

О.В. СТРОЕВА

ЭПОХА «РАЗМНОЖЕНИЯ» ПЕРСОНАЛЬНОГО ЭКРАНА: ИЗМЕНЕНИЕ ВОСПРИЯТИЯ ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ

Олеся Витальевна Строева,

Институт кино и телевидения (ГИТР),
кафедра теории и истории культуры,
профессор

Хорошевское ш., д. 32А, Москва, 123007, Россия

кандидат философских наук, доцент
E-mail: olessia_75@mail.ru

Реферат. В статье анализируются изменения, произошедшие в эстетическом восприятии в условиях нового этапа развития культуры, связанного с «размножением» персонального экрана. Состояние симбиоза с виртуальной реальностью определяется понятием «полионтизм», подразумевающим сосуществование нескольких равнозначных реальностей, что порождает ощущение смешанной реальности. Феномен смешанной реальности в первую очередь состоит в разрушении границы между миром реальным и виртуальным, что, безусловно, влияет на характер восприятия действительности, способы мышления и самосознания. Современный культурный тип симбиоза с виртуальностью меняет восприятие всех базовых характеристик бытия: пространства и времени. Эти изменения автор анализирует на примерах современного искусства. Гиперреалистический подход к изображению с использованием различных технологий может рассматриваться сегодня как общая тенденция в искусстве, отражающая изменения в восприятии пространства под воздействием феномена смешанной реальности. Отсутствие ночи и символизация смерти в виртуальной реальности определяет электронный хроотоп, где время становится пространством, в любую точку которого можно всегда вернуться.

Ключевые слова: эстетика, культура, современное искусство, экран, гиперреализм, паблик-арт, время, трансгуманизм, телесность.

Для цитирования: Строева О.В. Эпоха «размножения» персонального экрана: изменение восприятия пространства и времени // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14, № 4. С. 396—403. DOI: 10.25281/2072-3156-2017-14-4-396-403.

Новый этап развития культуры связан с появлением персонального экрана и углублением процесса сращения субъекта с виртуальностью, что, безусловно, влияет на характер восприятия реальности, способы мышления и самосознания. Бытийствование современного человека сегодня можно охарактеризовать термином «полионтизм», разработанным в рамках виртуалистики¹. Полионтизм подразумевает наличие нескольких равнозначных реальностей, порождающее ощущение смешанной реальности, а также дополненной реальности (AR), что сегодня активно исследуется и в отечественной, и в западной философии. Феномен смешанной реальности в первую очередь состоит в разрушении границы между миром реальным и виртуальным в сознании человека. Симбиоз с индивидуальным электронным устройством усугубляет ситуацию, так как делает субъекта целиком зависимым от виртуального мира информации и коммуникации. Интернет сегодня удовлетворяет разнообразные потребности — от интеллектуальных до бытовых, от дистанционного образования до приготовления обеда. Такой переход в виртуальность влечет за собой ряд социальных изменений, уже начинают отмирать некоторые профессии и целые секторы бизнеса,

¹ Наиболее крупными являются исследования Н.А. Носова, А.И. Воронова, И.Г. Корсунцева, Е.В. Ковалевской, В.В. Афанасьева и др.

трансформируются социальные роли, на что обращает внимание Б. Гройс в своем интервью [1].

В онтологическом плане процесс разрушения границ виртуального и реального представляет собой сближение знаков и вещей, чему способствует тактильность, возникшая с переходом к сенсорным экранам. Управление иконками на персональных мониторах осуществляется путем непосредственного прикосновения к ним. И хотя изображения цифрового мира не дают полный спектр ощущений, однако в результате постоянного контакта с электронными устройствами изменяются характеристики работы мозга, что стало предметом исследования нейролингвистики [2]. Парадокс заключается в том, что не происходит переноса всей полноты чувственного мира в виртуальный, а идет обратный процесс виртуализации человеческого восприятия. Кроме того, информация в виде бесконечного гипертекста, основанного на традиционной логографии, постепенно замещается анимированными иконками, особенно в межличностной коммуникации, а изображение все чаще замещает слово в новостных лентах. Феномен сосуществования, а иногда и замещения логоцентрической модели письменности пиктографической заметен не только по более частому употреблению пиктограмм, но и в целом по упрощению грамматических и орфографических структур, отсутствию пунктуации в современном письменном языке телефонных сообщений и высказываний в социальных сетях. Представляется, что Логос сегодня обрел виртуально-онтологическую форму [3] и существует в виде глобального искусственного разума или информационного поля. В условиях этой виртуальной матрицы субъект перекладывает свои разумные функции на технологию, а онтологические характеристики вещей преобразуются в феноменологически-трансцендентальные.

Влияние виртуальности на самосознание человека также вызывает постоянный интерес философов. Экранная культура, с самого момента своего появления, по мнению французского феноменолога Ж.-Л. Марьона, стала благодатной почвой для реализации идеи сверхчеловека Ф. Ницше в разных контекстах и ипостасях. Каждый потребитель образов, обладающий телевизионным экраном и пультом, не говоря уже о персональном компьютере или смартфоне, ощущает себя сверхчеловеком, а по сути своей ребенком, занимающимся самолюбованием. По мнению Ж.-Л. Марьона: «Принимая положение оцениваемой волей к власти ценности, образ освобождается от своего умпостигаемого оригинала, подчиняясь оценивающему человеку, который отныне становится единственным источником, занимающим место всех оригиналов. Речь — о самоидолопоклонничестве, когда человек как оценивающий все ценности может и должен обитать не в мире, а в образах преследующей его воли к влас-

ти» [4, с. 46]. Другие аспекты пребывания в виртуальной реальности описал С. Жижек: технология MUD (многопользовательских пространств — Multi User Dungeon, Dimension или Domain) в киберпространстве размывает понятие «Я» (самоидентификации) воспринимающего субъекта [5]. Имеется в виду, что у любого пользователя Интернета появляется виртуальный двойник, и этих двойников-симулякров может быть неограниченное количество.

Образ собственного «Я» относится к воображаемому и он противопоставлен другому символическому «Я», что сейчас в буквальном смысле относится к взаимодействию в социальных сетях посредством «аватаров». Феноменология конституирования цельного образа «Я» в нашем сознании происходит по аналогии в процессе интерсубъективной коммуникации, а также через «стадию зеркала», описанную Ж. Лаканом [6]. В настоящее время мы наблюдаем этап перерождения в виртуальную реальность и фиксирования своего виртуального присутствия через технологию сэлфи [7]. Ежедневное стремление к созданию собственных портретов и получению «лайков» в социальных сетях — часть бытования субъекта в виртуальном мире, естественная потребность человека новой формации в обновлении своего образа «Я» в виртуальном пространстве.

Кроме того, ситуация смешанной реальности или полионтизма не может не оказывать влияние на восприятие базовых характеристик бытия: пространства и времени. С точки зрения феноменологии, восприятие пространства напрямую связано с концепцией телесности, поскольку тело является инструментом освоения пространства с первых дней пребывания человека в физической реальности [8]. История архитектуры и изобразительного искусства наглядно демонстрирует изменение образа тела и его роли в освоении и создании культурного пространства. Со времен античности формула восприятия пространства выглядела как представление о теле как микрокосме, вписанном в макрокосм. Начиная с эпохи Ренессанса, представление об организации идеального тела как аналоге идеального мира преобразуется в механистический образ винтика в машине государства благодаря Т. Гоббсу. К эпохе модерна представление о целостности тела в культуре полностью разрушается, что привело к использованию новых нетелесных точек отсчета в художественной практике абстракционистов, пытавшихся исключить тело как мерило пространства из своего творчества. Тело перестает быть инструментом освоения пространства и в виртуальной реальности, поскольку эта реальность представляет собой гипертекст. Кроме того, получение высококачественных изображений, возможность изменения масштаба объектов, удаление или приближение, калейдоскоп текстов и изображений,

рассеянное внимание, двухмерность — все эти факторы изменяют способ чувственного восприятия пространства в реальности. Наиболее ярко эти изменения отражаются в формах и форматах современного искусства. Искусство XXI в. связано с проблемой трансгуманизма и новой постмодернистской антропологией. Так, гиперреалистический подход к изображению с использованием различных технологий может рассматриваться сегодня как общая тенденция в искусстве, отражающая изменения в восприятии пространства под воздействием виртуальности.

ПРОСТРАНСТВО

Создание цифровой знаково-символической сети в XXI в. можно считать естественной ступенью в эволюции миметической деятельности человека. Все, созданное человеком, помимо деятельности по удовлетворению базовых потребностей, всегда носило мифологически-символический характер, по сути, вся культура как коллекция текстов и изображений представляет собой некую виртуальную реальность по отношению к действительности. Изобразительное искусство прошлого научилось играть с сознанием в хитроумные симуляции, поскольку именно живописное изображение, как только оно обрело перспективу, стало создавать эффект двухступенчатого восприятия (в терминологии Э. Гуссерля). По мере развития художественного мастерства изображение стало все больше воссоздавать бытие как таковое и передавать зрителю квазиэкзистенциальные переживания. Таким образом, вся история визуальных искусств является в какой-то мере подготовкой к созданию виртуального мира — абсолютного воплощения мимесиса. Так, В.В. Бычков и Н.Б. Маньковская различают несколько типов виртуальности: естественная виртуальность (сны, галлюцинации), искусство как виртуальная реальность (полного погружения в художественную реальность в нормальном акте эстетического восприятия не происходит), паравиртуальная реальность (психоделика), протовиртуальная реальность (ощущение условной границы между реципиентом и артефактом не утрачивается) и виртуальная реальность (полное погружение реципиента в виртуальный мир) [9, с. 36–39].

Современное искусство развивает новый тип «постмимесиса» как подражания или скорее соревнования не с природой или Творцом, а с техникой в целом. Зависимость от экрана и виртуальности, по сути являющаяся структурой многослойного цитирования, создает тоталитарный аппарат или систему «диспозитива» (термин М. Фуко и Ж. Делеза, подразумевающий жесткую систему правил, инсти-

тутов, дискурсов, обусловленных определенными пространственными характеристиками — position [10]), где современное искусство вынуждено повторять модели общего производства образов. Например, «диспозитив» арт-рынка создает такую среду, где технология часто становится форматом, т. е. обязательным условием существования в рамках этой системы. Кроме того, феномен смешанной реальности приводит к тому, что современное искусство в большинстве случаев вынуждено создавать объекты, отвечающие не телесному измерению, а скорее виртуальному, а также воспринимать пространство несоразмерно телесным характеристикам. Для этого художники сами изобретают новые технологии, используют нехудожественные материалы, заимствуя идеи из других сфер производства (например, космической, как Аниш Капур). В результате современные произведения искусства представляет собой часто техническую диковинку, требуют немалых финансовых вложений, а иногда затрат производственного масштаба, использования не столько умений художника, а сколько сверхновых технологий и работы команды профессионалов. Наиболее ярко эту тенденцию отражает направление гиперреализма в разных его проявлениях как в живописи, так и в скульптуре (в том числе «паблик-арт»). Например, живопись, симулируя фотографию высокого разрешения, позволяет показать нечто, что увидеть глазами в жизни невозможно, передать мельчайшие детали или фактуру материала.

Таким образом, в условиях смешанной реальности в процесс эстетического восприятия активно внедряется технология, что и определяет характер современного мировоззрения. Парадокс технологии заключается в том, что она освобождает человека из-под власти телесного. Этот феномен, разработанный Ж. Делезом, был назван «тело без органов», что подразумевает симбиозное состояние или выход за пределы себя, где главным врагом объявляется устройство организма. Этот концепт разворачивается у философов в различных контекстах и смыслах, но в эстетическом отношении подразумевает неограниченный простор и освобождение из рамок телесности. Параллельной синонимичной категорией постмодерна является также понятие трансгрессии как перехода границ, в том числе и в восприятии целостности тела, что стало характерно для эпохи виртуальности [11]. Применительно к повседневной культуре этот концепт может также рассматриваться как простор для всевозможных экспериментов с телом, так как, утратив постоянство форм, оно стало восприниматься изменчивым.

С другой стороны, гиперреалистичность может быть рассмотрена как симуляция телесного натурализма. Свидетельствует ли это о стремлении возродить эстетическую целостность тела, а значит целостность восприятия мира? Этот уже сложившийся

тренд современного искусства присутствует в работах Эвана Пенни, Гюнтера фон Хаггенса, Марка Куина, Рона Мюека и других художников. Эффект нарушения некоего запрета, перехода черты в демонстрации натурализма, безобразного телесного становится здесь основой эстетического воздействия, и действительно, большинство зрителей переживают шок, глядя на эти скульптуры. Поскольку для современного человека характерен полионтический тип чувственности, который формируется под влиянием виртуальности, некий симбиозный тип раздвоенности реальности и «контрмира», шок вызван разрушением идеализирующей защитной оболочки, отсутствием мифологем, связанных с канонизированными образами.

Почему в искусстве стал востребован симулякр тела? Искусственное и симулякр противопоставлены у Ж. Делеза, поскольку искусственное — это копия копии, но не ложный претендент. Искусственное может стать симулякром, если поменяет свою природу на фантомную, так как симулякр должен тщательно скрывать, маскировать свой обман, как пишет Ж. Делез [12, с. 236]. С одной стороны, гиперреалистическая скульптура является механистической копией копии, т. е. искусственным телом в буквальном смысле. Но как только это искусственное тело объявляется произведением искусства, оно сразу переходит в разряд симулякра. Практически все скульпторы-гиперреалисты начинали свою карьеру в киноиндустрии, т. е. они являются профессионалами в создании муляжей. Однако перейдя в сферу искусства, они начали создавать образы-симулякры, фантомы тел, иллюзии организмов, настолько правдоподобные, но ими не являющиеся, которые можно подвергать изменениям, свободно трансформировать от простого изменения размеров до создания гиперреалистических мутаций.

Так, скульптор из Торонто Эван Пенни создает бюсты, выполненные в более крупном масштабе, чем их реальные прообразы, как и британский скульптор Джейми Салмон и австралиец Рон Мюек. Другой австралийский скульптор Сэм Джинкс работает с трансформациями тела, создавая уродства и зооморфные гибриды. Адам Бин изобрел собственную технологию и новый материал для создания гиперреалистических миниатюр. Страшные монстры и телесные фантазии — тема творчества Патриции Печини. Но чтобы подчеркнуть их миролюбивый характер, автор изображает этих монстров рядом с детьми. Разрушение канона как целостности тела естественно приводит к восприятию тела как некоего нового протяженного пластического материала для преодоления собственных телесных границ, что соответствует также и ощущению виртуального тела, не имеющего границ.

Восприятие пространства в целом строится на феномене телесности, которая на современной ста-

дии развития представляет собой образ «тела без органов», т. е. соединения в свободных комбинациях гетерогенных элементов. В том числе пространство мегаполиса стало восприниматься как продолжение виртуальности, как гипертекст, и в это пространство внедряются виртуальные объекты нетелесного измерения. Это объекты часто гигантского размера, выполненные с использованием новейших технологий, они контрастируют с общей архитектурой улиц и зданий, нарочито создавая эффект дополненной реальности. Первые места в подобных урбанистических экспериментах, получивших название паблик-арт, занимают города США, а также Германии и Скандинавии. К самым известным мировым уличным арт-объектам относятся «Облачные ворота» Аниша Капура в Чикаго — гигантская абстрактная фигура из отполированной стали, деформирующая и размножающая отражения. В Версале Аниш Капур установил также странные объекты в пространстве классическо-барочного ансамбля: инсталляция «Грязный уголок», «Зеркало неба», «Нисхождение», «С-образная кривая» и др. Все объекты, помимо их скандальных физиологических коннотаций, представляли собой эффектную эстетическую интервенцию в мир классики и традиции, а также природного ландшафта. Отражающие поверхности объектов преумножали образы, дублировали окружающую среду, имитируя экранную культуру в том числе. Версаль уже несколько лет подряд приглашает художников со всего мира для проведения выставок и установления подобных арт-объектов.

Анализируя феномен паблик-арта, объективно можно заметить его главную тенденцию — эффект внедрения чужеродных объектов или интервенции, ставшей для современного полионтического сознания практически нормой. Принцип коллажа как один из приемов постмодернизма переносится из текстовой или виртуальной реальности в мир реальных материальных объектов. Соединение несоединимых элементов возможно в структуре текста или изображения, а современные технологии позволяют перенести этот же принцип и в создание пространства города, который также воспринимается как гипертекст. Подобная «вклейка» в контекст традиционного парка, например, создает сложную нелинейную структуру с разрывами смысловых связей. И если для носителя традиционной культуры эти объекты будут казаться инородными на фоне некой целостной парадигмы ансамбля эпохи классицизма и барокко, то для носителя медийного сознания все элементы этой структуры покажутся равнозначными, также как в глобальной сети все разрозненные куски информации представляют собой калейдоскоп.

Таким образом, мы вновь возвращаемся к понятию «тела без органов». В данном случае совре-

менная интервенция паблик-арта внедряется в тело традиционной композиции города, разрушая целостность организма или изначально не воспринимаемая «тело города» чем-то целостным или единым. Классическая история архитектуры опирается на понятие «архитектоники» как ясно выраженное членения и соотношения частей целого произведения, модернизм ввел принцип тектоники, т. е. конструктивизма или голой конструкции. Постмодернизм, как известно, развивает тенденции деконструктивизма, где главенствует эстетический принцип. Однако в задачи архитекторов-постмодернистов никогда не входило разрушение контекста городской или природной среды, скорее наоборот, они стремились связать иные постройки с историческим городским окружением, не испортив его новыми включениями. Принцип цитирования и коллажирования реализуется в архитектуре постмодернизма в виде игры в намеки на прообразы, зашифрованную символику и сложные ассоциации. Паблик-арт — это явление внедрения в сам контекст, разрушение традиционной концепции тела как микрокосма, вписанного в тело макрокосма. Это отношение было разрушено еще модернистами, тело было раздроблено, а сейчас превратилось в карту (по определению Ж. Делеза), где принципом сцепления гетерогенных элементов становится метафизическое «тело без органов».

ВРЕМЯ

Симбиозное состояние с виртуальным миром влияет и на восприятие времени. Очевидно, что ночь как элемент бинарной оппозиции в реальном мире исчезает в мире виртуальном. Медиакультура в широком смысле давно уже размывает границы между ночью и днем, а сетевая культура углубила этот процесс. Если экран — это «вечный день» или безвременье, как это влияет на внутреннее восприятие времени субъекта и существование в реальном мире? Особенностью пребывания в социальных сетях в настоящее время является то, что пользователи создают собственную личную историю посредством публикации фотографий, например, одно из нововведений Фэйсбука — ежедневное напоминание о событиях прошлых лет. Что это: вечное возвращение, мумификация времени и разрешение экзистенциальных проблем?

Еще Гераклит уподоблял время текущей реке, в которую нельзя войти дважды по причине ее неустойчивости и быстроты изменения. Аристотель писал о том, что во времени ничего нельзя ухватить помимо «теперь», а единственной возможностью закрепить и сохранить это ускользающее «теперь» может являться только память. Августин в «Исповеди» пишет, что в собственном смысле правильнее

было бы вести речь о трех временах: это настоящее прошедшего, настоящее настоящего и настоящее будущего. В трансцендентальной философии И. Канта время определяется как априорная форма чистого разума, иными словами — имманентная структура сознания. Теорию «внутреннего или субъективного» времени развивал также Э. Гуссерль, называя источником ощущений времени фантазию, которая творит некий «временной момент». Однако экзистенциализм вновь наделил трансцендентальную категорию времени онтологическим смыслом, связывая суть человеческого бытия с его конечностью. Постулируя, что никто, кроме человека, не в состоянии понять свою конечность, М. Хайдеггер вывел понятие временности как бытия-к-смерти, как неделимую взаимопроникающую мифологему [13]. Он выдвинул тезис, что в основе осмысления проблемы времени во всей европейской философии лежит неверная абсолютизация настоящего времени, в ущерб остальным его модусам. М. Хайдеггер описывает настоящее время термином «вечное присутствие», характеризуя устремленность в будущее «заботой», «страхом» и «ожиданием». К тому же только эта направленность в будущее способна дать личности переживание подлинного существования. Примат модуса настоящего времени, утверждает М. Хайдеггер, приводит к победе повседневности над ощущением конечности у человека, лишая его возможности понимания бытия.

Изобразительное искусство, фотография, кино всегда выполняли функцию мумификации времени. Наличие собственной истории в фотографиях в глобальной сети дает возможность хранить эти образы в виртуальном пространстве, всегда доступном для пользователя, таким образом создавая некий электронный хронотоп, где время становится пространством в буквальном смысле, в любую точку которого можно всегда вернуться. Воображение, память и фантазия в отношении конституирования прошлого уже не востребованы, так как эти функции выполняет электронный носитель, искусственный интеллект, воплощение Логоса-Отца. Прошлое становится вечным настоящим как реализация модели циклического мифологического времени. Вечное присутствие в Сети закрепляется как актуализированное настоящее. Таким образом, эта новая постмифологическая реальность Сети дает возможность нейтрализовать экзистенциальный страх, так как нет устремленности в будущее в форме «заботы», «страха» и «ожидания» смерти, т. е. наступает полная победа повседневности.

Отсутствие ночи как отсутствие времени, означает и отсутствие смерти. Мифологическое архаическое сознание ассоциировало сон с временной смертью, а смерть — с вечным сном; понятия «ночи» и «смерти» сближались в противоположность паре «день» и «жизнь». И если ночь выступает

как аналог смерти, то ее смысл заключается в преодолении смерти, которая является последней границей бытия человека. Однако Жан Бодрийяр в своей работе «Символический обмен и смерть» рассматривал влечение к смерти Танатос не как объективную биологическую реальность, а как абстрактную идею, некий культурный феномен, «мысленную гипотезу», «рационализацию самой смерти», миф, метафору, отражающую фундаментальное устройство современной западной культуры. В этом он видел теоретическую ценность идеи «влечения к смерти» и в этом ракурсе предлагал подходить к пониманию данной категории как к мифу, требующему своей интерпретации. А миф, как известно, имеет свойство нейтрализовывать все бинарные оппозиции, в том числе и самую фундаментальную — жизнь и смерть. В этом состоит парадокс, ведь в мифе смерть часто трактуется как переход семантической границы, а насилие как перевертыш (подвиг): «Эрос на службе у смерти, процесс культурной сублимации как длинный окольный путь к смерти, влечение к смерти, питающее собой репрессивное насилие и управляющее всей культурой как безжалостное сверх-Я, силы жизни, вписанные в навязчивое повторение, — все это верно, но верно для нашей культуры, которая в попытке отменить смерть нагромождает мертвое на мертвое и которая одержима смертью как своей целью» [14, с. 272–273].

У З. Фрейда и Ж. Лакана влечение к смерти всегда тайно и вытеснено, однако в современном медиапространстве постоянное присутствие образа смерти превращается в некий виртуальный перформанс, который становится частью виртуальной реальности современного человека, где все сложнее отличить подлинное от симулякра. Явное присутствие Танатоса на экране — желание победить смерть, поэтому чем больше смерти на экране, тем сильнее воля к жизни, и наоборот, чем Танатос более завуалирован, тем деструктивнее тенденции в обществе. С другой стороны, бытие смерти, присутствие смерти — не что иное, как оксюморон (то же самое, что бытие небытия или присутствие отсутствия). Смерти как небытия не существует, поскольку мы не можем это помыслить, писал еще Парменид. Единственный способ помыслить смерть возможен с помощью экзистенциала присутствия по причине того, что переживание отсутствия себя неосуществимо². Насколько же в таком случае смерть в современной культуре также виртуальна, как и жизнь?

Одним из условий существования искусства является то, что настоящий зритель, всегда должен

осознавать: перед ним художественное произведение, а не эмпирическая реальность. Медиасмерть перестает для нас являться чем-то реальным вдвойне, поскольку мы можем всегда отключить телевизор или компьютер, записать изображение, воспроизвести его и т. д. Как писал Ф. Ницше, Еврипид ввел зрителя на сцену, т. е. его двойника, и с тех пор «перестало быть тайной, как и с помощью каких сентенций повседневная жизнь может быть представлена на сцене» [16, с. 53]. Мир двойников, мир повседневности, мещанской драмы стал восприниматься как псевдореальность, замещающая мир «случая и нужды», его страшное экзистенциальное. В общем-то, это и есть картинка современной культуры: здесь и Платоновский эйдолон (изображение), интерпретированный Ж. Делезом как симулякр или бесконечное блуждание в лабиринте пещер; и повседневность как омут, затягивающая человека в пустую хронологию жизни.

Таким образом, отсутствие ночи в виртуальности означает отсутствие времени и смерти, актуализацию вечного настоящего и бессмертия, а, следовательно, торжество мифа и иллюзии, пользуясь терминологией Ф. Ницше, полную победу Аполлона. Аполлонийская стихия как спасение от экзистенциальных страхов является безусловной доминантой в медиакультуре. Яркой иллюстрацией этой тенденции может быть инцидент, произошедший в Майами, когда посетители выставки современного искусства Art Basel, приняли конфликт, произошедший между двумя кураторами выставки, за часть шоу. Между девушками возникла ссора, в результате которой одна из них достала нож и нанесла им удары своей обидчице. Раненная и истекающая кровью девушка села на пол, а посетители стали снимать видео и делать фото, воспринимая все как перформанс. Даже после прибытия полиции, задержавшей нападавшую, многие продолжали верить в то, что стали зрителями очередной арт-инсталляции, а кровь была ненастоящей.

Итак, парадокс наличия виртуальной реальности заключается в том, что она начинает воздействовать на восприятие и в целом существование человека в реальном мире. Исчезновение или размывание границ между действительностью и иллюзией, жизнью и смертью, днем и ночью, вещью и знаком — все это является частью одной глобальной тенденции формирования иного сознания как результата развития симбиоза с виртуальной реальностью. Этот тип смешанной реальности порождает в художественной культуре новые формы, проанализированные в статье. Изменение представлений о телесности определяет характер нового восприятия пространства в реальности, а виртуальный хронотоп развивает примат модуса настоящего времени и мотив вечного возвращения.

² Трансформацию отношения к смерти под воздействием медиа пытаются осмыслить многие современные философы, обзор основных концепций этого проблемного поля представлен в статье В.Н. Моисеева [14].

Список источников

1. Гройс Б. За пределами США нельзя объяснить ничего, кроме Супермена [Электронный ресурс] // Афиша Daily. URL: <http://vozduh.afisha.ru/art/boris-groys-za-predelami-ssha-nelzya-obyasnit-nichego-krome-supermena> (дата обращения: 26.04.2017).
2. Когнитивные исследования : сб. науч. тр. Вып. 5 / отв. ред.: А.А. Кибрик, Т.В. Черниговская, А.В. Дубасова. Москва : Ин-т психологии РАН, 2012. 294 с.
3. Строева О.В. Пиктография в эпоху медиаккультуры: разрушение Логоса? // Вестник Московского государственного областного университета. 2016. № 1. С. 78–85.
4. Марьон Ж.-Л. Перекрестья видимого. Москва : Прогресс-Традиция, 2010. 172 с.
5. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия [Электронный ресурс] // Искусство кино. 1998. № 1. URL: <https://www.kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25> (дата обращения: 26.04.2017).
6. Лакан Ж. Стадия зеркала как образующая функцию Я, какой она раскрылась нам в психоаналитическом опыте [Электронный ресурс] // Электронная библиотека. URL: <https://profilib.com/chtenie/116287/zhak-lakan-instantsiya-bukvy-v-bessoznatelnom-sbornik.php> (дата обращения: 20.06.2017).
7. Строева О.В. Искусство и философия. Санкт-Петербург : Страта, 2017. С. 25–45.
8. Подорога В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию : материалы лекцион. курсов 1992–1994 годов. Москва : Ad Marginem, 1995. 344 с.
9. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства [Электронный ресурс] // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. Вып. 2. Москва : ИФ РАН, 2016. URL: <http://iphra.ru/page47631358.htm> (дата обращения: 26.04.2017).
10. Deleuze G. What is a dispositif? // Deleuze, Two Regimes of Madness. Texts and Interviews 1975–1995. New-York : Semiotext(e), 2007. 411 p.
11. Строева О.В. Трансгрессия как профанация в современном искусстве // Обсерватория культуры. 2015. № 1. С. 18–24.
12. Делез Ж. Платон и симулякр. Интенциональность и текстуальность. Томск : Водолей, 1998. С. 225–240.
13. Хайдеггер М. Бытие и время. Харьков : Фолио, 2003. 503 с.
14. Моисеев В.Н. К постановке проблемы смертности в эпоху новых медиа // Обсерватория культуры. 2016. Т. 13, № 3. С. 274–279.
15. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. Москва : Добросвет, 2000. 387 с.
16. Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки. Москва : Азбука-классика, 2005. 224 с.

THE ERA OF PERSONAL SCREEN “MULTIPLICATION”: CHANGING THE PERCEPTION OF SPACE AND TIME

OLESLIA V. STROEVA

Film and Television Institute, 32A, Khoroshevskoye Rd.,
Moscow, 123007, Russia

E-mail: olessia_75@mail.ru

Abstract. *The author of the following article analyses the changes in aesthetic perception, happening in the context of the new stage in the evolution of media culture, connected with the “multiplication” of personal screens. The state of symbiosis with virtual reality is determined by the concept of “polyontism”, implying the coexistence of several equivalent realities, which gives rise to a sense of mixed reality. The phenomenon of mixed reality includes, in the first place, the destruction of boundaries between the real world and the virtual one, which, of course, affects the character of reality perception, way of thinking and self-consciousness. The contemporary cultural type of symbiosis with virtual reality changes the perception of all basic characteristics of being — space and time. On the examples of contemporary art, the author analyzes those changes. The hyper-realistic ap-*

proach to the images created by means of various technologies can be considered today as a general trend in art, reflecting the changes in the perception of space and physicality under the influence of the phenomenon of mixed reality. The absence of night and the symbolization of death in virtual reality determine the electronic chronotope, where time becomes space in any place of which you can always go back.

Key words: aesthetics, media culture, contemporary art, screen, hyperrealism, public art, time, transhumanism, corporality.

Citation: Stroeва О.В. The Era of Personal Screen “Multiplication”: Changing the Perception of Space and Time, *Observatory of Culture*, 2017, vol. 14, no. 4, pp. 396–403. DOI: 10.25281/2072-3156-2017-14-4-396-403.

References

1. Groys B. Za predelami SShA nel'zya ob'yasnit' nichego, krome Supermena [Outside the USA You Can't Explain Anything, Except Superman], *Afisha Daily* [Poster Daily]. Available at: <http://vozduh.afisha.ru/art/boris-groys-za-predelami-ssha-nelzya-obyasnit-nichego-krome-supermena> (accessed 26.04.2017).
2. Kibrik A.A., Chernigovskaya T.V., Dubasova A.V. (eds). *Kognitivnye issledovaniya* [Cognitive Studies], issue 5. Moscow, Institut Psikhologii RAN Publ., 2012, 294 p.

3. Stroeva O.V. Piktografiya v epokhu mediakul'tury: razrushenie Logosa? [Pictography in Media Culture Epoch: Destruction of Logos?], *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta* [Bulletin of the Moscow State Regional University], 2016, no. 1, pp. 78–85.
4. Marion J.-L. *Perekrest'ya vidimogo* [The Crossing of the Visible]. Moscow, Progress-Traditsiya Publ., 2010, 172 p.
5. Žižek S. Kiberprostranstvo, ili Nevynosimaya zamknutost' bytiya [Cyberspace, or the Unbearable Insularity of Existence], *Iskusstvo kino* [The Art of Cinema], 1998, no. 1. Available at: <https://www.kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25> (accessed 26.04.2017).
6. Lacan J. Stadiya zerkala kak obrazuyushchaya funktsiyu Ya, kakoi ona raskrylas' nam v psikhoanaliticheskom opyte [The Mirror Stage as Formative of the Function of I, as It Has Been Revealed to Us in the Psychoanalytic Experience], *Elektronnaya biblioteka* [Electronic Library]. Available at: <https://profilib.com/chtenie/116287/zhak-lakan-instantsiya-bukvy-v-bessoznatelnom-sbornik.php> (accessed 20.06.2017).
7. Stroeva O.V. *Iskusstvo i filosofiya* [Art and Philosophy]. St. Petersburg, Strata Publ., 2017, pp. 25–45.
8. Podoroga V. *Fenomenologiya tela. Vvedenie v filosofskuyu antropologiyu: materialy leksion. kursov 1992–1994 godov* [Phenomenology of the Body. The Introduction to Philosophical Anthropology: Lecture Courses Materials 1992–1994]. Moscow, Ad Marginem Publ., 1995, 344 p.
9. Bychkov V.V., Mankovskaya N.B. Virtual'naya real'nost' kak fenomen sovremennogo iskusstva [Virtual Reality as a Phenomenon of Contemporary Art], *Estetika: Vchera. Segodnya. Vsegda* [Aesthetics: Yesterday. Today. Always], issue 2. Moscow, IF RAN Publ., 2016. Available at: <http://iphras.ru/page47631358.htm> (accessed 26.04.2017).
10. Deleuze G. What is a disposotif? *Deleuze, Two Regimes of Madness. Texts and Interviews 1975–1995*. New York, Semiotext(e) Publ., 2007, 411 p.
11. Stroeva O.V. Transgressiya kak profanatsiya v sovremen-nom iskusstve [Transgression as a Profanation in the Contemporary Art], *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2015, no. 1, pp. 18–24.
12. Deleuze G. *Platon i simulyakr. Intentsional'nost' i tekstual'nost'* [Plato and the Simulacrum. Intentionality and Textuality]. Tomsk, Vodolei Publ., 1998, pp. 225–240.
13. Heidegger M. *Bytie i vremya* [Being and Time]. Kharkov, Folio Publ., 2003, 503 p.
14. Moiseev V.N. To the Statement of the Problem of Mortality in the Age of New Media, *Observatory of Culture*, 2016, vol. 13, no. 3, pp. 274–279 (in Russ.).
15. Baudrillard J. *Simvolicheskii obmen i smert'* [Symbolic Exchange and Death]. Moscow, Dobrosvet Publ., 2000, 387 p.
16. Nietzsche F. *Rozhdenie tragedii iz dukha muzyki* [The Birth of Tragedy from the Spirit of Music]. Moscow, Azbuka-Klassika Publ., 2005, 224 p.

НОВИНКА



Строева О.В. Искусство и философия. Удивительные параллели, необычные интерпретации / Олеся Строева. Санкт-Петербург : Страта, 2017. 262 с. (серия «Формула культуры»).

Авторская монография О.В. Строевой, философа и художника, является увлекательным исследованием на стыке культурологии, истории философии и искусствоведения. Читатель предпринимает вместе с автором своего рода полет по историческим эпохам, национальным художественным школам, прихотливым зигзагам философского мышления. Античная скульптура и селфи, живопись Ренессанса и компьютерная реальность, основы классической эстетики и парадоксы постмодернизма в равной степени становятся предметом исследовательской интерпретации.

Книга может быть интересна широкому кругу читателей, как думающим людям, испытывающим потребность в размышлении о краевольных вопросах культурной истории, так и специалистам в области современной культуры и истории искусства, а также студентам гуманитарных вузов, нуждающимся в систематизации знаний и интерпретации целостного культурного пространства.