

УДК 7.067

ТЕЛО И ПРОСТРАНСТВО В КОНТЕКСТЕ СУЩЕСТВОВАНИЯ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Бей Н. А. (Национальный исследовательский университет ИТМО, Санкт-Петербург)
Научный руководитель – к.ф.н., Инсбрукский университет имени Леопольда и
Франца, преподаватель практики ИМРиП Смахтин В. Р.
(Национальный исследовательский университет ИТМО, Санкт-Петербург)

Аннотация. В докладе рассмотрены актуальные вопросы переосмысления цифровой телесности и представления тела как пространственной структуры в виртуальной реальности. Поднимается проблема ограниченности физического пространства, влияющей на существование тела в цифровом мире.

Введение. Исследование понятия телесности ведется уже многие десятилетия. В XX веке, например, оно было разобрано довольно подробно такими философами, как М. Фуко, Э. Гуссерль, М. Хайдеггер. В их работах тело и телесность представляются необходимой частью человеческой субъективности, ставя в центр внимания телесность как некое осязаемое бытие интеллекта, обладающее культурными свойствами. Однако на сегодняшний день общество столкнулось с ускоряющимся темпом технологического прогресса в сфере информационных технологий, в частности, с бурным развитием виртуальной реальности (VR) и возрастающим интересом к переходу части социокультурной коммуникации в эту новую среду. Относительная новизна данного феномена создает условия для экспериментов и изучения того, как ведет себя тело, помещенное в непривычный технологический контекст, и как оно взаимодействует одновременно с материальным и цифровым мирами.

Цель данного исследования — пересмотреть то, как именно формируется телесность в виртуальной реальности и какие новые возможности самовыражения личности открывает.

Основная часть. Изменения, вызываемые адаптацией общества к внедрению этих инструментов ставит перед ним вопросы о необходимости переосмысления понятий, связанных с телом, его образом, а также тем, как сосуществует тело с пространством в дигитальном мире. Особенно остро эти изменения ощущаются в контексте того, что физическая среда, окружающая человека дома, в городе и на природе, изменяется гораздо медленнее и имеет свои тенденции, например, сокращение средней площади квартир в новых домах.

Использование человеком таких технологий, как VR и AR, создает дуальность существования одновременно в цифровом мире и в физическом пространстве. Философ Д. В. Михель разделяет виртуальную реальность и базовую реальность по признакам, связанным с механической ритмизацией времени, разделением или смешением различий между местами в пространстве, экзистенциальным и социокультурным аспектам.

На данный момент в исследованиях особенно выделяется аватар-опосредованное взаимодействие в киберпространстве, т.е. когда физическое тело пользователя дублируется цифровым персонажем и воспроизводит его движения. Такой способ повсеместно встречается в игровых и социальных VR приложениях. Тем не менее, он встречает несколько ограничений. Без использования механики телепортации или полета человек оказывается ограничен в своем перемещении рамками материальной среды, окружающей его: размерами комнаты, игровой зоны или длиной проводов. А использование этих механик для преодоления границ лишает артистическое движение (танец, перформанс) части художественного языка, завязанного на существовании артиста в определенной

материальной архитектуре, но не расширяют смысловые границы относительно того, что движение представляло бы из себя без участия VR.

Для художественной проработки этой проблемы в рамках исследования проводится работа с профессиональным перформером, а также сбор и обработка 3д моделей, отсканированных в различных помещениях. Механика танца, как выражение физической телесности будет перемещена в виртуальную среду и соединена с цифровыми моделями помещений, таким образом тело само может быть пространством, а виртуальное пространство – новой телесностью.

Выводы. Современное представление о теле в виртуальном пространстве расширяет возможности для взаимодействия с телом как с трехмерной структурой, так и с самим пространством, сочетая механики, свойственные телу, как социальному и биологическому агенту, с новыми способами цифровой коммуникации.

По итогам работы будет создан арт объект, представляющий собой инсталляцию и приложение для виртуальной реальности, в котором зритель сможет погрузиться в цифровой мир, художественно интерпретирующий идеи взаимоотношения тела и пространства.

Бей Н. А. (автор)

Подпись

Смахтин В. Р. (научный руководитель)

Подпись