

УДК: 30.304.2

DOI: 10.24412/2618-9313-2023-122-10-17

Особенности формата видеofilмов о виртуальных встречах с умершими. На примере южнокорейского документального проекта «Meeting You»

ГЛАЗКОВА С. А.

Для цитирования

Глазкова С. А. Особенности формата видеofilмов о виртуальных встречах с умершими. На примере южнокорейского документального проекта «Meeting You» // Телекинет. 2023. N1(22). С. 10-17.

Сведения об авторе

Светлана Алексеевна Глазкова, кандидат социологических наук, доцент, Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, факультет медиатехнологий, кафедра медиакоммуникационных технологий, Санкт-Петербург, Россия
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1503-9149>
svetlagl@mail.ru

Аффилиация

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, 191119, Россия, Санкт-Петербург, ул. Правды, д.13

Аннотация

В статье анализируются документальные видеofilмы проекта «Meeting You» («Встреча с тобой») южнокорейской телевизионной сети MBC о виртуальных встречах с умершими с позиций дискурсивного и нарративного подходов. Аудиовизуальная фиксация виртуальной встречи с умершим человеком, подготавливаемая и проводимая телекомпанией в соответствии с технологическим сценарием, становится продуктом массовой культуры и, в свою очередь, оказывает влияние на восприятие смерти в самой широкой мультикультурной (глобальной) аудитории. Анализ особенностей данного аудиовизуального проекта дает возможность оценить тенденции развития новых культурных практик общения с умершими и способов их репрезентации в масс медиа. Автор приходит к выводу, что видеofilмы о виртуальных встречах с умершими родственниками, являясь по сути постановочным аудиовизуальным продуктом, тем не менее воспринимаются как документальные. Они документируют опыт таких постановочных встреч и фиксируют эмоции реальных участников как безусловно реалистичные. В фильмах проекта «Meeting You» происходит закрепление новых общих паттернов репрезентации визуальных образов умерших, их виртуальной природы, и их взаимодействия с живыми контактёрами. Содержание таких фильмов воспринимается и участниками, и аудиторией как подлинные события, лишённые мистического налета действия. Эмоциональный отклик аудитории фильмов проекта «Meeting You» свидетельствует о принятии этого нового опыта виртуального медиатизированного обращения с памятью об умерших.

Ключевые слова

виртуальный аватар, видеofilm, формат, технологии виртуальной реальности (VR), смешанная реальность (MR), Death Studies, посмертные практики, лиминальный статус



Данное издание соблюдает принципы лицензирования контента с помощью лицензии Creative Commons Creative Commons License.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Features of the Format of Video Films about Virtual Meetings with the Dead. Evidence from the South Korean Documentary Project *Meeting You*

GLAZKOVA, S. A.

For citation

Glazkova, Svetlana. Features of the Format of Video Films about Virtual Meetings with the Dead. Evidence from the South Korean Documentary Project Meeting You. *Telekinet*, no. 1(22), 2023, pp. 10-17.

About the contributor

Svetlana Glazkova, Candidate of Science, Associate Professor, St. Petersburg State Institute of Cinema and Television, Faculty of Media Technologies, Department of Media Communication Technologies, St. Petersburg, Russia
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1503-9149>
svetlagl@mail.ru

Affiliation

St. Petersburg State Institute of Cinema and Television, 13, Pravdy st., St. Petersburg, Russia, 191119

Abstract

The article analyzes the documentary video films in the project *Meeting You* of the South Korean MBC television network about virtual meetings with the deceased from the standpoint of the discursive and narrative approaches. The audiovisual documentation of a virtual meeting with a deceased person, prepared and conducted by the TV company in accordance with a technological scenario, becomes a product of mass culture and, in turn, has impact on the perception of death in the broad multicultural (global) audience. Analysis of the features of this audiovisual project makes it possible to assess the trends in the development of new cultural practices of communication with the deceased and ways of their representation in the mass media. The author concludes that video films about virtual meetings with deceased relatives, being essentially a staged audiovisual product, are nevertheless perceived as documentary. They document the experience of such staged meetings and record the emotions of real participants as certainly realistic. The films in the *Meeting You* project establish new general patterns of representation of visual images of the deceased, their virtual nature, and their interaction with living contactees. The content of such films is perceived by both the participants and the audience as genuine events, as actions devoid of a mystical touch. The emotional response of the audience of the films in the *Meeting You* project proves that this new experience of virtual mediatized treatment of the memory of the dead is generally accepted.

Keywords

Virtual avatar, video film, format, virtual reality technologies (VR), mixed reality (MR), Death Studies, posthumous practices, liminal status

В 2020 г. на платформе YouTube были размещены видеофильмы южнокорейской телекомпании Munhwa Broadcasting Corporation (MBC), демонстрирующие процесс общения людей с умершими близкими родственниками. Первый фильм продолжительностью 9 минут был посвящен виртуальной встрече кореянки Чан Чжи Ён с умершей годом ранее 7-летней дочерью На Ён¹. Он стал первым в документальном проекте «Meeting You» (в пер. с англ. — «Встреча с тобой»). Второй фильм посвящен встрече 51-летнего Ким Чон Су с умершей от тяжелой болезни супругой (хронометраж 4 мин)². Оригинальные версии первых двух фильмов, показанных сетью, были объединены в 2 эпизода, общей продолжительностью 60 минут³, однако на платформе YouTube доступны только их сокращенные версии. Третий фильм о встрече дочери с умершей от болезни матерью появился на YouTube в 2022 г. (хронометраж 15 минут)⁴. Большое количество просмотров и эмоциональный отклик аудитории на данный проект заставляют предположить, что телекомпания его продолжит.

Очевидно мы видим формирование одной из новых культурных практик обращения с памятью об умерших с помощью новейших технологий виртуальной реальности (VR), с одной стороны, и способом ее фиксации в виде аудиовизуального продукта, предназначенного для широкой аудитории, с другой. Именно в данном качестве мы предлагаем проанализировать эти три фильма — как документальные фильмы об индивидуальном опыте взаимодействия с виртуальными аватарами умерших. Анализ затрагивает сразу несколько предметных областей: ритуальные практики взаимодействия с умершими в современной культуре, в том числе с помощью технологических устройств; проблемы медиатизации подобных посмертных практик; визуальная репрезентация умерших в документальных фильмах, а также форматные особенности виртуальных медийных проектов. Такой анализ предполагает привлечение широкой концептуальной и методологической базы. Аспекты взаимодействия с памятью об умерших в современном обществе и современные посмертные ритуальные практики рассматриваются в рамках мультидисциплинарных Death Studies: исследования коммеморативных обрядов некоторых племен Индонезии Р. Герца [1], а также наблюдения над обращением со смертью в современной массовой культуре Р. Пенфолд-Маус [7] позволяют определить место новых практик виртуальных встреч с умершими родственниками в современной культуре и дают ключ к пониманию, почему такие практики становятся контентом аудиовизуальных проектов для массовой аудитории. Популярными темами исследований в рамках Death Studies сегодня становятся связь между духами и живыми, опыт умирания, а также эмоциональная составляющая посмертных культурных практик [6].

Документальный характер видеофильмов проекта «Meeting You» обеспечивает особый модус восприятия их содержания массовой аудиторией. Об особенностях документального кино восприниматься как подлинное событие пишет С. Лоцманова [4]. Неоднозначная реакция родственников контактёров с виртуальными аватарами умерших, о которой они сами рассказывают в фильмах, на наш взгляд, должна рассматриваться в контексте концепции лиминальности В. Тернера [8, 16]. Проект встречи с умершим членом семьи построен на технологиях виртуальной реальности, в которой происходит событие такой встречи, и алгоритмов искусственного интеллекта, которые воссоздают голос и поведение виртуального двойника умершего. С развитием цифровых технологий формируется новая Death Tech индустрия, которая включает в себя два направления: внедрение информационных технологий в похоронный сектор и достижение цифрового бессмертия с помощью инноваций (сохранение личности человека на электронных носителях) [10].

Информационные технологии продления жизни после физической смерти рассматриваются сегодня в русле теорий трансгуманизма. Трансгуманистическая концепция «цифрового Я» предполагает возможность оцифровки сознания индивида и его копирование и перенос на другие платформы. Р. Герачи и М. Ротблатт описывают, то каким образом оцифрованное сознание станет формой обретения индивидуального бессмертия в виде цифрового аватара [11, 16]. Виртуальный аватар умершего, с которым в фильмах встречаются родственники, по сути превосходит эту стадию цифрового бессмертия [12]. Краткое описание современных цифровых практик общения с умершими и история развития технологии чат-ботов приведен в популярном обзоре Е. Чернышевой [9]. Автор касается также и возможных психологических проблем подобных практик. Наличие дискуссий о возможных негативных последствиях общения с виртуальными аватарами умерших сигнализирует об обеспокоенности общества перед появлением подобных практик. Интересен тот факт, что обеспокоенность высказывают авторы статей в масс медиа, описывающих эти видеофильмы, но не зрительская аудитория, которая в комментариях эмоционально

¹ Фильм № 1 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ufTK8c4w0c&t=18s>

² Фильм № 2 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qW5SOxclhCA&t=3s>

³ MBC [Электронный ресурс] URL: <https://content.mbc.co.kr/program/documentary/347984564342.html>

⁴ Фильм № 3 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: https://www.youtube.com/watch?v=F8bhu8E_4jE

высказывается скорее в поддержку проекта виртуальных встреч с умершими. Также в научной литературе пока не ставился вопрос и о медийном характере этой практики. Важно отметить, что виртуальные встречи с умершими, которым посвящены видеофильмы проекта «Meeting You», помимо индивидуального события, в которое включен круг родственников, изначально являются медийными проектами. Таким образом, событие, созданное как виртуальный медийный проект, становится для массовой аудитории способом наблюдения и опосредованного соучастия в этой новой посмертной практике.

Методология анализа аудиовизуального материала фильмов проекта «Meeting You» строилась на основе сочетания дискурс-анализа визуального текста [13, 14] и нарративного анализа [3]. Г. Кресс и Т. Ван Левен в рамках подхода «грамматики визуального» предлагают рассматривать кадр как грамматическую структуру, состоящую из визуальных знаков, объединенных в визуальные предложения, порождающие смысл для зрителя. В случае с фильмами рассматриваемого проекта важно учитывать и модальность, которую задает камера (видеокамера и камера VR-шлема), ее способы проявления в кадре и потоке видео создают важные смыслы для понимания зрителем ситуации взаимодействия реального человека и виртуального аватара. Создатели фильмов используют такие правила и схемы, которые помогают аудитории интерпретировать это смешение реальности и виртуальности [13].

Нарративный метод анализа видеофильмов позволил вычлени их структурные компоненты и провести их сравнение. Контент трех документальных видеофильмов проекта «Meeting You» был проанализирован по ряду общих параметров, которые позволяют определить характеристики фильмов данного формата. В дальнейшем обозначим их под номерами: фильм № 1 — встреча матери с 7-летней дочерью, во время встречи присутствуют отец, сестры и брат¹; фильм № 2 — встреча мужа с умершей женой, в качестве наблюдателей присутствуют их дети², фильм № 3 — встреча дочери с умершей матерью, за которой наблюдают вторая дочь, муж, внуки³.

Параметры анализа: главный герой — его статус по отношению к умершему родственнику; мотивация для встречи; действия и эмоции главного героя во время встречи; виртуальный аватар умершего родственника — его статус; действия и эмоции виртуального аватара; место встречи; общие действия во время встречи; разговор во время встречи (темы); участники/наблюдатели встречи, их эмоции; предметная среда встречи; съемочная группа в кадре и эмоции съемочной группы. Кроме этого фильмы сравнивались по композиционному построению, принципам документальности повествования, способам соединения реальности и виртуальности в кадре, акцентуации виртуального характера аватара умершего.

Сравнительный анализ выделенных параметров фильмов позволил сделать следующие наблюдения и выводы.

Участники

Во всех трех фильмах мы наблюдаем одинаковый набор участников: 1) Контактёр — главное действующее лицо, которое вступает в контакт с виртуальным аватаром умершего, надев шлем виртуальной реальности (VR). 2) Виртуальный аватар умершего. 3) Родственники контактёра и виртуального аватара: муж/жена, дети, внуки. 4) Технический персонал: участники съемочной группы, прототип аватара (актриса). 5) Камера. Камера во всех фильмах проекта играет важную роль переключателя реального и виртуального пространств.

Документальный характер происходящего

В рассматриваемых фильмах мы сталкиваемся с совершенно новой ситуацией взаимодействия с умершими родственниками — в форме встречи с их виртуальными аватарами, которые происходят в виртуальном пространстве. Обращение к умершим родственникам и близким людям являются частью посмертных ритуалов, которые имеются в каждой культуре. Такие ритуалы рассматриваются как способ социума вернуться к нормальному функциональному состоянию, преодолеть событие смерти, которая имеет особенное значение для общественного сознания — как объект коллективного представления [1, с. 44]. Р. Герц отмечает, что посмертные практики можно объединить в три группы: практики в отношении тела умершего, практики в отношении его души и практики по отношению к живым людям [1, с. 46]. В фильмах проекта «Meeting You» взаимодействие с памятью об умершем построено в форме общения с его виртуальным аватаром, который можно условно считать виртуальным воплощением души умершего. То есть взаимодействие с памятью об умершем опосредовано здесь не статичными медиа (прижизненные фотографии и видеозаписи с умершим), а новыми цифровыми медиа оснащенные технологией виртуальной реальности. Контактующее лицо переносится с помощью VR-технологий в пространственно-временной континуум Реальность-Виртуальность (Reality-Virtuality Continuum). Виртуальная реальность представляет собой среду, «в которой участник-наблюдатель полностью погружен в абсолютно синтетический мир и может с ним взаимодействовать. Такой мир может воспроизводить объекты и возможности среды реально существующего мира, существующие или воображаемые» [15]. Для родственников, наблюдающих за встречами на экране монитора (на дисплее), происходящее представлено в смешанном виде — реальный человек взаимодействует с виртуальным окружением и виртуальным аватаром. В фильме № 3 после окончания встречи родственники выходят на съемочную площадку на фоне хромакея, и делают там групповую фотографию, на которой появляется виртуальный фон и виртуальный аватар умершего (фрагмент 14:49–15:06)⁴. Фильм, таким образом, представляет нам смешанную реальность (Mixed Reality). И контактёр, и опосредованные участники осведомлены о виртуальном характере встречи, но реагируют на нее как на подлинное событие, о чем свидетельствуют их эмоциональные реакции: удивление, слезы, волнение.

Как указывает С. Лоцманова, в документальном кино есть сконструированная аудиовизуальными средствами феноменологическая подлинность события, которая актуализируется в рамках сюжета и условно принимается самим зрителем [4]. В интернет видео-документалистике, также как и в публицистической теледокументалистике, имеет значение вера зрителя в достоверность происходящего на экране. Подлинность события формируется как закадровой историей контактёров: это история их утраты, желание встретиться еще раз с ушедшим родственником, показом семейных фотографий, — так и демонстрацией технологии подготовки виртуальной встречи: разработка виртуального аватара, создание дизайнера виртуального пространства, установка камер, демонстрация использования технологии захвата движения для создания виртуального аватара. Документальный

¹ Фильм № 1 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uffTK8c4w0c&t=18s>

² Фильм № 2 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qWsSOxclhCA&t=3s>

³ Фильм № 3 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: https://www.youtube.com/watch?v=F8bhu8E_4jE

⁴ Фильм № 3 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: https://www.youtube.com/watch?v=F8bhu8E_4jE

характер проекта сообщает эффект подлинности и фиксируемому событию, и эмоциональным переживаниям участников. Важно отметить рационалистическую установку фильмов проекта «Meeting You»: в них контакт с виртуальным аватаром умершего лишен мистического характера. Виртуальные встречи с умершими не являются частью общепринятого религиозного ритуала взаимодействия с умершими родственниками, не показаны они и как часть оккультной практики. Такие встречи вызваны психологической потребностью близких родственников еще раз продлить контакт с ушедшим человеком. Только в этой мотивации они близки популярным ранее в оккультной практике «спиритическим сеансам».

Сценарий виртуальных встреч диктуется техническими возможностями создания визуального ряда, совмещающего реального человека и виртуальный мир, с которым он взаимодействует, а также технологией создания виртуального аватара, в которой участвуют актеры, искусственный интеллект и компьютерная графика. Контактующее лицо с самого начала участвует в длительной подготовке события, видит особенности технологического процесса создания виртуального аватара, получает инструкции. Часть этого процесса показана во всех трех видеофильмах. Тем не менее, в ходе события встреча с виртуальным аватаром вызывает сильные неподдельные эмоции и у контактирующего лица и у наблюдающих родственников, что свидетельствует о большой вовлеченности и о восприятии ситуации всеми ее участниками как подлинной.

Медиатизация приватного события встречи с умершим

Все происходящее на экране выходит за рамки привычных форм обращения с памятью об умерших. Традиционные ритуальные формы взаимодействия с умершими членами семьи остаются приватными, видеозапись и фотографии подобных церемоний, возникшие в современной культуре, также не предполагают никакого наблюдения постороннего. В случае документального проекта «Meeting You», размещенного в свободном доступе на популярном видеохостинге YouTube, широкая аудитория получает возможность наблюдать за самыми сокровенными личными переживаниями людей по поводу их утраты. Несомненно, это стало возможным благодаря современным тенденциям в массовой культуре. Как отмечает Пенфолд-Маус, в современной культуре контакт с умершими утрачивает статус приватности, превращаясь в медийный проект для большой аудитории [7, с. 146].

Утрата статуса приватности любого жизненного события, запечатленного с помощью медиатехнологий связана с доступностью трансляции или распространения видеозаписи/фотографии в коммуникационных сетях. Сегодня и сама тема смерти достаточно популярна в медийных художественных продуктах — в фильмах разных жанров можно увидеть большое количество сцен, где присутствуют мертвые тела или происходит взаимодействие с ними: это многочисленные детективы-процедуралы с проведением аутопсии или документальные проекты-расследования. Специалисты Death Studies считают это следствием общекультурной установки современного общества, которое «продолжает ощущать себя более комфортно при отрицании и попытках контролировать перспективу смерти с помощью переживания и нормализации смерти через развлечение» [7, с. 146]. В этой культурной перспективе приватность факта общения с памятью об умершем уже не воспринимается как грубое нарушение общепринятых норм.

Место встречи

Во всех трех фильмах в организации места встречи прослеживается общая закономерность. В фильме № 1 местом встречи является загородная поляна для отдыха, то есть место, лишенное приватности. В своем виртуальном варианте оно походит на сказочное пространство. В фильме № 2 это комната дома и вечерний сад с горящими фонарями — подходящий романтический антураж для встречи мужа с женой. В фильме № 3 есть две локации — первоначально это двор старого дома матери, куда приходит дочь. В одной из сцен, рассказывающих о подготовке фильма, мы видим его в нежилом состоянии. Вторая локация встречи в фильме № 3 — традиционный ландшафтный парк. Все места воспринимаются как лишенные приватности, за исключением первой локации в фильме № 3, но и там она воспринимается, как покинутая живыми обитателями. Локации встреч или связаны с жилищем умершего, или наделены символическим значением.

Действия во время встречи и мотивация встречи

Совершенно очевидно, что все происходящее во время встречи определяется мотивацией к ней. Мотив для встречи выстраивает сценарий, по которому она проходит. В фильме № 1 мотивация для встречи вызвана «потребностью» дочери — это празднование несостоявшегося восьмилетия девочки. Мать и аватар дочери разговаривают, сидят за праздничным столом с тортом. Во время встречи виртуальный аватар девочки очень подвижен. Она бегает по поляне вместе со своими летающими игрушками (волшебность происходящего), срывает цветок картофеля и дарит его матери, задувает свечи на праздничном торте в честь своего дня рождения, пьет ритуальный суп, фотографирует мать, ложится спать на кровать. Диапазон действий ее очень большой, и не все они связаны с контактом. Создается впечатление естественности поведения девочки.

В фильме № 2 мотивация для встречи — желание мужчины еще раз увидеть свою супругу. Их общение происходит практически без слов: жена сидит на скамейке, подходит к окну, танцует с мужем. После она покидает его. Диапазон действий виртуального аватара ограничен.

В фильме № 3 потребность во встрече акцентируется как желание дочери еще раз увидеть любимую мать. Мать встречает дочь во дворе своего дома, разговаривает с дочерью, сидит на ступенях террасы, поливает цветы во дворе, гуляет с дочерью по парку, фотографируется с ней, дочь дарит ей сорванный в парке цветок.

Во всех историях желание контактера встретиться с умершим родственником встречает неоднозначную реакцию других близких родственников. Многие из них упоминают в интервью о своем скептическом отношении к инициативе контактера. Объяснением этим реакциям может быть особый статус умерших. Лиминальный (переходный) статус умершего предполагает уже апробированные способы взаимодействия и связи с ним. В. Тернер указывает, что переход в постмортальное состояние всегда институционализирован в виде многочисленных и сложных ритуалов сохранения и увековечивания памяти: лиминальный переход в посмертное состояние через утрату тела не заканчивается смертью личности, а оборачивается инверсией в новое социальное положение. Это состояние переходности затрагивает и живых людей, которые взаимодействуют с умершим разнообразными способами: с мертвыми происходит инверсивная постмортальная трансмобильность: памятники, фотографии, видеозаписи, воспоминания, жизнеописания, цифровые мемориалы, мумификация, карнавалы (типа «Dia de Muertos» в Мексике) становятся сферой нормальной социальной жизни [8]. Но это справедливо в отношении уже устоявшихся способов



Ил.1. Кадр из фильма №3 проекта «Meeting You», YouTube/MBCLife. (Контактёр (Чан Чжи Ён) смотрит на виртуального аватара своей дочери и на свои руки в перчатках VR с помощью шлема VR.)

Разговоры между аватарами умерших и контактёрами во всех трех фильмах затрагивают темы, связанные с жизнью оставшихся родственников. Виртуальные аватары дают наказания своим живым членам семьи, которые группируются вокруг тем здоровья, мира в семье, душевных переживаний оставшихся родственников. Только девочка-аватар в фильме № 1 позволяет себе говорить о себе же, своих чувствах и желаниях, демонстрируя детскую непосредственность. И это детское поведение виртуального аватара умершего сообщает сюжету фильма элемент подлинности. В общем плане, все эти разговоры строятся по принципу разговоров во время встреч близких людей после долгого расставания, лишенных во время этого расставания обмена информацией. Вне ситуации встречи контактёры и родственники рассказывают о своих ожиданиях от предстоящей встречи, о том, какими они помнят своих умерших родственников, то есть делятся памятью о них, и на основе этой памяти создается виртуальный аватар умершего (например, в фильме № 3 мы видим фотографии матери, а потом видим ее трехмерное графическое изображение на мониторе в процессе создания и фрагмент руки ее уже созданного виртуального аватара) (фрагмент 3:04–3:16)¹.

Виртуальные аватары появляются только в момент встречи, как ее часть, и исчезают по окончании, говорят только с контактёром, а другим членам семьи передают свои пожелания только через контактёра, не обращаясь напрямую через монитор. Если бы это произошло, то, возможно, подчеркнуло бы медийный характер происходящего. Разговор же между двумя участниками, без вовлечения в него наблюдающих, делает его приватным событием, доступным нашему стороннему наблюдению.

Предметная среда встречи

Наиболее насыщенной представлена предметная среда фильма № 1: игрушки, предметы посуды, праздничная еда на столе, стол и стулья, детская кровать. Со всем этим взаимодействуют и контактёр и виртуальный аватар. В фильме № 3 детализированная предметная среда представлена в первой локации — во дворе дома. Это бытовые вещи, белье, шланг, есть еще виртуальная собака, которая не вступает ни с кем в активное взаимодействие (лает, бегает по двору, отходит в сторону и залезает в будку). Во второй локации (парк) фильма № 3 как таковой предметной среды, которая могла бы что-то сказать о человеке/аватаре, нет. То же самое мы наблюдаем в фильме № 2, который по этой причине кажется наиболее условным.

Способ репрезентации виртуального аватара умершего

Очевидно, что виртуальные встречи с умершими в проекте «Meeting You» лежат вне системы религиозных ритуалов. Ничто в них не сигнализирует о какой-то строго определенной системе представлений о загробном мире. Тем не менее виртуальные аватары умерших указывают на свой «посмертный» статус несколькими способами: это оформление сцены их появления перед контактёрами: внезапное появление на месте встречи, а также сценами ухода из контакта — постепенное растворение в виртуальном пространстве, либо в «окне света», за которым следует замена виртуального пространства реальным, а также самой визуальной «бестелесностью», которая видна и для наблюдающего и для участника контакта. Они похожи и не похожи на своих реальных прототипов. Это сравнение можно сделать самостоятельно: в фильмах № 2 и № 3 перед контактом демонстрируются фотографии умерших. А в фильме № 1 младшая сестра, наблюдая на экране за аватаром своей сестры, говорит, что её «лицо немного другое» (сцена 4:39)². В фильме № 3 виртуальный аватар умершей матери в одной из сцен «молодеет» (фрагмент 7:37–7:45)³, а потом снова возвращается к своему реальному возрасту. Эта трансформация подчеркивает иллюзорность происходящего для контактёра.

В виртуальной реальности контактёр может взаимодействовать и с аватаром и с предметами виртуального мира. Контактёры касаются аватаров руками (во всех 3-х фильмах); а в фильме № 2 контактёр танцует со своей умершей женой; они берут в руки предметы: цветок картофеля, свечи для торта — в фильме № 1; шланг для полива цветов, сорванный цветок в парке — в фильме № 3.

Шлем виртуальной реальности дает возможность контактёру видеть движущегося виртуального аватара перед собой, а технология захвата движения — действовать с ним синхронно. Но свои руки в перчатках виртуальной реальности он всегда видит перед собой в виде прозрачных перчаток, что подчеркивают виртуальный характер производимого взаимодействия (Ил.1).

Наблюдающий также улавливает эту «бестелесность» в движениях участника контакта, когда тот телесно взаимодействует с виртуальным аватаром: обнимает или поглаживает его — в этих сценах телесного контакта всегда видна «щель» — между видеоизображением реального человека и виртуального контактёра, когда мы смотрим с позиции наблюдателя (Ил. 2). Позиция



¹ Фильм № 3 проекта Meeting You. MBCLife — [Электронный ресурс] URL: https://www.youtube.com/watch?v=F8bhu8E_4JE

² Фильм № 1 проекта Meeting You. MBCLife — [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uFTK8c4w0c&t=18s>

³ Фильм № 3 проекта Meeting You. MBCLife — [Электронный ресурс] URL: https://www.youtube.com/watch?v=F8bhu8E_4JE



контактёра позволяет видеть эти «прикосновения» более синхронно. В фильмах зрителю показывают это действие обязательно с двух позиций: и контактёра (с помощью шлема VR) и наблюдателя (на мониторе). Для зрителя бестелесность виртуального аватара проявляется также в кадрах со съёмочной площадки, где контактёр находится один на фоне хромакея и взаимодействует с пустотой (Ил. 3).

В фильме № 1 в конце встречи виртуальный аватар девочки превращается в белого мотылька и улетает в постепенно исчезающее виртуальное пространство (фрагмент 9:08–9:15)¹. Такой волшебной трансформацией виртуального аватара зрителю напоминают о «нереальности» происходящего.

Приемы создания смешанной реальности: через ландшафт и предметную среду

Переключение реальности в виртуальность достигается визуальными приемами. Реальность студийного пространства с хромакеем переключается в виртуальную реальность ландшафта, где проходит встреча (фильм № 1; фрагмент 0:00–0:05)². Обратный переход из виртуальности в реальность происходит путем замены виртуального пейзажа натурным, который сменяется хромакеем (фильм № 1; фрагмент 9:11–9:37). Натурный пейзаж как и его вид сверху появляется в фильме № 1 в момент, когда контактёр и виртуальный аватар взмывают в облака (фрагмент 3:22–3:36). Этот контраст волшебного действия и натурального пейзажа, а не полностью синтетического (визуально «компьютерного», графического) создает эффект смешанной реальности.

В фильме № 3 контактёр и член съёмочной группы заходят на съёмочную площадку, подсвеченную хромакеем, в которой возникает виртуальный ландшафт с деревом, после чего сопровождающий уходит с площадки. Контактёр идет к дереву, рядом с которым возникает шар света. Контактёр касается шара и его свет заполняет кадр, и контактёр попадает во двор дома матери (фрагмент 4:16–4:37)³. После встречи виртуальный аватар уходит и растворяется в потоке света и вслед за ним исчезает виртуальная реальность.

В фильме № 3 контактёр садится на реальную мини-лесенку, которая в виртуальной реальности превращается в пороги материнского дома. (фрагмент 6:15–6:20). Кадры натуральных съемок (колышущиеся травы, цветы) появляются в фильме № 1 несколько раз, они напоминают о (настаивают на) визуальном равенстве реальной и виртуальной природы. Это подсказка зрителю, о том, что он должен воспринимать не просто синтетическую реальность, а фрагмент реальности подлинной.

Эмоции участников

В фильме представлена возможность наблюдать за эмоциями всех его участников: контактёра, виртуального аватара, родственников, членов съёмочной группы.

Контактёры во время встречи испытывают самые сильные эмоциональные переживания. В фильме № 1 девочка просит мать не плакать, также она просит мать коснуться её руки и спрашивает, не боится ли она. Так зритель понимает, что страх от такой встречи у контактёра достаточно реален. Наблюдатели-родственники всегда эмоционально вовлечены, даже маленькие дети, которые реагируют на ситуацию как нестандартную. В фильме № 2 маленький сын не знает, как реагировать на появление мамы на экране, и сначала смеется, но тут же расстраивается (фрагмент 2:26–2:37)⁴. Эмоциональное вовлечение демонстрируют и участники съёмочной группы. Так в фильме № 1 съёмочная группа не может сдержать слез, наблюдая за встречей матери и дочери.

Очевидно, что рассматривать подобные сюжеты следует с определенных психологических позиций, поскольку предмет отображения — смерть близкого и переживания по этому поводу, вызывают одни из самых сильных эмоций. Зрители становятся свидетелями искренних переживаний героев фильма, как и всех участников подобных съемок. Это, несомненно, совершенно новый опыт эмоционального сопереживания. Эмоциональные переживания во время просмотра как художественных, так и документальных фильмов являются частью культурного поведения. Здесь — это эмоциональные переживания аудитории по поводу новых моделей осмысления смерти и новых коммеморативных практик.

Композиционное построение

Композиция фильмов строится примерно схожим образом: это фильм-рассказ о проекте, в котором обязательно присутствуют эпизоды с демонстрацией элементов его подготовки: интервью с создателями, предыстория конкретного проекта, организация встречи; сама встреча происходит с позиции реального участника, реакция других родственников, которые наблюдают на экране за проходящей встречей. В конце фильма обычно виртуальный аватар исчезает и следом исчезает виртуальная реальность, контактёр снимает шлем VR и встречается со своими родственниками, которые выходят к нему на площадку и обнимают его. Этот финальный момент встречи, на наш взгляд, очень важен, так как он знаменует возвращение контактёра из виртуального мира, в котором он общался с виртуальным аватаром умершего, что, возможно, сообщило ему тоже некоторую степень лиминальности. После завершения виртуального контакта он должен полностью возвратиться в свой новый реальный статус, возможно, примирившись окончательно с потерей любимого человека. Зритель видит, как он возвращается к реальным людям, и что немаловажно — к родственникам, таким образом, равновесие восстанавливается.

Важным участником видеofilмов является камера. И даже камеры. Камера, демонстрируя свое присутствие, вторгается в нарратив, «нарушает любой нарратив или поток актом видения, как будто «это именно то, на что вы смотрите» [5, с. 167].

¹ Фильм № 1 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: //https://www.youtube.com/watch?v=ufTK8c4w0c&t=18s

² Фильм № 1 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: //https://www.youtube.com/watch?v=ufTK8c4w0c&t=18s

³ Фильм № 3 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: https://www.youtube.com/watch?v=F8bhu8E_4jE

⁴ Фильм № 2 проекта Meeting You. MBClife — [Электронный ресурс] URL: //https://www.youtube.com/watch?v=qWsSOxIhCA&t=3s

Присутствие камеры переключает наше зрение на разные зрительские позиции: камера VR — это взгляд контактера, обычная камера оператора — это взгляд, лишенный требуемой технологической «оптики» (VR), но нужный здесь для акцентирования виртуальности происходящего. Эта же обычная камера позволяет увидеть и родственников в студии, наблюдающих за смешанной реальностью на мониторе.

Таким образом, структурно фильм построен как визуальный рассказ о событии, которое видится с разных точек зрения: глазами контактера (камера VR), который видит виртуального аватара и виртуальное окружение; глазами родственников, наблюдающих за встречами на экране монитора (смешанная реальность), глазами оператора, снимающим контактера в VR-шлеме на фоне хромакея (обычная камера). Мы — зрители, наблюдаем за всем происходящим с четырех точек — с позиции контактера, с позиции наблюдателей в студии, с позиции оператора обычной камеры и с позиции «неопределенного рассказчика» всей целостной истории встречи. То, что фильм содержит эти разные точки зрения, сообщает ему характер объективности: мы видим происходящее глазами разных участников и в зависимости от этих точек зрения — в разном объеме. Это дает возможность синтезировать свою собственную точку зрения.

Видеофильмы о виртуальных встречах с умершими родственниками, являясь по сути постановочным аудиовизуальным продуктом, тем не менее воспринимаются как документальные. Во всяком случае они документируют опыт таких постановочных встреч и фиксируют эмоции реальных участников как безусловно реалистичные. В фильмах проекта «Meeting You» происходит закрепление новых общих паттернов репрезентации визуальных образов умерших, их виртуальной природы, и их взаимодействия с живыми контактерами.

Их композиционное построение и сценарный репертуар определяются существующими на данный момент технологическими возможностями VR, но даже в рамках этих ограниченных возможностей демонстрируемые события взаимодействия с памятью об умерших с помощью VR-технологий, воспринимаются и участниками и аудиторией как подлинные события, лишенные мистического налета действия. Эмоциональный отклик аудитории фильмов проекта «Meeting You» свидетельствует о принятии этого нового опыта виртуального медиатизированного обращения с памятью об умерших.

Очевидно, медийный документальный проект корейской компании обозначил новый этап в практике репрезентации смерти и памяти об умерших в современной аудиовизуальной культуре.

Литература

1. Герц Р. Смерть и правая рука. М.: ARS PRESS, 2019. 263 с.
2. Катерный В. И. Реконцептуализация статусной лиминальности в социологической теории // Вестник РУДН. Серия Социология. 2020. Т. 20. N2. С. 226–238.
3. Лотман Ю. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллинн: Ээсти Раамаат, 1973. 92 с.
4. Лоцманова С. Е. Тенденции развития документальных сериальных проектов для публичного видеохостинга Youtube // Телекинет. 2020. N3. Т. 12. URL: <https://telecinet.com/wp-content/uploads/2020/12/telekinet.2020.3-12.p.21-28.pdf> (01.12.2022)
5. Матисон Д. Медиа-дискурс. Анализ медиа-текстов. Харьков: Изд-во «Гуманитарный Центр», 2017. 262 с.
6. Мохов С. Кан С. Интервью-дискуссия: «Death studies и западная антропология» // Археология русской смерти. 2015. N1. С. 11–30
7. Пенфолд-Маус Р. Мертвые тела, популярная культура и наука судебной экспертизы: публичная одержимость смертью // Археология русской смерти. 2017. N1. С. 126–150.
8. Тернер В. Символ и ритуал. М.: ГРВЛ, 1983. 278 с.
9. Чернышева Е. Между жизнью и искусственным интеллектом: как алгоритмы позволяют общаться с умершими. [Электронный ресурс] Режим доступа: URL: <https://plus-one.rbc.ru/society/mezhdu-zhiznyu-i-iskusstvennym-intellektom> (06.02.2021)
10. Death Tech: новая ниша для стартапов — The Tech (информационный портал). [Электронный ресурс]. URL: <https://the-tech.kz/death-tech-novaya-nisha-dlya-startapov> (01.12.2022)
11. Geraci R. Apocalyptic AI: Visions of Heaven in Robotics, Artificial Intelligence, and Virtual Reality. Oxford: Oxford University Press, 2010. 233 p.
12. Huberman J. From ancestors to avatars: transfiguring the afterlife // Candi K. Cann (ed.) The Routledge Handbook of Death and the Afterlife. L., NY: Routledge, 2018. P. 277–290.
13. Kress G. & Van Leeuwen. T. Reading Images: The Language of Visual Design. L.: Routledge, 1996. 310 p.
14. Kress G. & Van Leeuwen. T. Multimodal Discourse: Modes and Media of Contemporary Communication // [Language in Society](#). Vol.33. N1, January 2004. P. 115–118.
15. Milgram P., Kishino A. F. Taxonomy of [Mixed Reality Visual Displays](#) // IEICE Transactions on Information Systems. Vol. E77-D. N12. December 1994. P. 1321–1329. URL: https://www.researchgate.net/publication/231514051_A_Taxonomy_of_Mixed_Reality_Visual_Displays.pdf (01.12.2022)
16. Rothblatt M. Virtually Human: The Promise and the Peril of Digital Immortality. New York: St. Martin's Press, 2014. 250 p.

References

1. Hertz, R. *Smert i pravaya ruka* [Death and the right hand]. ARS PRESS (Moscow), 2019. (in Russian)
2. Katernyy, I. V. *Rekontseptualizatsiya statusnoy liminalnosti v sotsiologicheskoy teorii* [Reconceptualization of status liminality in sociological theory]. *Vestnik RUDN, Seriya Sotsiologiya*, vol. 20, no. 2, 2020, pp. 226–238. (in Russian)
3. Lotman, Yuri. *Semiotika kino i problemy kinoestetiki* [Semiotics of cinema and problems of cinema aesthetics]. Eesti Raamaat (Tallinn), 1973. (in Russian)
4. Lotsmanova, S. E. *Tendentsii razvitiya dokumental'nykh serial'nykh proyektov dlya publichnogo videokhostinga Youtube/* [Trends in the development of documentary serial projects for public Youtube video hosting]. *Telekinet*, vol. 12, no. 3, 2020. URL:

- <https://telecinet.com/wp-content/uploads/2020/12/telekinet.2020.3-12.p.21-28.pdf> (01.12.2022) (in Russian)
5. Matison, D. *Media-diskurs. Analiz media-tekstov* [Media discourse. Analysis of media texts]. «Gumanitarnyy Tsentr» (Kharkiv), 2017. (in Russian)
 6. Mokhov, S. Kan S. Intervyu-diskussiya: «Death studies i zapadnaya antropologiya». [Interview-discussion: “Death studies and Western anthropology”]. *Arkheologiya russkoy smerti*, no. 1, 2015, pp. 11–30. (in Russian)
 7. Penfold-Mouse, R. Mertvyye tela, populyarnaya kultura i nauka sudebnoy ekspertizy: publichnaya oderzhimost smertyu. [Dead bodies, popular culture and forensic science: a public obsession with death]. *Arkheologiya russkoy smerti*, no. 4, 2017, pp. 126–150 (in Russian)
 8. Turner, V. *Simvol i ritual* [Symbol and ritual]. ГПБЛ (Moscow), 1983. (in Russian)
 9. Chernysheva, E. *Mezhdu zhiznyu i iskusstvennym intellektom: kak algoritmy pozvolyayut obshchatsya s umershimy*. [Between life and artificial intelligence: how algorithms allow you to communicate with the dead]. [Electronic resource]. URL: <https://plus-one.rbc.ru/society/mezhdu-zhiznyu-i-iskusstvennym-intellektom> (06.02.2021) (in Russian)
 10. Death Tech: novaya nisha dlya startupov. [Death Tech: a new niche for startups]. The Tech (information portal). [Electronic resource]. URL: <https://the-tech.kz/death-tech-novaya-nisha-dlya-startapov> (01.12.2022) (in Russian)
 11. Geraci, R. *Apocalyptic AI: Visions of Heaven in Robotics, Artificial Intelligence, and Virtual Reality*. Oxford University Press (Oxford), 2010.
 12. Huberman, J. From ancestors to avatars: transfiguring the afterlife. *Candi K. Cann (ed.) The Routledge Handbook of Death and the Afterlife*. Routledge (London, New York), 2018, pp. 277–290.
 13. Kress, G. & Van Leeuwen, T. *Reading Images: The Language of Visual Design*. Routledge (London), 1996.
 14. Kress, G. & Van Leeuwen, T. Multimodal Discourse: Modes and Media of Contemporary Communication. *Language in Society*, vol. 33, no. 1, January, 2004, pp. 115–118.
 15. Milgram, P., Kishino, A. F. Taxonomy of [Mixed Reality Visual Displays](#). IEICE Transactions on Information Systems, vol. E77-D, no. 12, December 1994, pp. 1321–1329. URL: https://www.researchgate.net/publication/231514051_A_Taxonomy_of_Mixed_Reality_Visual_Displays.pdf (01.12.2022)
 16. Rothblatt, M. *Virtually Human: The Promise and the Peril of Digital Immortality*. St. Martin’s Press (New York), 2014.