

«3D-революция»: миф и реальность



*Ил. 1.*

Массированный приход на арт-сцену новых зрелищных технологий производства и передачи образов радикально изменил сам характер культурной продукции. Результатом масштабной мутации было становление глобальной массовой культуры с динамично развертывающейся зрелищной доминантой, основной стимул развития которой – провоцирование привычного человеческого восприятия чрезмерной интенсивностью и парадоксальностью предоставляемых зрелищных впечатлений. Все более интенсивный зрелищный шок от парадоксального сверхвидения, доставляемого либо необычностью ракурса съемки, либо запредельной панорамностью картины (природного бедствия, космического ландшафта и т. д.), либо самим видом искусственно смоделированных фантастических существ, – мейнстрим коммерчески ориентированных индустрий массового кинематографа и компьютерных игр.

Неудивительно, что самодовлеющее господство на экране ошеломляющих образов, произведенных с помощью компьютерной графики, специальных методов компьютерного монтажа (морфинга, компоузинга, захвата движения и т. д.), ведет к беспрецедентному обеднению текстовой и сценарной составляющих произведения, деградирующих, с одной стороны, до обмена шаблонными репликами; с другой, – до фэнтезийно-комиксовых аморфных, распадающихся сюжетов. С точки зрения новоевропейской классики с ее литературоцентризмом, тягой к интроспекции и катарсису, такое коммерчески

ориентированное, технологически фундированное массовое производство образов уже не является культурой; закономерно поэтому, что некоторые исследователи присваивают данному явлению наименование «посткультуры», «пара-культуры» и т.д.

Так, В.В. Бычков усматривает в художественном апокалипсисе культуры, «в самом факте посткультуры как небывалого еще в истории человечества переходного периода ... подготовку современного человеческого сознания, менталитета, психики, разума и т.д. (тела, души и духа) к какому-то грандиозному скачку на принципиально новый уровень бытия, где будут и свои ценности, и свои формы их выражения, принципиально отличные от наших» [1, с. 121]. Отмечая такие характерные черты посткультуры как отказ от художественных принципов изоморфизма (постижения окружающего мира по модели человека) и миметизма (подражания природе), он заключает: «Назад дороги нет. Да и менталитет и психология восприятия подрастающих поколений все активнее формируются под прессингом дигитальной продукции. Так что в ближайшие 10–20 лет искусство полностью уйдет в сеть. Сеть затягивает в себя все, в том числе и человека с его творческими потенциями. Это реальность и дамоклов меч нашего времени» [1, с. 113–114].



*Ил. 2. Кадр из кинофильма «Аватар»  
(реж. Д. Кэмерон, 2009).*

искусства (видеоинсталляции, виртуальный театр, кинематографическая нонклассика). Закономерный шаг к голографической объемности изображения – стереокинематограф, как технология изобретенный еще в конце XIX века, но обретший культовую популярность после всемирного успеха в конце 2009 года фильма «Аватар», выполненного в цифровом стереоформате.

Как отмечается в одной из публикаций на сайте mir3d.ru, «впечатляющие технологические и коммерческие достижения современного 3D, далеко превосходящие

Тяга к избыточной зрелищности, порождение посредством цифровых технологий все более совершенных оптико-кинетических иллюзий, т. е. тенденция виртуализации художественного процесса, – тренд, характерный как для массового искусства (блокбастеры, компьютерные игры, видеокomпьютерные шоу и аттракционы), так и для артхаусного

все мечты XX века, связаны с «Аватаром» Джеймса Кэмерона. Самая успешная картина на планете, «Аватар» перевернул представления о реальности у миллионов людей – во многом, благодаря новаторству в 3D-эффектах» [2]. По данным аналитиков на 2 марта 2011 года мировой прокат «Аватара» принес 2 млрд. 782 млн. долларов; фильм стал самым кассовым в истории кинематографа, впервые преодолев двухмиллиардный рубеж [3].

Как известно, над сценарием фильма, повествующего о драматичной борьбе добрых туземцев – На ви и алчных землян на планете Пандора в 2154 году, Кэмерон начал работать еще в 1995 году, но отсутствие на то время цифровых технологий для полномасштабного моделирования вымышленного мира заставили его на время отложить работу над фильмом, сосредоточившись на съемке «Титаника». Лишь после изобретения цифровой двухобъективной кинокамеры; нескольких лет тесного сотрудничества со специализирующейся на разработке новаторских спецэффектов компанией WETA Digital, многомесячной работы высококлассных компьютерных дизайнеров по моделированию внешнего вида, костюмов, оружия и т.д. инопланетян, флоры и фауны «Пандоры», был сотворен объемный цифровой мираж, по масштабности, зрелищности и детализированности изображения превосходящий искусственные миры любой из существующих компьютерных игр [4]. Подсчитано, что «Аватар» состоит на 40% из живой съемки и на 60% из реалистичной компьютерной графики. Для создания мира Пандоры понадобилось более петабайта (1024 терабайта) цифрового дискового пространства для хранения всех компьютерно-графических активов фильма (растений и животных, насекомых, скал, гор и облаков и т.д.). Для сравнения, при работе над «Титаником» понадобилось всего 2 терабайта для создания (и затопления) корабля и тысяч пассажиров. Это 1/512 доля объема, использованного для хранения материалов к картине «Аватар» [5]. Удачным маркетинговым ходом был синхронный выход на рынок в декабре 2009 года компьютерной игры по мотивам фильма – «James Cameron's Avatar: The Game», включая версию для мобильных телефонов.

Кстати сказать, Джеймс Кэмерон – один из энтузиастов возрождения и модернизации стереокинематографа. Еще в 2003 году вышел в свет первый полнометражный стереофильм в формате IMAX<sup>1</sup> «Призраки Бездны» Кэмерона, снятый им с помощью системы цифровых камер Reality Camera System, разработанных совместно режиссером фильма и его оператором Винсом Пейсом. Между прочим, первым

---

<sup>1</sup> IMAX (англ. Image Maximum – «максимальное изображение») – формат фильмов и кинотеатров, разработанный канадской компанией IMAX Corporation в 70-е гг. XX века. Формат предусматривает большие размеры экрана (22 м в ширину и 16 м в высоту) и предназначен для просмотра стереофильмов с помощью анаглифных систем (цветовое кодирование изображения отдельно для правого и левого глаза). По данным на начало января 2010 г. в мире насчитывалось 395 кинотеатров IMAX в 44 странах [6].

анимационным фильмом в формате IMAX, удостоенным в 2000 году «Оскара», был мультфильм «Старик и море» российского режиссера Александра Петрова. За ним последовал мультфильм «Полярный Экспресс», прошедший в 66 кинотеатрах IMAX 3D (что принесло четверть сборов от фильма) и в 3 584 обычных кинотеатрах. В мае 2007 года вышел в свет «Шрек 3D», первый полнометражный фильм в США, снятый в формате RealD 3D; в мае 2009 г. – стереовариант фильма «Вверх», снятый студией Pixar [7].

Следует, однако, отметить, что у превратившейся в модный тренд и приманку крупного медиабизнеса, так называемой «революции 3D<sup>2</sup>» есть и более давние предшественники. Ведь еще в конце 1980-х гг. британский изобретатель Уильям Фриз-Грин подал патентную заявку на метод производства стереоскопического фильма, а установка для стереосъемки была запатентована в 1900 году. Еще в 1915 году Эдвин Портер и Уильям Уоддел представили в Нью-Йоркском театре «Астор» серию экспериментальных фильмов, снятых по анаглифическому методу с участием Мари Дорро и Джона Мэйсона. Первым коммерческим стереофильмом была лента «Сила любви», представленная публике в театре отеля «Амбассадор» в Лос-Анджелесе 27 сентября 1922 года.

В 20-е годы в разработку различных технологических систем для стереокинематографа внесли вклад: Гарри Фейролл, Роберт Элдер, Уильям Ван Дорен Келли (изобретатель цветной системы Prizma), Фредрик Юджин Ив, Джекоб Левенталь. В 50-е гг. появились цветные стереофильмы: «Wana Devil» (реж. А. Аболер), «Человек в темноте» (на киностудии Columbia Pictures), «Восковой дом» (на киностудии Warner Brothers с участием Винсента Прайса, превратившегося в звезду фильмов ужасов); не осталась в стороне и кинокомпания Уолта Диснея, выпустившая два короткометражных стереомультфильма: «Adventures in Music: Melody» и «Working for Peanuts». В 70–80 гг. успешное производство и прокат стереофильмов наладила созданная Алланом Силлифантом и Крисом Кондоном компания Stereovision, выпустившая свыше 40 фильмов, наиболее кассовым из которых оказалась «Стюардесса», удостоившаяся ремейка в 2009 году также в стереоформате.

Стереокинематограф успешно развивался и в СССР. В 20–30-е гг. исследовательские разработки в данной области проводились во Всесоюзном научно-исследовательском кинофотоинституте (НИКФИ). В 1940 году в кинотеатре «Художественный» состоялся просмотр фильма «Выходной день в Москве» режиссера-

---

<sup>2</sup> Кстати сказать, сам термин «3D кинематограф» (т.е. трехмерный, 3dimensional) возник по аналогии с «трехмерной графикой» (3D графика) и в строгом смысле слова не является корректным, поскольку оба явления опираются на различные технологические принципы.

новатора Александра Птушко с использованием стереоэффектов (с помощью поляризационного разделения изображений). Позднее с использованием технологии 3D был снят фильм «Счастливые рейсы». В феврале 1941 года был открыт первый в стране стереокинотеатр «Москва», где состоялся премьерный показ фильма А. Андриевского «Концерт». В 60-е годы в НИКФИ была разработана новаторская система «СТЕРЕО 70» (лишь в 1990-м году получившая награду «Оскар» в номинации «За техническое достижение»), с использованием которой было снято несколько десятков фильмов, в том числе: «Таинственный монах» 1967 г., «Всадник на золотом коне» 1980 г., «О странностях любви» 1983 г., «Рысь идет по следу» 1994 г. и т.д.). В том же НИКФИ в 1981–1985 гг. до экспериментального образца была доведена система голографического кино с объемным многокурсным изображением [7].

Откуда же в таком случае «внезапный ажиотаж вокруг 3D-видео и отчаянная решимость крупнейших производителей техники протащить это модное развлечение в дома обывателей» [8], выпуская новые 3D-телевизоры, стереомониторы, специальные очки с затворами, на основе жидких кристаллов и т.д., открывая – помимо лавины модернизированных 3D-кинотеатров – также и круглосуточные 3D-телеканалы? Неужели и впрямь, выражаясь словами одного из критиков новоявленной моды, «промышленные монстры решили подсутиться и на волне популярности кэмероновского «Аватара» подсунуть общественности залежавшийся товар» [8]?

Безусловно, современная индустрия глобальной массовой культуры, – кластер синхронно работающих информационных, развлекательных, коммуникативных, рекламно-коммерческих технологий, – проявляет чудеса чуткости в отслеживании новых трендов «инфотейнмента»<sup>3</sup>, их маркетинговой раскрутке и освоении бизнесом, но инициатива в порождении таких трендов все же коренится в сфере общественной психологии. Это положение вполне оправдывается при анализе современного стереокинематографа. С одной стороны, коммерческий ажиотаж, последовавший за триумфальным успехом «Аватара», заставил обратиться к формату 3D известных режиссеров, таких как Роберт Земекис («Полярный экспресс», «Беовульф»), Роберт Родригес («Дети шпионов 3D – Игра закончена» и «Приключения Шакрбоя и Лавы»); крупные кинокомпании (вроде Диснея со стереомультфильмом «Цыпленок Цыпа»); для координации усилий бизнес-кругов в производстве высокотехнологичной 3D-продукции был создан специальный 3D консорциум; оснащение сети новых кинотеатров

---

<sup>3</sup> Неологизм, сформированный из двух слов: *information* (англ. «информация») и *entertainment* (англ. «развлечение»), для обозначения «информационного развлечения», максимально комфортного с точки зрения технологических удобств досугового времяпрепровождения.

аппаратурой, необходимой для трансляции фильмов в формате 3D, уже привело к росту стоимости билетов в них на 20–40% [9].

С другой, неудачный старт в прокате ряда фильмов в формате 3D («Пиратов Карибского моря 4» и особенно «Кунг-фу Панды 2» (анимационного фильма от DreamWorks, стоившего 150 млн. долл. и собравшего в США за первую неделю показа в конце мая 2011 г. всего 53,5 миллионов, в то время как снятая в обычном формате комедия «Мальчишник 2: Из Вегаса в Бангкок» заработала 117,5 млн. долл.) сразу же привел к падению акций компании DreamWorks Animation на 20%, а также акций разрабатывающей модную технологию компании RealD на 23% за две недели [10].

В начале лета 2011 г. в Голливуде состоялись дебаты по поводу того, стоит ли снимать и конвертировать фильмы в формат 3D. Причиной послужило предпочтение, оказанное зрителями США просмотру блокбастера «Пираты Карибского моря: На странных берегах» на обычном экране по сравнению с его 3D версией. По мнению аналитиков компании Дисней, проблема не в том, что зрители устали от кино в формате 3D, а в том, что стереоверсия фильма не была должным образом прорекламирована. Той же точки зрения придерживаются аналитики кинокомпании Paramount, активно позиционирующая третью часть «Трансформеров» – «Трансформеры: Темная сторона луны» как первый фильм франшизы, снятый в формате 3D. Как заявил представитель кинокомпании: «В США зрителю необходимо объяснять, почему он должен посмотреть картину именно в 3D» [11].

Но если зритель (пусть с некоторым понуканием) активно идет на физиологически противоестественное (продуцирующее нестыковку между видением левым и правым глазом, на чем основан эффект объемности) зрелище в добавление к его контенту в жанре, например, «horror», значит, перефразируя поэта, «это кому-нибудь нужно». Превращение в модный тренд стереоизображения в формате 3D практически во всем объеме современной кино- и телепродукции, безусловно, имеет общекультурный генезис как дальнейшее развитие феномена виртуализации социально-культурных процессов, проявляющееся в стойком предпочтении коллективным сознанием (особенно молодежи) вторичной, искусственно смоделированной медиареальности реальности естественной, первичной. В том, что гиперреальный синэстетический объемно-кинетический муляж действительности оказывается не в пример «интереснее» плоских серых будней, в которых вдобавок все «уже схвачено», и коренится суть нового виртуального самоотчуждения человека, о которой (применительно еще к докомпьютерной телевиртуальности) на протяжении не одного десятка лет вдохновенно писал покойный Жан Бодрийяр.



Ил. 3.

Приход в массовое культурное производство цифровых зрелищных технологий радикально интенсифицировал процесс: ширилась киберделегия, «постдефицитная технологическая утопия» [12] общества потребления (по меткому выражению Марка Дери), галлюциногенный медиаландшафт нашпигованных спецэффектами блокбастеров, выполненных в 3D-графике серийных видеоигр, повсеместных видеороликов рекламы, лазерных

шоу, парков виртуальных аттракционов и проч. – коллективная греза; рукотворный Wonderland, пропитанный фантазмами подсознательного, задешево доступный допинг иллюзорного всемогущества. Но все же подобной сновидению утопии искусственной яви не хватало ощущения полнокровной реальности, ее осязательной объемности, почти тактильной достоверности, тут-то как раз и пригодился сданный в архив технологический ресурс: стереофильмография.

Важно отметить, что технологическая модернизация стереоэффекта, адаптированного к массовому кинематографу и активно выпускаемой такими мировыми гигантами электроники, как LG, Phillips, Sharp, бытовой технике (мониторы, оперирующие вместо плоских пикселей, дающими стереоизображение вокселями в качестве единиц отображения; голографические экраны, 3D-дисплеи и проч.) как рыночным средствам виртуализации психики вплотную приблизила современного человека к физиологическим границам его восприятия. Налицо – возможно, впервые в истории, – знаковое столкновение растущего проективно-иммерсионного потенциала новых медиамощностей с психофизиологическими константами человеческого восприятия.

Ведь, например, для получения стереоизображения с помощью обычного для кинотеатров 3D поляризационного метода необходимо транслировать не привычные 24 кадра в секунду, но вдвое больше, 48 кадров, поскольку изображение подается на каждый глаз отдельно и намеренно десинхронизируется для того, чтобы в мозгу возникло объемное видение. Неудивительно, что многие зрители, выходя из кинотеатра или

выключая стереомонитор, ощущают головную боль, тошноту, непроизвольное подергивание глазных и прочих мышц, дезориентацию в пространстве вплоть до потери сознания. Не случайно специалисты компаний Sony и Samsung, активно включившихся в производство 3D-техники, рекомендуют оградить от нее детей младше 6 лет, беременных женщин, больных эпилепсией, а также лиц, страдающих глазными болезнями; делать частые перерывы; не совмещать просмотр с приемом алкоголя; не размещать 3D-аппаратуру вблизи опасных мест (лестниц, балконов, кабелей, проводов и проч.) [13]

«При просмотре: налицо дезориентация в пространстве, сопровождающаяся головокружением и легкой тошнотой, неестественная и приятная яркость зрительного и цветового восприятия на грани галлюцинации и даже за ней, повышенная эмоциональность, легкая эйфория, элементы бреда отождествления себя с хвостатыми баскетболистами (*намек на внешний вид трехметровых синекожих На ви с кошачьей пластикой движений, ушами и хвостом.* – Прим. авт.) ..., шум в ушах порядочный», – делится впечатлениями зритель, посмотревший «Аватара» в формате 3D [14].

Сравнительный анализ наиболее популярных современных технологий формирования 3D-видео: дисплейной, анаглифической (типа Dolby 3D), поляризационной (используемой в популярных системах RealD и MasterImage 3D), затворной (примером которой может быть XpanD в кинопрокате) и линтикулярной (применяемой, например, в эксклюзивных 3D-мониторах от Phillips) позволяет исследователю предельно конкретизировать психофизиологический механизм стереоскопического видения: «Принцип работы объемного кино заключается в том, чтобы техническими средствами обмануть дальномер – подать на разные глаза разные картинки. Так, дальномер обманут. А вот что же делать с аккомодацией? Она должна оставить экран плоским! Но тут начинается еще более интересный процесс – «перетягивание» хрусталика. Автофокус (*срабатывающий при посредстве цилиарной мышцы, растягивающей или сжимающей хрусталик глаза* – Т.С.) говорит, что объект находится в плоскости экрана. Дальномер говорит, что объект находится где-то далеко. Сознание верит параллаксу (оно, как и зрительный анализатор находится в коре больших полушарий) и говорит, что объект далеко. Вегетативная система получает противоречивые указания и начинает «сходить с ума». Заканчивается это тем, что система либо просто встает в ступор (дезориентация), либо начинает энергично взбрыкивать (выход из штатного режима и, как следствие, переутомление) [8].

Встает вопрос; оправдано ли «такое изощренное измывательство над зрением и мышлением» [8], расшатывающее отработанный тысячелетней эволюцией механизм

восприятия мира и ориентации в нем, ради сиюминутного эффекта небезопасного изощенного развлечения? Налицо попытка мигрирующей в виртуальность глобальной массовой культуры в своих авангардных технологических разработках трансцендировать пределы человеческого восприятия. Зачем? Чтобы наделить небывалой магической осязательностью нехитрый фэнтезийно-комиксовый «контент» граничащих с аттракционом артефактов посткультуры? Чтобы невиданно раздуть покупательную способность ошарашенных обывателей, побудив их активно покупать стереовидеотехнику новейшего поколения? Чтобы провокацией вторгающихся в быт авангардных технологий стимулировать проявление новых человеческих возможностей, новых спящих еще органов (как полагал, например, П.А. Флоренский),<sup>4</sup> учитывая потенциальную безграничность пластичности человеческого существа? И можно ли в таком случае техногенную мутацию культуры считать культурой, т. е. тем, что создает и пересоздает человека?

В случае положительного ответа, вполне в соответствии с тезисом Маклюэна содержательности средств коммуникации, конституирующим фактором такой культуры, ее скрытым посланием, является парадоксальное мировидение, адекватное наступившей эпохе «тотальных», «инклюзивных» электронных технологий, овеществляющих уже не отдельные органы, а саму нервную систему человека. Если до конца продумать провидческую теорию СМИ канадского мыслителя, то получается, что, передоверяя электронным технологиям функцию синтезирующего мировосприятия, люди обречены адаптироваться к гипертекстовой (вне пространства и времени) картине мира, универсальной трансформируемости объектов (как в компьютерной графике), квазиантропности и аватаризации<sup>5</sup> действующих персонажей (смоделированные герои фильмов и компьютерных игр, актеры социальных сетей); наглядно-сенсорному переживанию (в формате 3D) многомерности бытия, многоаспектности точек зрения и т.д. И все это на некоем подсознательном уровне, поскольку «в электрически конфигурированном и взорвавшемся внутрь обществе фрагментированный, письменный и визуальный индивидуализм невозможен» [16, с. 61].

---

<sup>4</sup> Так, считая технику проявлением символизирующей деятельности духа, осуществляемой подсознательно или сверхсознательно, П.А. Флоренский писал: «Далеко не все органы нашего тела мы знаем. Тело наше вовсе не может считаться познанным, что, однако, не мешает творческому воображению техники проецировать в технику и те стороны нашего тела или те органы, которые анатомии макро- или микроскопической и физиологии еще не известны. Следовательно, не только допустимо, но и следует ждать увидеть в технике такие орудия, которых прототипа органического мы еще не нашли» [15, с. 420].

<sup>5</sup> Аватар – серийное перерождение божества в индуистской мифологии. Термин был переосмыслен в 80-е гг. прошлого века авторами компьютерной игры «Ultima IV: Quest of the Avatar» как обозначение виртуального персонажа, массовую популярность приобрел после выхода в свет в 1992 году фантастического романа Нила Стивенсона «Лавина».

Ближайший аналог такого мировосприятия – наркотический опыт; вряд ли случайно просмотревший «Аватара» в формате 3D зритель метко именуется свое переживание «видеокосяком» с «гринписовской» подоплекой: «публика выходит из зала кино на подъеме, что-то вроде надежды на всепобеждающие гормоны любви, единства всего сущего на земле на фоне первозданной красоты силиконовой натуралистики вселяют в зрителя уверенность в правильности и своего выбора, в победу разумного, но грешного сердца. Те, кто не захламляет свое пространство усвоением сложных сентенций, просто парят на эйфорических отходнях цифровой интоксикации» [14].

Парадоксальный характер виртуализации социально-культурной сферы на переживаемом ныне информационном этапе технической революции приводит В.В. Бычкова к выводу, что «на смену культуре идет виртуальность дигитальных сетей, фантом технической цивилизации новейшей электронной эры, которая требует от человека кардинального изменения всего его существа, чтобы быть аутентичным ей»; новой эпохе соответствует «новый антропный вид, антропоид, не исторический человек, которому культура не нужна» [17, с. 183]. Чем станет рождающаяся электронная соборность «хайтечным дигитальным фантомом или Интернет-теургией – покажет будущее» [17, с. 183].

Но, может быть, фундированный цифровыми 3D-технологиями прорыв в шаблонное иномирие диктуется семантикой жанра «ноггог», коммерческая раскрутка сюжетов и образов которого из арсенала поп-окультизма как раз и требует постоянного трансцендирования общепринятых границ физически видимого и социально приемлемого? Маниакальная заикленность глобальной массовой культуры на сюжетах с «вампирами», «драконами», «зомби» и тому подобными персонажами наглядно иллюстрируется тем фактом, что сейчас они беспрепятственно проникают даже в классику, а точнее в новомодный жанр микшированной классики.

Так, американское издательство [Quirk Books](#) выпускает книги в серии [Quirk Classics](#) с целью «улучшить классические произведения с помощью феномена поп-культуры», соединив «труды мастеров классической литературы с новыми сценами с пугающими существами и устрашающими действиями» [18]. В этой серии уже вышли две микшированные книги. Первая, «Гордость и предубеждение» Джейн Остин после переработки американским писателем Сэтом Грэмом-Смитом превратилась в «Гордость и предубеждение и зомби». Проект оказался весьма успешным: книга, вышедшая в свет 4 января 2009 года, в апреле этого же года заняла третью строчку в престижном хит-параде газеты New York Times и стала первой по числу заказов в британском онлайн-магазине Amazon. Спустя год после выхода книги, переведенной на 17 языков, ее тираж

перевалил за миллион экземпляров; начаты съемки фильма, где главную роль исполняет Натали Портман (она же выступает и продюсером фильма). Вторая книга серии – «Чувство и чувствительность» Джейн Остин, превращенная писателем Беном Уинтерсом в «Чувство и чувствительность и морские чудовища». Этот же автор взялся на переработку «Анны Карениной» Льва Толстого в «Андроид Каренина», где препарированное действие, гибрид мелодрамы, фэнтези и боевика, разворачивается в «антиутопическом мире роботов, киборгов и межзвездных космических путешествий» [18].

Но трансцендирование границ реальности при посредстве авангардных цифровых технологий – мейнстрим развития и далеких от концептуальной стилистики массовой культуры проектов «актуального искусства», артхаусного кино, виртуального театра и т.д. Конечно, в фильме Дэвида Линча «Малхолланд Драйв» или в «Чемоданах Тульса Люпера» Питера Гринуэя творческая дезинтеграция предметного мира, абсурдизм и фантазмагоричность происходящего сопряжены с реализацией авторского замысла и достигаются куда более тонкими средствами, чем в массово-рыночных изводах виртуальности.

Но суть этих явлений – одна; как отмечают В.В. Бычков и Н.Б. Маньковская, «диффузный, расфокусированный режим восприятия виртуальной реальности даже в ее современных, еще пара- и протоформах уже во многом трансформирует классическую картину мира, делая ее более многослойной и при этом лишенной привычной системы координат, свободной от законов гравитации, объемности, равномерности, рядоположенности объектов и т.п. ... Можно предположить, что виртуальная реальность грядущего компьютерно-сетевого искусства будет строиться в направлении электронного развития всех этих и подобных им тенденций аудио-визуально-гаптической<sup>6</sup> динамической ситуативной образности, включающей в свое поле субъект восприятия-творчества» [19].

На наших глазах контуры нового эстетического сознания, опирающегося на принципиальную возможность конструировать посредством цифровых технологий виртуальные симулякры любых фантазмов подсознательного, необозримо раздвигаются в попытке «преодолеть» границу между живым и неодушевленным, сном и явью, жизнью и гипотетическим тонкоматериальным посмертьем. На трех китах Гиперреальности, Интерактивности и Мультимедийности воздвигается подобный грезе демиурга-недоучки виртуальный гипермаркет, но проснется ли спящий от «наведенного» сна наяву? Чтобы прожить СВОЮ ЖИЗНЬ, а не видеть Чужие СНЫ.

---

<sup>6</sup> Гаптический (от греческого «hapticos» - осязательный) – относящийся к чувству осязания.

### Список литературы:

1. *Бычков В.* Виртуальные прогнозы – Высокое искусство как вознесение и приобщение // Бычков В.В., Маньковская Н.Б., Иванов В.В. Триалог: Разговор первый об эстетике, современном искусстве и кризисе культуры. – М.: ИФРАН, 2007. – С. 111–127.
2. Откуда появился 3D формат, и чего ждать от него в будущем. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mir3D.ru/articles/23294> (дата обращения: 16.06.2011).
3. Данные о кассовых сборах фильмов. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.box.com> (дата обращения: 10.06.2011).
4. Как создавали фильм «Аватар». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://delete-it.ru/50-kak-sozdavali-film-avatar.html> (дата обращения: 26.08.2011).
5. Аватар (фильм, 2009) // Википедия. Свободная энциклопедия. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Аватар> (фильм, 2009) (дата обращения: 15.09.2011).
6. IMAX // Википедия. Свободная энциклопедия. [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/IMAX> (дата обращения: 28.06.2011).
7. Стереокинематограф // Википедия. Свободная энциклопедия. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Стереокинематограф> (дата обращения: 05.07.2011).
8. Формат 3D, вредно или нет? – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://neo-news.ucoz.ru/publ/format\\_3D\\_vredno\\_ili\\_net/11-1-0-731/](http://neo-news.ucoz.ru/publ/format_3D_vredno_ili_net/11-1-0-731/) (дата обращения: 15.09.2011).
9. Virtual Environment Group. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.ve-group.ru/products40\\_101.html](http://www.ve-group.ru/products40_101.html) (дата обращения: 25.06.2011).
10. Уолл-стрит реагирует на формат 3D. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kinopoisk.ru/level/2/news/15984/> (дата обращения: 11.08.2011).
11. Зрители устали от кино в формате 3D? – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.popcornnews.ru/news/12121> (дата обращения: 01.08.2011).
12. *Дери М.* Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков. – Екатеринбург: Ультра Культура; М.: АСТ: МОСКВА, 2008.

13. 3D-видео – вредно ли для здоровья? – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ferra.ru/online/3d/107733/> (дата обращения: 16.07.2011).
14. *Троицкая З.* Технологии катарсиса. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.chaskor.ru/article/technologii\\_katarsisa\\_html](http://www.chaskor.ru/article/technologii_katarsisa_html). (дата обращения: 05.09.2011).
15. *Флоренский П.А.* Воплощение формы [действие и орудие] // Флоренский П.А. Сочинения в 4 т. – М.: Мысль, 1999. – Т.3 (1).
16. *Маклюэн М.* Понимание медиа: внешние расширения человека. – М.: Гиперборея, Кучково Поле, 2007.
17. *Бычков В.В.* Триалог: Разговор второй о философии искусства в разных измерениях. – В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская, В.В. Иванов. – М.: ИФРАН, 2009.
18. Анна Каренина объявила войну роботам XIX века. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.gzt.ru/topnews/culture/282018.html> (дата обращения: 24.06.2011).
19. *Бычков В.В., Маньковская Н.Б.* Виртуальная реальность как феномен современного искусства. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://iph.ras.ru/page4763133358.html>. (дата обращения: 28.06.2011).

#### **Сведения об использованных иллюстрациях:**

Иллюстрация содержания. Кадр из кинофильма «Аватар» (реж. Д. Кэмерон, 2009). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://delete-it.ru/50-kak-sozdavali-film-avatar.html> (дата обращения: 26.08.2011).

Ил. 1, 3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://kinolove.net/articles/749-3d-kino-uspeshnoe-nastuplenie.html> (дата обращения: 26.08.2011).

Ил. 2. Кадр из кинофильма «Аватар» (реж. Д. Кэмерон, 2009). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://delete-it.ru/50-kak-sozdavali-film-avatar.html> (дата обращения: 26.08.2011).

Источник: *Культура в современном мире. — 2011. — № 5-6. — [Электронный ресурс].*  
— Режим доступа: URL: <http://infoculture.rsl.ru>