось (Илья Кабаков) художниками, не только раскрывает её гибридность в отношении медиальных практик и форм посредования, но и закрепляет право работать не с интеллектуальным, а с телесно-психологическим присутствием зрителя. В этой связи предлагаемые Жоржем Вигарелло «психологические объекты» представляются важным инструментом осмысления возможностей подобных произведений. При коррекции языка их описания с объектно-репрезентационного на перформативно-партиципаторный открывается новый регистр интерпретационных техник, позволяющий полнее оценить предлагаемый иммерсивными средами спектр воздействий.

### **Иммерсивный опыт в цифровом искусстве**

Цифровые инсталляции с самого начала были нацелены на создание эффекта погружения. «Цель многих из них, — пишет Кристиана Пол, — создание „пространства“,

предполагающего ту или иную степень погружения, — от работ, где зритель оказывается внутри спроецированной реальности, до тех, которые переносят его в виртуальные миры» [8, с. 71] (Дэн Сэндин «Пещера», 1991). Работа по построению иммерсивных сред в цифровом искусстве всегда воспринималась как конструирование, а не реконструкция, создание нового присутствия, а не рефлексия над уже имеющимися формами: «Благодаря цифровым технологиям художники получили возможность создавать новые формы „производства“, а не „воспроизведения“» [9, с. 184]. В случае с иммерсивными средами можно говорить о возможности приближения к истории нематериального опыта [7, с. 72] Используя предложенный Львом Мановичем термин «медиаатреки» — впечатления, поступающие от разных органов чувств [7, с. 187], можно создать описание полученного опыта или его повторной реконструкции, что становится возможным через обращение к интерактивной составляющей цифровых инсталляций, как, например, в ставшей классической работе Джеффри Шоу «Читаемый город» (1988–1991), где медиаатреки позволяют зафиксировать личную нематериальную историю знакомства каждого зрителя со своей собственной версией города, реального или цифрового.

Важное место в цифровых иммерсивных средах продолжает играть пространственный компонент создаваемых произведений: «Цифровые инсталляции, как и их видеоаналоги, часто подстраиваются под определённое пространство за счёт изменения масштаба — их размеры далеко не всегда заданы заранее. Поскольку они существуют в физическом пространстве и вступают с ним в определённые взаимоотношения (это может быть как специально выгороженное, так и общедоступное пространство), они всегда включают в себя подспудный пространственно-архитектонический элемент, который играет более-менее важную роль» [8, с. 71]. Лев Манович говорит в этой связи об «эстетике непрерывности», важной для цифрового мира, противостоящей «логике монтажа», являющейся наследием объектно-репрезентационной модели работы с предметным миром. «Все эти примеры — плавный монтаж, морфинг, непрерывное перемещение — имеют одну общую черту. Там, где старые медиа делали ставку на монтаж, новые медиа опираются на эстетику непрерывности» [7, с. 187]. Цифровые технологии формируют свой собственный эстетический регистр, влияющий, как и любой художественный медиум, на форму выражения и рецептивный ответ: «Цифровой композитинг, объединяющий разрозненные элементы в единое „бесшовно сшитое“ виртуальное пространство, — подходящий пример альтернативной эстетики непрерывности. Можно даже сказать, что смешение в некоторой степени является соперником, противоположностью монтажа. Так, если монтаж создаёт ощущение диссонанса — визуального, стилистического, семантического и эмоционального — между элементами, то техники смешения, наоборот, стремятся собрать все фрагменты в единую сущность» [7, с. 189].

Эстетика непрерывных, «бесшовных» цифровых сред, лишённая репрезентационных инструментов, делает ставку на работу с телом, для которого опыт погружения и данные медиаатреков становятся более убедительной формой воздействия благодаря вписанности в механизмы гиперстимуляции чувств, характерные для современной культуры. «Создаются техники, возникают более разнообразные приёмы, ставящие тело перед вызовом чувствительности. В этом сыграла свою роль совершенно новая работа машин, делающая отношения с физическими силами более интенсивными» [2, с. 208].

Иммерсивное цифровое искусство стремится прежде всего к созданию эмоциональных реакций, форм нематериального опыта. Цитируя текст Росса Гибсона «Придёт время, когда...», Майкл Раш пишет: «Художник будущего будет производить не столько объекты, сколько опыт» [9, с. 241]. Преобразование опыта всегда входило в задачи искусства, специфика цифровых экспериментов заключается в разработке нового инструментария, доступ к которому художники получили совсем недавно. Задача теоретического анализа состоит в выработке языков описания этого нового инструментария как в контексте исторического рассмотрения, так и с учётом широкого культурного контекста, влияющего на зрительский опыт. Очевидно, что контакт с искусством подобного типа становится все более чувственным и эмоциональным. «Задача (художника. — А. В.) явно состоит в порождении неизведанной территории „прочувствованного“, территории прежних „побуждений“, „идуших изнутри“, смыслы которых скрываются за телесными проявлениями» [2, с. 201] (Эрвин Редл «Матрица II», 2003). Цифровое иммерсивное искусство, существующее не более тридцати лет, уже имеет свою историю, уже сейчас можно сравнить первые опыты приближения к подобным воздействиям, например в работах Дэна Флэвина, с новейшими высокотехнологичными экспериментами японской TeamLab («Летающий цветочный сад», 2015; «Гармония», 2015; «История леса», 2016). Общим для них будет стремление расширить и перестроить зрительский опыт, прежде всего благодаря работе с телесно-эмоциональным регистром, при максимальном использовании возможностей новых цифровых техник в искусстве.

## Литература

1. Бишоп К. Искусственный ад. Партиципаторное искусство и политика зрительства. — М.: V-A-C press, 2018.— 528 с.
2. Вигарелло Ж. Самоощущение. История восприятия тела (XVI–XX вв.). — М.: Центр гуманитарных инициатив, 2018.— 256 с.
3. Галкин Д. Цифра и клетка: (не)органический синтез // Художественный журнал.— 2015.— № 96: Природное и цифровое. — С. 73–81.
4. Грау О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований / Пер. с нем. А. М. Гайсина. — СПб: Эйдос, 2013.— 56 с.
5. Дебор Г. Ситуационисты и новые формы действия в политике и искусстве. Статьи и декларации. 1952–1985. — М.: Гилея, 2018.— 388 с.
6. Краусс Р. Скульптура в расширенном поле // Краусс Р. Подлинность авангарда и другие модернистские мифы. — М.: Художественный журнал, 2003. — С. 272–288.
7. Манович Л. Язык новых медиа. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.— 400 с.
8. Пол К. Цифровое искусство. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.— 272 с.
9. Раши М. Новые медиа в искусстве. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.— 256 с.
10. Böhme G. Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik // Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik. — Berlin: Suhrkamp Verlag, 2013. — S. 21–48.
11. Judd D. Specific Objects // Donald Judd: Early Work, 1955–1968. — New York: D.A.P., 2002. URL: <http://atc.berkeley.edu/201/readings/judd-so.pdf> (дата обращения: 01.03.2019).
12. Lippard L. R. Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972. — Berkeley, CA: University of California Press, 1997.— 296 p.
13. Reiss J. H. From Margin to Center: The Spaces of Installation Art. — Cambridge, MA: The MIT Press, 2001.— 208 p.
14. Steiner G. Real Presences // Steiner G. Real Presences. — Chicago: University of Chicago Press, 1991.— 236 p.

**Название статьи.** Цифровые иммерсивные среды в искусстве: новый антропологический регистр  
**Сведения об авторе.** Венкова Алина Владимировна — кандидат культурологии, доцент. Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, наб.р. Мойки, д. 48, Санкт-Петербург, Российская Федерация, 191186. venkova@mail.ru

**Аннотация.** В современной визуальной культуре набирает популярность новый антропологический регистр, связанный с созданием цифровых иммерсивных сред. Иммерсия (погружение) — тотальная эмоциональная, интеллектуальная и телесная включённость зрителя в процесс восприятия. Художники стремятся отойти от традиционных форматов предъявления художественного содержания, отсылающих к разделённым каналам воздействия, рассчитанных только на зрение и слух. Всё более активно развиваются иммерсивные практики, создающие тотальную среду погружения. Художники работают с телом и психоэмоциональным состоянием реципиента, формируя мультисенсорную художественную среду. Визуальное и аудиальное впечатления подкрепляются тактильным, кинестетическим опытом, создающим новый антропологический регистр тотальной включённости в восприятие произведения искусства. В статье намечены основные траектории развития форм и эстетики цифровых иммерсивных сред от дематериализации объекта искусства через энвайронментальную скульптуру, хеппенинги, искусство партиципации к атмосферности тотальных цифровых инсталляций. Показана роль опыта, в том числе телесного, в качестве центрального медиума при восприятии подобного искусства.

**Ключевые слова:** иммерсивные среды, визуальная культура, синестезия, энвайронмент, хеппенинг, перформанс, инсталляция, цифровое искусство

**Title.** Digital Immersive Environments in Art: New Anthropological Horizons

**Author.** Venkova, Alina Vladimirovna — Ph. D., associate professor. Herzen State Pedagogical University of Russia, nab.r. Moyki, 48, 191186 St. Petersburg, Russian Federation. venkova@mail.ru

**Abstract.** Digital immersive environments are a kind of a new anthropological register in contemporary visual culture. Artists seek to move away from the traditional formats of presenting artistic content referring to the divided channels of influence designed only for sight and hearing. Immersive practices actively develop the creation of a total immersion environment. Artists work with the body and the psychoemotional state of the recipient forming a multi-sensory artistic environment.

Visual and auditive impressions are supported by tactile, kinaesthetic experience, creating a new anthropological register of total inclusion in the perception of a work of art. In itself, the creation of immersive environments is not new. At all stages of the development of the artistic language, attempts were made to develop an instrument for a comprehensive impact on all the senses of a man.

This can be seen in ancient mysteries, theatrical cultic rituals, carnival culture, temple architecture, and art. The most obvious break with such syntheses is observed in the era of rationalism, when each of the arts seeks and acquires its own independent language responsible for a certain channel of perception. Active attempts to return to the total synthesis of the impact on all senses have been undertaken again with the emergence of modernism, they can be found in the era of modernity, avant-garde, and, not least, in the synesthesia practices of the German expressionists and the French theatre of cruelty. In the neo-avant-garde era, these experiments begin to be widely conducted in happening, performance and total installation. The novelty of the present moment is the emergence of digital technologies as an artistic resource and a basis for creating immersive environments. In modern art, the effect of immersion is increasingly achieved not through architectural solutions or sound and light discoveries of temple synthesis, but at the expense of the physical creation of total media as it was in the “large installations” of the 90s-2000s, not due to a digital illusion submerging man in the ghost world of a digital biosensor environment. Immersion is achieved through digital architecture affecting all senses and actively involving the body of the viewer in the process of experiencing an artistic event. In full, these experiments are manifested in the activities of “team Lab” and “imaginarium studios UK”.

**Keywords:** immersive environments, digital art, total installations, happening, performance, visual culture, synaesthesia

## References

- Altshuler B. *The Avant Garde in Exhibition*. New York, Harry N. Abrams Publ., 1994. 288 p.  
 Altshuler B. *Salon to Biennial — Exhibitions that Made Art History, vol. 1: 1863–1959*. London, Phaidon Press Publ., 2008. 364 p.



- Altshuler B. *Biennials and Beyond: Exhibitions that Made Art History: 1962–2002 (Salon to Biennial)*. London, Phaidon Press Publ., 2013. 412 p.
- Bishop C. *Installation Art*. London, Tate Publ., 2010. 144 p.
- Bishop C. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London; New York, Verso Publ., 2012. 390 p.
- Böhme G. Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik. *Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik*. Berlin, Suhrkamp Verlag Publ., 2013, pp. 21–48 (in German).
- Bourriaud N. *Relational Aesthetics*. Dijon, Les presses du réel Publ., 1998. 125 p.
- Galkin D. The Number and Cell: (Not) Organic Synthesis. *Moscow Art Magazine*, 2015, no. 96: Natural and Digital, pp. 73–81 (in Russian).
- Grau O. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA, The MIT Press Publ., 2004. 430 p.
- Grau O. (ed.). *Imagery in the 21<sup>st</sup> Century*. Cambridge, MA, The MIT Press Publ., 2011. 416 p.
- Judd D. Specific Objects. *Donald Judd, Early Work, 1955–1968*. New York, D.A.P. Publ., 2002. Available at: <http://atc.berkeley.edu/201/readings/judd-so.pdf> (accessed 1 March 2019).
- Krauss R. E. *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge, MA, The MIT Press Publ., 1986. 320 p.
- Kwon Miwon. *One Place after Another: Site-Specific Art and Locational Identity*. Cambridge, MA, The MIT Press Publ., 2004. 232 p.
- Lippard L. R. *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*. Berkeley, CA, University of California Press Publ., 1997. 296 p.
- Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge, MA, The MIT Press Publ., 2002. 400 p.
- Paul Chr. *Digital Art*. London, Thames & Hudson Publ., 2015. 272 p.
- Reiss J. H. *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*. Cambridge, MA, The MIT Press Publ., 2001. 208 p.
- Rush M. *New Media in Art*. London, Thames & Hudson Publ., 2005. 248 p.
- Simon N. *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA, Museum 2.0. Publ., 2010. 388 p.
- Steiner G. *Real Presences*. Chicago, University of Chicago Press Publ., 1991. 236 p.
- Vigarello G. *Le sentiment de soi: Histoire de la perception du corps XVIe–XXe siècle*. Paris, Seuil Publ., 2014. 320 p. (in French).