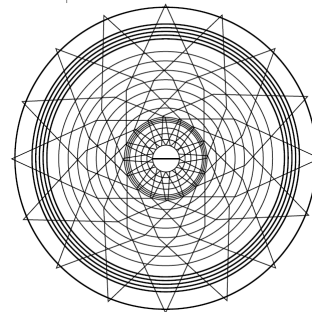


[Научные статьи]

Джонсон Ф.

Вторая жизнь для звука:

пересечение звуковых путей в виртуальных мирах



ВТОРАЯ ЖИЗНЬ ДЛЯ ЗВУКА: ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ЗВУКОВЫХ ПУТЕЙ В ВИРТУАЛЬНЫХ МИРАХ¹

Джонсон Ф.

PhD, профессор Университета Южного Иллинойса
(Карбондейл, США)

phylisj@yahoo.com

Перевод с английского: Липов А. Н.

кандидат философских наук, научный сотрудник
сектора эстетики Института философии РАН

antolip@yandex.ru

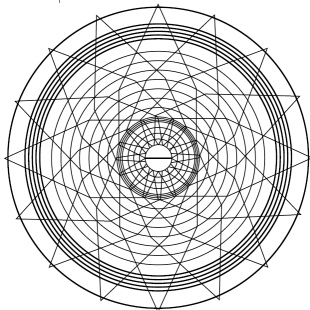
Аннотация:

За последние несколько десятилетий благодаря разработкам в области звука появилось множество новых видов музыкальных практик, которые бросают серьезный вызов традиционному пониманию звука, музыки и музыкальной деятельности. Виртуальные звуковые пространства открывают новые технологические возможности и свободу для взаимодействия со звуком и музыкой в таких пространствах и аспектах, которые в реальном мире могут показаться неразумными, непрактичными или даже невозможными. В данной статье исследуются новые технологические и акустические возможности Second Life («Вторая жизнь») — трехмерного виртуального мира с элементами социальной сети. Проект этой виртуальной сетевой платформы, которая на момент написания данной статьи насчитывала порядка 1 млн активных сетевых пользователей, был разработан и запущен в 2003 году компанией Linden Lab (Сан-Франциско, США), основанной Филиппом Росдэйлом (Philip Rosedale). Second Life выполняет функции социальной сети, участники которой могут общаться друг с другом, самостоятельно выстраивать окружающую их среду и создавать многопользовательские трехмерные виртуальные миры.

Ключевые слова: виртуальная сетевая платформа, Second Life, виртуальный звуковой мир, иммерсивная виртуальная среда, звуковые технологические практики, футуристическое звуковое искусство, виртуальные звуковые ландшафты, звуковые скульптуры

Я не первая, кто обсуждает чудеса виртуальных миров. Чтобы понять потенциал этой среды и увлечься исследованием жизни в технологических микрокосмосах, стоит начать с книги Эдварда Кастроновы *Exodus to the Virtual*

¹ Перевод выполнен по изданию: Johnson, P. (2011). A Second Life for Sound: Crossing Sonic Paths in Virtual Worlds. *Soundscape. The Journal of Acoustic Ecology*, 11(1), 52–56.



[Научные статьи]

Джонсон Ф.

*Вторая жизнь для звука:
пересечение звуковых путей в виртуальных мирах*

*World: How Online Fun Is Changing Reality*² (Castronova, 2007). В 2010 году я опубликовала книгу *Second Life, Media and The Other Society* («Вторая жизнь, СМИ и другое общество»), в которой заданная Кастроновой тема получила развитие в более узком ракурсе конкретного виртуального мира. Одна из глав этой книги была посвящена роли звука в иммерсивной виртуальной среде.

Second Life — виртуальная социальная сетевая платформа, которая позволяет более чем 20 миллионам зарегистрированных пользователей репрезентовать себя или создавать альтернативные идентичности, вводя элементы реального мира, создавая архив прошлого и настоящего, играя с историей и с будущим и осмысляя последствия реальных действий в безопасном пространстве исследования. Тематами для игровых сообществ служат искусство, история, наука, литература и музыка. Second Life изначально была задумана как чистое пространство, *tabula rasa*, и миссия, провозглашенная ее основателем Филиппом Росдэйлом из Linden Lab, по-прежнему побуждает пользователей творить в этом новом мире, а также наслаждаться плодами творчества других резидентов. Безусловно, многое из создаваемого ими воспроизводит реальную жизнь.

В октябре 2011 года, будучи резидентом Second Life уже пять лет, я почувствовала необходимость поделиться своим восприятием звуковой составляющей этого виртуального мира, отметив эволюцию от заранее записанных звуков к появлению развивающегося сообщества композиторов, специалистов в области звукового дизайна и звуковой архитектуры, создающих все более аутентичные и достоверные звуковые пейзажи и инсталляции.

Тема конференции — «Пересечение звуковых путей» — показалась мне подходящей для того, чтобы запустить дискуссию о роли технологий в том, как люди начинают слышать и понимать звук, особенно естественный, в виртуальной среде. Second Life — это не просто метафора для прослушивания; она на самом деле способствовала переосмыслению того, как звук формирует нашу акустическую среду, будь то реальную или искусственную.

Основное условие

Мысль о том, что мы можем имитировать природу в виртуальной среде, вызывает одновременно любопытство и беспокойство. Звуковое окружение и атмосфера, ассоциирующиеся с виртуальными игровыми мирами, не входят в число ключевых проблем акустической экологии, за исключением того, что может быть воспринято как последствия подмены реальности искусственным переживанием.

Некоторым людям удастся достичь спокойствия и умиротворения при игре в видеоигры, несмотря на непрекращающиеся сигналы и звуки, которыми сопровождаются все действия. Однако я думаю прежде всего о виртуальных играх, предполагающих наличие резидентов, таких как Second Life, где

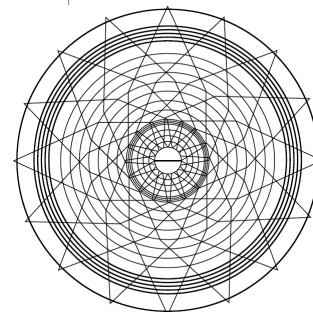
² Издание на русском языке: Кастронова, Э. (2010). Бегство в виртуальный мир (М. Островская, пер.). Феникс. (Прим. пер.)

[Научные статьи]

Джонсон Ф.

Вторая жизнь для звука:

пересечение звуковых путей в виртуальных мирах



участники формируют сообщества и проживают «вторую» жизнь за счет исследования разнообразной среды. Члены сообщества собираются вместе, чтобы поучаствовать в творческой деятельности и развлечениях, и эта альтернативная жизнь зачастую получает звуковое сопровождение (в виде музыки, акустической атмосферы и эффектов).

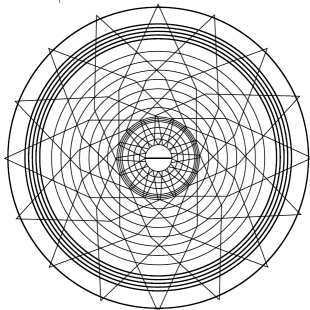
Second Life привлекла внимание множества реальных музыкантов, которые выступают и на онлайн-музыкальных площадках в виртуальном мире. Один из самых показательных примеров — британская группа Duran Duran, получившая известность в 1980-х. За последние годы³ группа дважды отправлялась в мировое турне и выпустила два альбома. А 22 июня 2011 года она открыла тематический сим⁴ под названием Duran Duran Universe, основным предназначением которого следует считать не продвижение музыки: скорее, этот проект, на реализацию которого ушло почти пять лет, ориентирован на изучение потенциала виртуальных миров как творческих пристанищ и выставочных пространств. В одном из творческих пространств группы, которое называется Khanada Kinesis, исследователь Second Life попадает в вихрь звуков и произносимых слов.

Некоторые виртуальные инсталляции в Second Life рассчитаны на многолетнее существование, особенно когда пространство используется для воссоздания известного города или периода или для создания вымышленной обстановки. Пьер Шеффер (Schaeffer, 2005), вероятно, счел бы включение звукового объекта в виртуальные миры без оригинального источника рискованным с точки зрения восприятия и интерпретации. В сущности, импортируемый звук будет обретать свое собственное значение, отличное от исходного. Так, звуковой ландшафт сима Virtual Greece не даст слушателю того же акустического впечатления, что и нахождение в реальном греческом городе. А вот Франциско Лопес (2005), напротив, предложил бы совершенно другой взгляд на впечатления слушающего: записанные звуки подвергаются трансформации в силу самого факта их фиксации. Причиной изменения того, что мы слышим, служит не введение звуков в пространство Second Life, а сама запись.

Однако виртуальная сетевая платформа может обеспечивать и возможность интерпретировать звук по-новому за счет того, что он передается через другой носитель и представлен в виртуальном ландшафте. Творец виртуальной реальности может захотеть переосмыслить звуки внешнего мира в виртуальном пространстве либо использовать это пространство как архив для хранения таких звуков. В первом случае сама идея отделения звука от его источника ставит под сомнение роль звука в этом новом мире, где на него реагируют слушающие. Это уже не просто средство разделения звука и его оригинального источника,

³ Имеется в виду начало 2010-х. (Прим. ред.)

⁴ В Second Life термин «сим» (от англ. *simulator*) используется для обозначения любой игровой местности или пространства. (Прим. пер.)



[Научные статьи]

Джонсон Ф.

*Вторая жизнь для звука:
пересечение звуковых путей в виртуальных мирах*

поскольку звук в виртуальной среде прослушивается заново в новом контексте. По определению Р. Мюррея Шафера (Schafer, 1994), шизофония — это отделение источника звука от того места, где он появился, и культурного контекста посредством записи или передачи, в силу чего звук, изолированный от окружающей среды, теряет свою связь с ней. Сообщество акустических экологов зафиксировало этот звук в таком виде. Шафер (Schafer, 1994), скорее всего, счел бы, что такое отделение звука от его источника противоречит идее сохранения звуковой среды, в которой он появился.

Что если окружающая нас среда сама по себе изменилась за определенный период и утратила богатое звучание, наполнявшее ее когда-то? Возможно ли воссоздать ту среду за счет старых записей, импортированных в виртуальную среду? Виртуальную среду можно рассматривать либо как кульминацию технологических практик, которые уводят слушателя все дальше и дальше от реального мира, либо просто как другой способ обращаться к памяти и интерпретировать впечатления, как это делают виртуальные композиторы и архивисты.

Second Life может обеспечить подобное культурное и образовательное иммерсивное пространство для создания и воспроизведения звуковых ландшафтов африканских деревушек или природных парков и заповедников, или даже такого мира, которого в реальной жизни пока быть не может. Например, вы можете познакомиться с Африкой, Китаем, Египтом, Францией, Грецией, Индией и Японией прошлого, настоящего и будущего — визуальное и звуковое восприятие не всегда будет полностью аутентичным, но эта проблема постепенно решается по мере развития технологий, которые становятся все более удобными для художников.

Среда Second Life, объединяющая науку и вымысел, предлагает пространство для переосмысления звуков. И в каждом конкретном случае можно оценить их подлинность. Виртуальный мир порой меняет контекст прослушивания подобно тому, как это делает звуковая инсталляция в художественной галерее.

Переходя к виртуальности

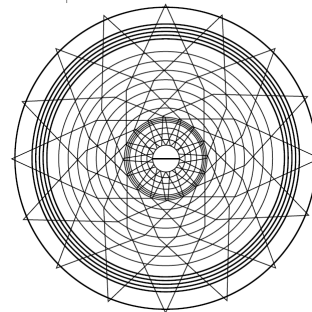
Сама идея введения звука в виртуальное пространство вынуждает нас задуматься о том, что же можно услышать в виртуальном мире, кроме музыки — записанной или в прямой трансляции. Помимо отдыха на довольно распространенных танцевальных площадках, некоторые резиденты виртуального мира используют творческие возможности виртуальной среды, создавая звуковые ландшафты (саундскейпы), в которых природные звуки сочетаются с повседневными бытовыми шумами. Кто-то создает концертные площадки и амфитеатры для демонстрации оригинальных композиций из звуков окружающего мира, а кто-то — звуковые инсталляции, дополняющие виртуальные пейзажи. Некоторые звуковые ландшафты реагируют на сценарии окружающей среды и воспроизводятся при прикосновении или нахождении в

[Научные статьи]

Джонсон Ф.

Вторая жизнь для звука:

пересечение звуковых путей в виртуальных мирах



определенном месте, когда человек заходит на портал или кликает по какому-либо элементу, например, по листу дерева или картине. Как бы то ни было, звук — во всех его формах — является важным элементом виртуального звукового ландшафта.

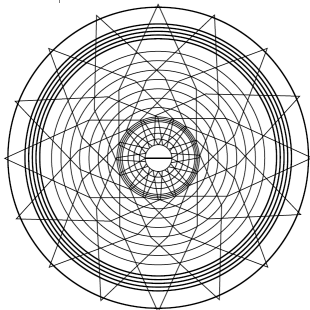
В виртуальных мирах можно воссоздать реальную звуковую среду, и за последнее десятилетие эта практика привлекла значительное внимание ряда звуковых художников. Войдя в мир Second Life, звуки птичьих трелей, океанских волн, поездов и т. д. стали неотъемлемой частью виртуального пространства, создаваемого различными резидентами, профессиональными художниками и просто любителями.

В виртуальных городах, таких как New Babbage (Новый Бэббидж), можно услышать различные индустриальные звуки, которые объединяются для создания сценария в духе стимпанка или научной фантастики. Среди множества виртуальных миров, уже существующих в сети и лишь появляющихся на горизонте, я сосредоточила свое внимание на Second Life — многопользовательской ролевой игре, в которой мир создают сами резиденты. Для слушателя в интерактивной среде реальная жизнь и Second Life сходятся, формируя определенный психологический контекст. Подтверждая слова Маклюэна (McLuhan 1951/1967, 1964), технология расширяет человеческие возможности. Наше общество становится все более связанным онлайн и виртуально через социальные сети.

Виртуальные миры процветают за счет взаимодействия, памяти и эмоций, а в случае Second Life ощущение материальности возникает за счет погруженности в онлайн-среду. Ни (Nie, 2001) утверждает, что в реальной жизни ощущение близости может восприниматься как физическое удовлетворение. В Second Life близость выражается через анимацию и создание сценариев, но реакция участников определяется именно их взаимодействием внутри среды. Воспоминания и опыт, которые они приносят в это взаимодействие, дают возможность для интерпретации.

Более того, Аарон Бен-Зеев (Ben-Ze'ev, 2004, p. 1) подтверждает, что, хотя кибервпечатления не являются осязаемыми, поскольку их параметры, такие как расстояние и местоположение, невозможно измерить физически, они оставляют определенный эмпирический психологический след, за счет которого виртуальное и реальное смешиваются в сознании тех, кто участвует во взаимодействии в качестве слушателей и зрителей. Отмечая, что «такая новая психологическая реальность поддерживается сложной технологией, но не определяется ей», Бен-Зеев склонен полагать, что «она определяется различными психологическими взаимодействиями, происходящими в ней» (Ben-Ze'ev, 2004, p. 1–2).

В Second Life можно за мгновение перенестись в прошлое и в будущее и изучать города и регионы по всему миру. Причем прошлое и будущее могут находить свое выражение в едином моменте, и это, конечно, имеет свои последствия, в том числе связанные с этикой переписывания истории. Впрочем,



[Научные статьи]

Джонсон Ф.

*Вторая жизнь для звука:
пересечение звуковых путей в виртуальных мирах*

история обычно в определенной степени является лишь трактовкой событий, и в этой связи вообще возникает масса этических вопросов. Я же просто утверждаю, что виртуальные миры действительно имеют определенное значение с точки зрения акустической экологии.

Искусство шумов и футуристических звуков (эти понятия были введены в начале XX века; см. Russolo, 1967, 2005) играет свою роль в создании звуковых ландшафтов — музыки и звуков окружающей среды, которые сопровождают стимпанк-сообщества Second Life, наряду с электронными и эклектичными композициями и стилизованной музыкой. Фабричные дымовые трубы, ритмично пылящие, как по команде, задают образ вымышленной эры, которая воссоздает индустриальную эпоху и отдает дань технологическим пророчествам Чарльза Бэббиджа и Николы Теслы. Примечательно, что некоторые резиденты увлекаются импортом реальности в среду Second Life. Последствия сэмплирования реального звукового окружения могут вызвать беспокойство у тех, кто не знаком с этим виртуальным миром, и кого-то может ошеломить тот факт, что определенные звуковые ландшафты становятся частью ремикса акустической экологии.

Second Life и другие подобные симуляторы дают представление о том, какое влияние звук оказал на прошлое, и позволяют как слушателю, так и композитору усвоить, к чему может привести пренебрежение акустической экологией. Как звучал бы наш мир, если бы были приняты меры для сохранения звуковой среды, которой сегодня уже не существует? Такие вопросы могут помочь осмыслить последствия нашего взаимодействия с обществом и окружающей средой.

Переноса реальность и мечты в виртуальный мир

Несколько лет назад некоторые поклонники «Уолдена» воссоздали пристанище Генри Дэвида Торо, выбрав для него впечатляющую виртуальную территорию в Second Life. К тому времени, как я его обнаружила, земля была в основном пуста. В виртуальном мире все быстро меняется, ведь это пространство для экспериментов. Я создала свой собственный маленький Уолден в скайбоксе⁵ и наполнила этот район естественными звуками из своих полевых записей, сделанных во время поездки в Конкорд, штат Массачусетс. Мой сценарий предполагал воспроизведение звуков поезда при нажатии и приближении к нему. Причины, по которым люди предпочитают отправиться не в реальный, а в виртуальный Уолден, иногда обусловлены экономическими соображениями, а иногда — физическими ограничениями.

Linden Lab и другие организации, в том числе Virtual Capability, успешно размещают сообщества людей с ограниченными возможностями в Second Life, предоставляя им землю и ресурсы (Deeley, 2008). Корреспондент CNN Стив

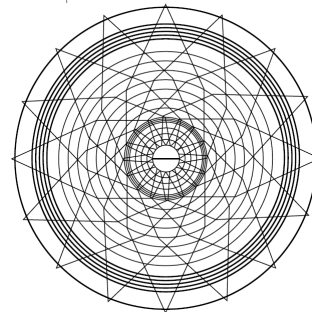
⁵ Скайбокс — объект в трехмерной графике, играющий роль неба и горизонта (см. https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BA%D0%B0%D0%B9%D0%B1%D0%BE%D0%BA%D1%81)). (Прим. пер.)

[Научные статьи]

Джонсон Ф.

Вторая жизнь для звука:

пересечение звуковых путей в виртуальных мирах



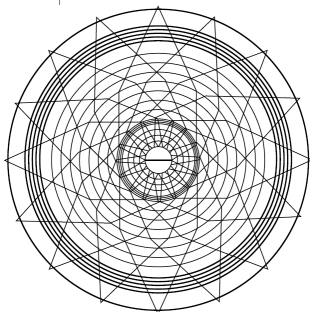
Моллман (Mollman, 2007) рассказал о возможностях, которые стали доступны для некоторых резидентов с ограничениями по здоровью. Виртуальные миры дают им надежду прочувствовать жизнь по-новому — совершая пешие прогулки и перелеты, создавая предметы искусства и музыку и даже устраиваясь на работу. Воссоздание звукового и акустического образа реальных мест позволяет людям, которые не могут путешествовать, познакомиться с определенными достопримечательностями и звуками.

Вопросом о том, почему кто-то намеренно выбирает виртуальную жизнь как способ дополнить или усовершенствовать реальный жизненный опыт, стоит задаться каждому, в том числе специалистам по акустической экологии. В Second Life можно пройти обучение в одном из множества университетов, некоторые из них дополняют свои виртуальные кампусы звуковыми ландшафтами в качестве инсталляций. Однако основными творцами в Second Life являются ее участники. Люди часто становятся членами сообществ, объединенных схожими интересами, общаясь в различных точках виртуального мира, таких как концертные залы, кафе, офисы, пляжи и многочисленные выставочные и инсталляционные площадки. Первоначально звук в Second Life был представлен в минимальном объеме, но позже различные компании стали предлагать «записанные» звуковые эффекты, такие как пение птиц, звуки ветра и воды, дополняющие пространство дома или офиса. В какой-то момент казалось, что виртуальные миры могут превратиться просто в хранилища записей звуков природы, продаваемых для совершенствования визуально нетронутых пространств в интернете.

Большинство звуков в виртуальных мирах можно купить так же, как можно получить звуковые эффекты окружающей среды. Некоторые художники создали достоверные звуковые ландшафты, дополняющие их виртуальные территории. В Second Life нелегко абстрагироваться от визуальной составляющей, чтобы оценить чистую эстетику звука в виртуальной среде. Помнится, я не раз сидела на краю лодочного причала на закате виртуального дня, погружаясь в красивые визуальные образы и окружающие меня звуки гавани. Такие примеры в Second Life не редкость. Воспоминания играют здесь большую роль: идея может заключаться в том, чтобы воссоздать прекрасные места, которые человек посетил в реальной жизни.

В Second Life есть и сельские пейзажи, наполненные звуками деревни и животноводческих ферм. Сталкиваясь с такой средой в виртуальном мире, задумываемся ли мы об аналогичных природных звуках, которые слышали на протяжении всей жизни и зачастую воспринимали как нечто само собой разумеющееся?

Большинству звуковых ландшафтов Second Life не хватает акустических нюансов, которые мы слышим каждый день. Однако записанные и импортированные звуки (при условии, что это сделано на должном уровне) могут помочь нам оценить естественный звук в реальной жизни. Увы, даже если эксперты в области акустической экологии и признают, что определенные



[Научные статьи]

Джонсон Ф.

*Вторая жизнь для звука:
пересечение звуковых путей в виртуальных мирах*

аспекты звуковых ландшафтов в виртуальных мирах весьма интересны, мало кто будет пересматривать свою практику, чтобы приспособиться к ним. Виртуальные среды как иммерсивные пространства все еще оторваны от исходного источника и контекста. Тем не менее, они открывают определенные возможности для экспериментального изучения того, как слушатели воспринимают свои миры. Виртуальные миры имитируют реальную жизнь, и вопрос о том, до какой степени люди воспринимают их как подходящие для своей идентичности, все еще не закрыт.

Звук в виртуальной географии

Midsomer Isle — это уже давно существующая виртуальная игровая местность, где слушатели погружаются в мистические ландшафты, а акустические элементы сплетаются в обволакивающую, атмосферную звуковую композицию. Сами туристы тоже могут создавать музыку на острове. Порой кажется, что возможности звучания в виртуальной среде ограничены лишь воображением. Для многих виртуальные миры — это пространство исследований и экспериментов. В нашем реальном окружении определенные звуки все больше растворяются в море шумов и становятся едва слышны. Second Life может привлечь внимание к звуку. Инсталляции строятся командами визуальных и саунд-дизайнеров, а выставки длятся от нескольких недель до нескольких месяцев.

Дуглас Стори и Дездемона Энфилд создали Dynafleur — виртуальную инсталляцию, в которой цвета и движения объединялись под звуки музыки Dizzy Banjo. Banjo — аватар, которым пользуется в Second Life Роберт Томас, создатель интерактивных музыкальных композиций. Его послужной список включает создание музыки для первого саундтрека к виртуальной местности. Позже он сыграл важную роль в звуковом оформлении целого ряда проектов. В 2008 году выставку Dynafleur посетили 11 000 человек, а два года спустя, во время второго показа, их число было еще больше.

Тони Гербер, известный в Second Life под аватаром Cypress Rosewood, является профессиональным музыкантом, который играет в стиле эмбиент и регулярно выступает в Second Life перед большой аудиторией. Его основным инструментом является флейта американских индейцев. Будучи одним из первых композиторов, перешедших на виртуальные платформы, Гербер обеспечил звуковое оформление крупнейших инсталляций виртуального мира и с 2006 года дал более 800 концертов для виртуальной аудитории. Он называет себя первопроходцем в области космической музыки и эмбиента в виртуальных мирах.

Rosewood и Banjo начали прокладывать путь для других музыкантов, и некоторые из них, возможно, будут более склонны использовать приемы акустической экологии в своих виртуальных композициях. Время покажет.

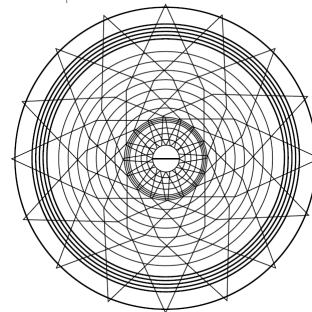
Консорциум новых медиа, базирующийся в Остине, штат Техас, предоставил художникам из Second Life возможность разместить звуковые и визуальные

[Научные статьи]

Джонсон Ф.

Вторая жизнь для звука:

пересечение звуковых путей в виртуальных мирах



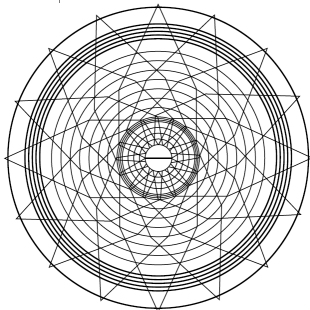
инсталляции на одном из своих симуляторов Ars Simulacra. Там можно в любое время виртуально ознакомиться с самыми разнообразными работами. В таких случаях звуки могут импортироваться, выставляться и сохраняться с учетом их исторической и культурной значимости. Звуковые ландшафты, создаваемые как отражение реальных и воображаемых пространств, способны помочь нам понять, как звук в различных сообществах и средах влияет на нас как слушателей и композиторов. Виртуальные миры могут служить звуковыми микрокосмами акустической среды в условиях реального мира.

Garden of Immersive Sounds в Second Life был одним из немногих проектов, демонстрировавших, как виртуальные среды могут создавать «звуковые» ориентиры, когда звук воспринимается как вибрация, исходящая из «всеенаправленных» сфер.

Еще одним примером может служить Gallery of Musical Sculptures, где были представлены электронные, экспериментальные и эмбиент-перформансы со всего мира, а также звуковые скульптуры — заранее продуманные звуковые объекты, которые создаются как художественные произведения и могут принимать форму статуи или художественной скульптуры (как бывает в реальной жизни), но в виртуальном мире дополняются звуками, заданными сценарием.

Сим Madhu's Café приглашает послушать музыку Индии, Африки, Латинской Америки и арабских стран в саду, а звуковая атмосфера располагает к медитации и отдыху. Или можно отправиться на Bird Island, чтобы приобрести что-нибудь из широкого ассортимента записей птичьего щебетания и чириканья для обогащения звукового ландшафта своего жилища на персональной виртуальной территории. Резиденты Second Life создают богатые по цвету и фактуре ландшафты — от древних руин до лесов и океанских побережий. Можно слушать звуки океана и крики чаек. В большинстве природных звуковых ландшафтов довольно часто можно услышать птичьи трели. На протяжении всей истории Second Life в этом виртуальном мире создаются регионы, воспроизводящие внешний вид и культурный дух отдельных народов, отчасти благодаря применению звука.

По моим наблюдениям, звуковой ландшафт в сие Durrat Al-Ghawwa был спроектирован, чтобы на определенном этапе отразить религиозную составляющую Северной Африки, и содержал встроенный «призыв к молитве». В других случаях в виртуальных поселениях можно услышать деревенский колокол, и такие звуковые знаки усиливают культурную и историческую эстетику виртуальной местности ровно так же, как и в реальной жизни. Звуковая фабрика в Sanctuary Falls визуальна и акустически представляет собой эстетическую среду, отражающую очарование Новой Англии. Пересекая мост, вы услышите плеск воды под деревянным ограждением. Вода, стекающая из подземной пещеры, усиливает атмосферу деревни и добавляет таинственности. Находясь на палубе лодки, пришвартованной неподалеку, можно услышать, как она поскрипывает, мягко качаясь на волнах. Стрекотание цикад, плеск волн,



[Научные статьи]

Джонсон Ф.

*Вторая жизнь для звука:
пересечение звуковых путей в виртуальных мирах*

пение птиц и другие природные звуки радуют слух туристов, создавая достаточно аутентичный звуковой ландшафт — легкий, расслабляющий, удачно дополняющий местность.

Хильдегард Вестеркамп (Westerkamp, 2003) предостерегает: «Наше неоднозначное отношение к технологии ставит под угрозу существование благоприятных для здоровья звуковых ландшафтов... В современных городах люди окружены стеной звуков. Механические шумы отрезают нас от наших сообществ. Они также затрудняют доступ к голосам, которые есть у всех нас — звукам пения и речи». Вестеркамп добавляет: «Звук связан с местом. Он окружает нас, как вода. Мы оказываемся внутри звуковых волн, они все время соприкасаются с нами. Мы все зависим от технологии, но механические шумы акустически отдаляют нас от наших сообществ, стирая естественные звуки».

Как можно понимать иммерсивную природу нынешних и будущих виртуальных миров? Поддерживает ли она экологию звука или отвлекает от нее? Я предлагаю продолжить обсуждение вопроса о том, как звук может быть представлен в виртуальном мире и способствовать нашей интерпретации реальности. Это не замена нашей природной среды. Говоря это, я осознаю, что на этом пути наше восприятие природы в той или иной степени подвергается влиянию, и пределы этого влияния пока еще нельзя измерить. Но ведь размышление об этом может быть достойным упражнением для ума. Виртуальные миры дают нам возможность прогнозировать ближайшее и отдаленное будущее, если мы — акустические экологи, звукорежиссеры и теоретики звука — сочтем такие онлайн-пространства достойными нашего внимания. Некоторые из созданных звуковых ландшафтов призваны обеспечивать аутентичное звучание, соответствующее времени и месту, даже если это пространство создается на страницах литературной классики, например, произведений Лавкрафта или Уэллса.

Многие виртуальные творцы черпают вдохновение в литературе и фильмах. Средневековые деревни и города викторианской эпохи как пространства для творчества создаются для ролевых игр в обстановке, отражающей литературные интерпретации и исторические толкования. Звук подчеркивает посыл, задаваемый художественным оформлением, в большей или меньшей степени усиливая акустическую достоверность в зависимости от изобретательности, воображения и новаторства создателя пространства.

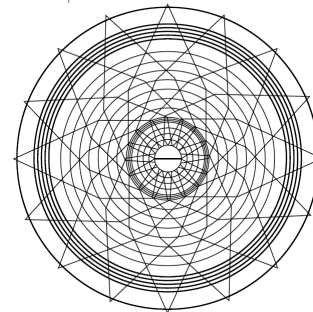
Звуковые художники Джанет Кардифф и Хильдегард Вестеркамп, среди прочего, реконструировали историю и культуру с помощью звуковых прогулок и инсталляций, преследуя различные цели в зависимости от характера своих проектов. В интерактивных работах и интерпретациях Кардифф могут сливаться вымысел и реальность. Она работает в реальных пространствах, но иногда возникает ощущение смещения, которое, однако, привлекает внимание к аутентичности ее звуков. Наше восприятие меняется в зависимости от того, где мы слушаем звук — в галерее, музее или там, где он изначально возник.

[Научные статьи]

Джонсон Ф.

Вторая жизнь для звука:

пересечение звуковых путей в виртуальных мирах



Пространство галереи в реальной жизни накладывает определенные ограничения, как и в случае с виртуальной инсталляцией. Место само по себе и по сути своей редко является фиксированной пространственно-временной конструкцией; настоящее рождается из воспоминаний о прошлом (Appiah, 1992, 1995). Можно зафиксировать лишь мгновение во времени и пространстве. Воспоминания вносят свой вклад в индивидуальную интерпретацию звуковых ощущений. В воображаемом пространстве время и место смещаются, особенно в виртуальных мирах, и в наших воспоминаниях сходятся обе эти реальности.

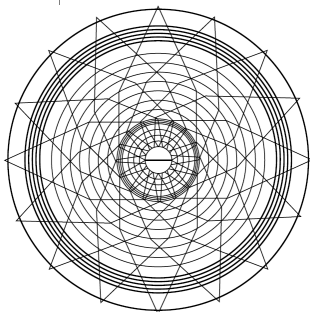
Сходящиеся миры

Как отмечал специалист по культурной географии Дэвид Харви (Harvey, 2002), культура укореняется и трансформируется в пространстве — как физическом, так и социальном — по мере того, как люди переходят из одной ситуации и среды в другую. Брайниг и Леш (Breinig & Lösch, 2002, 2006) обсуждали схожую идею, используя термин *transdifference*. Джонсон (Johnson, 2006) расширил дискуссию, применив эту идею к звуку и предположив, что слушатели интерпретируют звуки с учетом своей культурной среды и взаимодействия из нескольких пространств в определенный момент или целый ряд моментов на протяжении жизни.

Звуковая культура существует в противоречивых пространствах виртуального и реального миров. Новая звуковая культура виртуальной среды входит в наше ощущение реальности. Звуковая география — это пространство долгосрочного взаимодействия между физической средой и воспринимающим звуковой ландшафт, в котором исторические и культурные артефакты (такие как музыка) изображаются на современном фоне (Thompson, 2002; Sterne, 2003). Но в таком случае не окажется ли то, что мы слышим, фактически запечатлено в нас по аналогии с тем, как мы перерабатываем другой жизненный опыт?

Можно легко возразить, что перенос звука в виртуальную среду влияет на его достоверность, отделяя его от исходного источника. Как отмечали Р. Мюррей Шафер (Schafer, 1992, 1994, 2004) и Франциско Лопес (Lopez, 2005), акт записи действительно отделяет звук от его источника и контекста — физически и культурно. Несмотря на это, виртуальные миры открывают звуковым художникам возможности для экспериментов, а слушателям — для исследования.

Этот путь не обязательно является правильным или единственным, но он служит одним из множества вариантов звуковых путешествий, которые стоит обсудить. Возможно, за счет виртуальных миров удастся сократить разрыв между научным сообществом и представителями сферы искусства с помощью инновационных форм сотрудничества, а также привлечь внимание к тем культурным обычаям, которые создают риск исчезновения естественного звука. Они также могут продвигать идею сохранения звука (звуковой культуры) за счет импортирования и архивирования естественных звуков. Это может помочь людям открывать для себя богатство и разнообразие природы в виртуальной



[Научные статьи]

Джонсон Ф.

*Вторая жизнь для звука:
пересечение звуковых путей в виртуальных мирах*

среде — прежде всего для того, чтобы стимулировать желание обратиться к первоисточнику.

Будь то сохранение звука в значимых географических объектах по всему миру, виртуальное воспроизведение звука в цифровых амфитеатрах и концертных залах или работы Фоли по реконструкции викторианского пейзажа, Second Life обеспечивает пространство для размышления. Эта виртуальная вселенная создает звуковую культуру, отдавая дань — с экологической и художественной точки зрения — нашему прошлому и настоящему, и, возможно, позволяет заглянуть в наше звуковое будущее. Second Life предлагает нам возможность заново оценить гуманитарные науки и искусство через призму естественных наук и технологий виртуальных миров. Благодаря виртуальным технологиям может получить свое акустическое воплощение книга *Victorian Soundscapes* («Викторианские звуковые ландшафты», Picker, 2003), равно как и множество других изданий, идей и концепций. А специалисты в области акустической экологии могут найти в виртуальном мире благоприятные условия для создания архива звуков, находящихся под угрозой исчезновения, и возможность продемонстрировать, насколько важна глобальная осведомленность в вопросах звука, и продвигать эту идею с помощью технически подкованных сообществ виртуальных художников.

БИБЛИОГРАФИЯ

Appiah, K. A. (1992). In *My Father's House. Africa in the Philosophy of Culture*. Oxford University Press.

Appiah, K. A. (1995). The Postcolonial and the Postmodern. In B. Ashcroft, G. Griffiths & H. Tiffin (Eds.), *The Post-Colonial Studies Reader* (pp. 119–124). Routledge.

Ben-Ze'ev, A. (2004). *Love online: Emotions on the Internet*. Cambridge University Press.

Breinig, H. & Lösch, K. (2002). Introduction, Difference and Transdifference. In H. Breinig, J. Gebhardt & K. Lösch (Eds.), *Multiculturalism in Contemporary Societies. Perspectives on Difference and Transdifference* (pp. 11–36). Universitätsbund.

Breinig, H. & Lösch, K. (2006). Transdifference, *Journal for the Study of British Cultures*, 13(2), 173–185.

Castronova, E. (2007). *Exodus to the Virtual World: How Online Fun is Changing Reality*. Palgrave Macmillan.

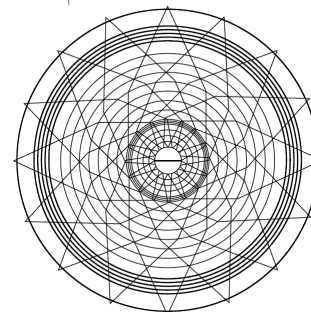
Deeley L. (2008, March 24). Is this a real life, is this just fantasy? *The Times*. http://women.timesonline.co.uk/tol/life_and_style/women/body_and_soul/article1557980.ece

[Научные статьи]

Джонсон Ф.

Вторая жизнь для звука:

пересечение звуковых путей в виртуальных мирах



Harvey, D. (2002). Spaces of Capital: Towards a Critical Geography. Routledge.

Johnson, P. (2006). Hearing Transdifference: Sound, Strife and Sonic Processes of Cultural Negotiation. Journal for the Study of British Cultures, 13(2), 173–185.

Lopez, F. (2005). Profound Listening and Environmental Sound Matter. In C. Cox & D. Warner (Eds.), Audio Culture. Readings in Modern Music (pp. 82–87). Continuum.

McLuhan, M. (1967). The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man. Beacon Paperback. (Original work published 1951).

McLuhan, M. (1964). Understanding Media: The Extensions of Man. MIT Press.

Mollman, S. (2007, July 10). Online a Virtual Business Option for Disabled. CNN. <http://edition.cnn.com/2007/BUSINESS/07/10/virtual.disabled/index.html>

Nie, N. J. (2001). Sociability, interpersonal relations, and the internet. American Behavioural Scientist, 45(3), 420–435.

Picker, J. P. (2003). Victorian Soundscapes. University of Oxford Press.

Schaeffer, P. (2005). Acoustmatics. In C. Cox & D. Warner (Eds.), Audio Culture. Readings in Modern Music (pp. 82–87). Continuum.

Russolo, L. (1967). Art of Noises (R. Filliou, Trans.). Something Else Press. http://www.ubu.com/historical/gb/russolo_noise.pdf

Russolo, L. (2005). The Art of Noises: Futurist Manifesto. In C. Cox & D. Warner (Eds.), Audio Culture. Readings in Modern Music (pp. 10–14). Continuum.

Schafer R. M. (1992). Music, Non-Music and the Soundscape. In J. Paynter, T. Howell, R. Orton, & P. Seymour (Eds.), Companion to Contemporary Musical Thought (pp. 34–45). Routledge.

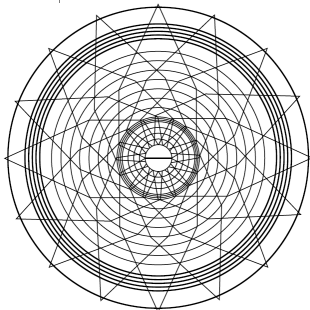
Schafer, R. M. (1994). The Tuning of the World. Destiny Books.

Schafer, R. M. (2004). The Music of the Environment. In C. Cox & D. Warner (Eds.), Audio Culture. Readings in Modern Music (pp. 29–39). Continuum.

Sterne, J. (2003). The audible past: Cultural origins of sound reproduction. Duke University Press.

Thompson, E. (2002). The soundscape of modernity. Architectural acoustics and the culture of listening in America, 1900–1933. MIT Press.

Westerkamp, H. (2003). Interview, Living Sounds. Paula Gordon Show. <http://www.paulagordon.com/shows/westerkamp>



[Научные статьи]

Джонсон Ф.

*Вторая жизнь для звука:
пересечение звуковых путей в виртуальных мирах*

A SECOND LIFE FOR SOUND: CROSSING SONIC PATHS IN VIRTUAL WORLDS

Johnson P.

PhD, Professor at the Southern Illinois University
(Carbondale, USA)
phylisj@yahoo.com

Translated by Lipov A. N.

Candidate of Philosophy, Researcher at the Sector of
Aesthetics at the Institute of Philosophy, RAS
(Moscow, Russia)
antolip@yandex.ru

Abstract:

Over the past few decades, developments in the field of sound have opened up many new types of musical experience that pose significant challenges to traditional understanding of sound, music and musical activities. Virtual sound spaces provide new technological possibilities and freedom to interact with sound and music in spaces and aspects that may seem unreasonable, unpractical or even impossible in the physical world. The article explores new technological and acoustic possibilities of Second Life, a three-dimensional virtual world with elements of a social network. The project of this virtual networking platform, which had about 1 million active users on the Web at the time of writing this article, was developed and launched in 2003 by Linden Lab (San Francisco, USA), founded by Philip Rosdale. Second Life serves as a social network where users can communicate with each other, create their own surrounding and multi-user 3D virtual worlds.

Keywords: virtual network platform, Second Life, virtual sound world, immersive virtual environment, sound technological practices, futuristic sound art, virtual sound landscapes, sound sculptures