*Старусева-Першеева А.Д., доцент, Школа дизайна НИУ ВШЭ, apersheeva@hse.ru*

*Фадеева Т.Е., доцент, Школа дизайна НИУ ВШЭ, tfadeeva@hse.ru*

**VR как новая мистерия: экранный образ в поле пересечения кино,**

**театра и гейм-дизайна**

Аннотация:

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 – и 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 годы произведения высокого художественного уровня, отмеченные в специальной программе Венецианского кинофестиваля и на других институциональных платформах, деятельность которых посвящена поискам новых форм языка экранных искусств.

Ключевые тезисы авторов можно резюмировать следующим образом: развитие мультимедийных и междисциплинарных художественных практик, которым была отмечена вторая половина XX-го века, находит еще более яркое выражение сегодня, в частности, происходит сращивание экранных и перформативных форматов в современном искусстве. В XXI-м веке движущееся изображение становится 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. И перед автором стоит 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.

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

В рамках исследовании были проанализированы примеры успешных мультимедийных проектов, где, с одной стороны, приемы традиционного театра и кино усилены за счет виртуальной реальности («Заброшенный» Цая Минляна, «Контейнер» Саймона Вуда и Мегны Сингх), с другой стороны, в поле внимания авторов попали проекты, построенные на приемах, принципиально недоступных прежним формам искусства («Палач идет домой» Мишель и Ури Кранотов, «Самсара» Хуана Синь-цзяня, «Плоть и песок» Алехандро Гонсалеса Иньярриту).

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 эстетические возможности. Главной 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 просто эмпатически включается в «сеттинг» мира, созданного художником, но и становится как бы одной из фигур знака, преображающейся 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.