

ФИЛОСОФИЯ КУЛЬТУРЫ



Научная статья

УДК 7.01

doi: 10.55959/MSU0201-7385-7-2025-1-40-56

ЭСТЕТИКА НЕИММЕРСИВНЫХ ВИРТУАЛЬНЫХ МЕДИА: ТРИ ПОВОРОТА В ЦИФРОВОЙ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ

А.А. Танюшина

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, 119991,
Ленинские горы, МГУ, учебно-научный корпус «Шуваловский», г. Москва,
Россия

Аннотация. В статье рассматриваются три поворота, произошедшие в визуальной культуре за последние десятилетия и существенно повлиявшие на становление новых режимов восприятия цифровой продукции. Эти повороты принято обозначать как «постмедиаальный», «постэкранный» и «постцифровой». Используемый в данных выражениях префикс «пост-» не столько символизирует новую временную рамку или культурно-историческую эпоху, сколько обозначает состояние, когда практики взаимодействия с компьютерными устройствами настолько прочно вошли в наш обиход, что стали основанием для формирования новой эстетической системы, в которой цифровая образность сливается с репрезентацией физических объектов и визуальной структурой традиционных аналоговых медиа. Именно по этой причине многие искусствоведы и медиа-теоретики обращаются к исследованию стилистических особенностей неиммерсивных виртуальных медиа, к которым относятся различные вариации систем дополненной и расширенной реальности. Буквально иллюстрируя идею смешения образов виртуальных и материальных объектов, подобные технологии демонстрируют, как формируется визуальная логика нового гибридного мира. Автор делает вывод о необходимости детального изучения выразительных возможностей данных медиа и влияния их репрезентативных качеств на новейшие формы искусства и популярной культуры.

Ключевые слова: визуальная культура, неиммерсивные медиа, дополненная реальность, виртуальная реальность, постмедиаальность, постэкранное видео, постцифровая эстетика

© А.А. Танюшина, 2025

PHILOSOPHY OF CULTURE

Original article

AESTHETICS OF NON-IMMERSIVE VIRTUAL MEDIA: THREE TURNS IN DIGITAL VISUAL CULTURE

A.A. Tanyushina

Lomonosov Moscow State University, Leninskie Gory, Moscow, Teaching and Scientific Building “Shuvalovsky”, 119991, Russia

Abstract. The article examines three turns in visual culture that have significantly influenced the formation of new modes of perception of digital products. These are “postmedial”, “post-screen” and “postdigital” turns. The prefix “post-” used in these expressions denotes a state when the computer practices have become so tightly integrated into our everyday life that they have become the basis for the formation of a new aesthetic system in which digital imagery merges with the representation of physical objects. It is for this reason that many art historians turn to the study of the expressive features of non-immersive virtual media, which include augmented and extended reality systems. Literally illustrating the idea of mixing images of virtual and material objects, such technologies clearly demonstrate how the visual logic of the new hybrid world is forming. The author concludes that it is necessary to study the expressive possibilities of these media and the influence of their representative qualities on the latest forms of art and popular culture.

Keywords: visual culture, non-immersive media, augmented reality, virtual reality, post-media, post-screen vision, postdigital aesthetics

«Цифровая революция завершена» — к такому выводу еще в 1998 г. пришел медиа-исследователь и футуролог Николас Негропonte в своей статье “Beyond digital” («Помимо цифры»). Продолжая развивать идеи, представленные в его более ранних работах, ставших в свое время настоящими бестселлерами во многом благодаря красочным описаниям волшебного техноутопического будущего, Негропonte отмечает: «Сейчас мы живем в цифровую эпоху в той степени, в какой нам позволяют наша культура, инфраструктура и экономика. Но по-настоящему удивительные изменения произойдут в другом месте, в нашем образе жизни и в том, как мы существуем на этой планете... Подобно воздуху и питьевой воде, цифровизацию заметят только по ее отсутствию, а не присутствию. Признайте это: цифровой поворот подошел к концу» [1]. Этот вывод может показаться не вполне очевидным: в середине 1990-х гг.

происходит активное развитие компьютерных технологий и расширение интернет-коммуникаций, влиявших, в свою очередь, на становление культуры совершенно нового типа, и все это скорее свидетельствует о том, что цифровая революция все еще набирает обороты. Однако именно в это время исследователи начинают подмечать, что повсеместное распространение цифровых технологий является лишь первым этапом некоторой куда более важной культурной трансформации.

Сегодня, по прошествии более 20 лет после выхода упомянутой статьи Негропonte, уже известно множество теорий, призванных определить ситуацию «после цифрового поворота»: «постцифровая культура», «пост-интернет», «дигитальный модернизм», «фиджитал-мир» и т.д. Все эти концепции активно применяются как для описания процессов становления систем распределенных социальных отношений на базе блокчейн-технологий и децентрализованных автономных организаций (DAO), свидетельствующих о постепенном переходе к следующему этапу развития интернет-коммуникаций (к этапу Web3), так и для анализа влияния новых цифровых медиа на современную культуру и искусство. Идеи радикального технотопизма сегодня уже не представляются столь убедительными, в связи с чем угасает и вера в релевантность построения идеального киберпространства, в котором человечество смогло бы реализовывать свои самые смелые фантазии. Несмотря на то что упомянутый переход к культуре Web3 нередко ассоциируется именно с идеей развития виртуальной метавселенной, очевидно, что построение полноценных иммерсивных сред уже воспринимается исследователями скорее как сюжет из научной фантастики, а не как потенциальное основание всех наших будущих цифровых взаимодействий¹. В свою очередь, активная интеграция неиммерсивных виртуальных систем (в первую очередь, устройств дополненной и смешанной реальности) во многие культурные и коммерческие практики, а также рост влияния их образности на искусство свидетельствуют о том, что именно этот тип технологий играет значительную роль в процессе формирования у современного человека новых стратегий взаимодействия с визуальной продукцией. По этой причине представляется необходимым по-новому подойти к изучению выразительных особенностей подобных систем путем переосмысления некоторых

¹ Отметим, что даже наиболее влиятельные разработчики и теоретики метавселенной отмечают, что ее механика будет базироваться скорее на различных технологиях смешанной реальности (*mixed reality*, XR), нежели исключительно на виртуальных системах (*virtual reality*, VR) [2].

привычных понятий, традиционно фигурирующих в теории медиа, исследованиях экранной культуры и эстетике².

В рамках настоящей статьи мы рассмотрим три концептуальных поворота, произошедших в упомянутых областях знания, чтобы продемонстрировать, как повсеместное применение цифровых технологий повлияло на становление новых форматов взаимодействия человека с визуальной культурой и привело к широкому распространению образности неиммерсивных виртуальных медиа. Выбор концепций продиктован не только их популярностью в исследовательских кругах, но и возросшей в связи с ней необходимостью их взаимного сопоставления и выявления общих теоретических оснований: несмотря на то что все три поворота происходят в результате развития информационных систем, каждый из них реализуется в отдельной плоскости, в силу чего работ, нацеленных на их совместное исследование, пока крайне мало. Тем не менее автор отдает себе отчет, что критическое изучение объяснительного потенциала данных концепций, а также их последовательный сравнительный анализ должны быть осуществлены в рамках более обширного исследования, в силу чего ключевой задачей настоящей статьи является лишь демонстрация возможности применения их концептуальных аппаратов для описания некоторых тенденций развития современной визуальной культуры, связанных, помимо прочего, с распространением неиммерсивных цифровых технологий.

Постмедиаальный поворот и переход к неиммерсивным виртуальным медиа

В 1960 г. известный американский искусствовед и арт-критик Климент Гринберг опубликовал статью “Modernist painting” («Модернистская живопись»), которую сегодня нередко называют одной из ключевых работ по теории модернизма. В этой статье он указывает на важность поддержания уникальности того или иного вида искусства за счет соблюдения «чистоты» его медиума и подробно останавливается на анализе такой конститутивной основы традиционной живописи, как плоскостность, чьи принципиальные ограничения было принято преодолевать за счет создания иллюзии глубины и трехмерности изображаемого пространства. Арт-критик отмечает, что автономия и уникальность живописи как вида ис-

² Далее, говоря про эстетику неиммерсивных виртуальных медиа, мы будем обращаться к концептуальному аппарату постнеклассической эстетической теории, изучающей, в частности, различные аспекты восприятия цифрового искусства, связанные не только с репрезентативными возможностями новых медиа, но и с особенностями их структурной организации (см. подробнее: [3]).

кусства сводится к отказу от подражания качествам скульптуры и архитектуры и напрямую зависит от обыгрывания двухмерности живописного медиума. Именно к этому, с точки зрения Гринберга, приходят художники-модернисты, в итоге обратившиеся к нефигуративности и абстрактности [4, 547].

Однако уже в 1960-е гг. становится очевидно, что восхваляемый Гринбергом абстрактный экспрессионизм постепенно начинает сдавать свои позиции, как и обозначенный им принцип медиум-специфичности. В это время заметна тенденция к взаимопроникновению выразительных средств различных видов искусства, а развитие новых художественных форм, основанных, в частности, на идеях интерактивности и партиципаторности, демонстрирует и все возрастающую роль зрителя в процессе реализации того или иного художественного произведения. В 1966 г. художник, композитор и участник интернационального художественного движения Fluxus Дик Хиггинс создает манифест “Statement on intermedia” («Заметки об интермедиа») [5], в котором исследует феномен интермедиальности и доказывает наличие общих черт у различных видов искусства (музыкальность поэзии, театральность фотографии и т.д.). Провозглашая свободу нового творчества от устоявшихся выразительных приемов, Хиггинс призывает художников использовать коммуникативные возможности классических и электронных медиа, смешивать формальные качества различных жанров в рамках одного художественного действия, а также поддерживать взаимную репрезентацию одного вида искусства с помощью средств другого. Описанный Хиггинсом принцип интермедиальности лег в основу практик многих неоавангардных движений 1960–1970-х гг., концептуального искусства, а также такого более широкого направления, как искусство новых медиа³.

Концепция медиум-специфичности была также радикально переосмыслена в 1990–2000-е гг., когда многие исследователи начали говорить о кризисе медиа, связанном, в первую очередь, с ходом упомянутой выше цифровой революции. Так называемый «медиаальный поворот», заключающийся в постепенном стирании границ между реальностью и медиа и, как следствие, в становлении единой «медиаальности», показал, что современные социальные отноше-

³ Отметим, что уже в манифесте Хиггинса понятие медиума как средства искусства вытесняется трактовкой медиа как средств коммуникации, обращаясь к которой, художник подчеркивает важность всех форм взаимодействия между людьми и технологиями и свободу нового искусства от модернистских условностей. Далее в тексте будет подразумеваться именно это более широкое значение.

ния и популярная культура тесно связаны с новейшими средствами передачи информации; по выражению немецкого философа Райнарда Марграйтера, «бытие в современном мире теперь дается только через медиа» [6, 29]. Ряд исследователей предпочитает говорить о современной культурной ситуации как об «эпохе постмедиа» [7; 8], характеризующейся тотальным взаимопроникновением различных медиальных форм и господством единого «метамедиума» — цифрового компьютера. В то время как традиционные медиа всегда были тесно связаны с тем или иным физическим носителем, напрямую влиявшим на их репрезентативные свойства, новые медиа, в силу своей способности отображать различные аспекты традиционных медиа в универсальной кодовой форме, все больше переносят акцент с носителя информации на ее качество и содержание, позволяя пользователю сосредоточиться на тех операциях, которые возникают в результате его контакта с цифровым продуктом. Функция «ремедиации», связанная со способностью вычислительных устройств бесконечно воспроизводить и опосредовать основные характеристики других медиа (то есть меняя их аналоговую форму на цифровую), не только частично нивелирует разницу между этими носителями информации за счет унификации их внутренней структуры, но и приводит к стандартизации режимов взаимодействия человека с различными медиа, из-за чего они почти всегда сводятся к контакту с некоторым интерфейсом [9, 17].

Одним из ключевых инструментов работы с цифровым контентом становится его трансмедиальная презентация, основанная на распределении связанных элементов произведения между разными медиаканалами (периодическими изданиями, интернет-сайтами, социальными платформами и т.д.). Трансмедиальность как явление, возникшее вследствие конвергенции культуры, приводит к тому, что теперь каждый пользователь выстраивает собственный уникальный способ интеракции с некоторым продуктом посредством обращения к множеству медиа-ресурсов [10]. Распространение трансмедиальных практик в искусстве и популярной культуре (многоканальные произведения искусства, трансмедиальный сторителлинг в кино и телевидении и т.д.) становится одной из ключевых причин, по которой теоретики говорят о взаимопроникновении современных коммуникационных систем.

В свою очередь, способность современного пользователя легко переключаться между разными информационными каналами и режимами взаимодействия с контентом привела к росту популярности неиммерсивных цифровых медиа. В отличие от технологий, обеспе-

чивающих иллюзию полного погружения в некоторую искусственно сгенерированную среду (как, например, в случае с VR-системами), неиммерсивные медиа основаны на идеях комбинирования образов физического мира и виртуальных объектов и стирании границ между модусами их репрезентации (речь идет о системах дополненной, смешанной и расширенной реальности, первазивных компьютерных играх и т.д.). Подобное снятие границ вынуждает пользователя привыкать к постоянной смене режимов взаимодействия с медиаконтентом, что, в свою очередь, способствует росту его вовлеченности в данный процесс: именно за счет подобного усиления вовлеченности, как утверждают некоторые исследователи, совершается постепенный переход от медиа-репрезентации (пассивного режима просмотра) к медиа-презентации (активного режима интеракции), начавшийся еще с распространением постпечатных средств массовой информации [11, 66–67; 12, 154]. Таким образом, неиммерсивные виртуальные медиа частично преодолевают ранее господствовавший оптикоцентризм экранной культуры, что свидетельствует о необходимости переосмысления ее современного состояния.

Трансформация экранной культуры: поворот к постэкранному видению

Принцип центрированной картинной репрезентации, базирующийся на композиционных законах линейной перспективы, долгое время оставался определяющим для западноевропейской визуальной традиции. В начале XX в. он подвергся своеобразной переоценке вследствие формирования новых форм художественной выразительности, а также становления кинематографического языка. Особенности аппаратного расширения человеческого зрения, подробно изученные в то время первыми теоретиками кино и фотографии, стали основанием нового, модернистского экранного видения. Иллюзия полноты визуального восприятия, обеспечиваемая раньше соблюдением условной аналогии «картина-окно», теперь поддерживалась благодаря динамической вовлеченности зрителя в киносцену: последовательная смена кадров и организация их монтажной склейки искусственно воспроизводили логику работы естественного глаза, формируя тем самым систему «встроенности взгляда» (выражение Ж.-Л. Нанси). Подобная система позволила наблюдателю перемещаться в образных структурах кино, формально не двигаясь с места и, следовательно, оставаясь полностью статичным⁴.

⁴ Исследовательница кино Энн Фридберг так описывает эту ситуацию «закрепощения тела зрителя»: «Чем более динамика взгляда камеры становилась “виртуальной”, в частности благодаря техникам прорисовки, фотографии, а затем

Именно имитация динамики взгляда и подражание языку монтажа свободному ассоциативному мышлению сделали кино эффективным средством психоэмоционального воздействия, что в свое время натолкнуло множество исследователей на мысль о крайней агрессивности и манипулятивности данного медиума. Особенно негативную оценку устоявшаяся визуальная система получила во второй половине века, когда становление популярной телевизионной культуры спровоцировало активный поиск альтернативных подходов к реализации экранной продукции. Язык визуальной репрезентации, заданный не только авторским кинематографом, но и зародившимся в 1960-е гг. видеоартом, ставшим, по выражению искусствоведов И.Н. Духана и А. Д. Старусевой-Першеевой, своеобразной «параллельной программой» обозначенных поисков [15, 21], лег в основу новых подходов к работе с динамической экранной образностью. Эксперименты с построением видеоряда, опыты с документацией времени, использование многоканальных видеоинсталляций и полиэкранов — все это привело к переосмыслению феномена централизованного видения, основанного на закреплении тела зрителя по отношению к экрану. Прикованный взгляд постепенно сменялся активным и свободным взором, переносящим фокус внимания с самой репрезентации на взаимодействие с ней. Децентрализованное и мобильное новое «новое видение»⁵ частично избавляется от оков пассивного восприятия, знаменуя тем самым формирование современных стратегий работы с экранной плоскостью и отображаемыми на ней объектами.

Однако не только эксперименты в рамках систем кино- и видео-репрезентаций стали причиной значительной трансформации привычных режимов взаимодействия человека с визуальной продукцией. Активное развитие компьютерных технологий привело к формированию нового типа экрана: экрана-интерфейса. Кинематографическая образность, сменившая в свое время классическую картинную изобразительность, постепенно расширяется за

работе с техниками освещения пространств (диораме) и кинематографу, тем более пассивным и статичным становился наблюдатель, готовый отныне впитывать все выдумки, все конструкты виртуальной системы, демонстрируемые экраном напротив него» [13, 28]. В то же время ряд исследователей настаивает, что экранная образность способна формировать и опыт гаптического восприятия, так как зритель нередко вовлекается в происходящее на экране на телесном уровне (см., например: [14]).

⁵ Выражение «новое видение» впервые ввел в 1930 г. венгерский теоретик культуры и художник Ласло Мохой-Надь для обозначения новых изобразительных принципов, связанных с развитием современных ему фотографии и кино.

счет цифровой визуальной логики, которую французский философ Поль Вирильо обозначил как «парадоксальную» в силу способности цифровых изображений претерпевать постоянные изменения в реальном времени (в отличие от аналоговых кино и видео, которые всегда демонстрируют готовые и предзаданные образы) [16, 113]. Теоретик новых медиа Лев Манович тоже называет компьютерный интерфейс «экраном реального времени», отмечая, что он совмещает визуальные форматы различных медиа и создает тем самым смешанную репрезентативную систему, основанную на единой структуре компьютерного кода: «Язык культурных интерфейсов в некотором смысле гибриден. Это странное, иногда неуклюжее смешение установок и норм традиционных культурных форм, репрезентативных конвенций человеко-машинного интерфейса. Что-то среднее между иммерсивной средой и набором элементов управления, между стандартизацией и оригинальностью. Иными словами, интерфейс старается найти баланс между концепцией “поверхности” из живописи, фотографии, кино и традиций печатного слова, создавая нечто, на что возможно посмотреть... И одновременно эта “поверхность” кажется панелями на автомобиле, самолете или любой другой сложной печатной машине» [12, 132].

Интерактивность компьютерного интерфейса обусловила формирование новых режимов взаимодействия пользователя с визуальной продукцией, основанных на увеличении доли его соматического присутствия в процессе медиакommunikации (что особенно заметно в случае с видеоиграми). Усиление физического и эмоционального вовлечения в происходящие в реальном времени изменения стало причиной трансформации привычного принципа визуальной репрезентации, основанного на идее ограничения отображаемой реальности системами картинной рамы, фотографического кадра или телевизионного экрана. Данный формат стал постепенно дополняться принципом постэкранного видения, предполагающим нивелирование присутствия экранов в поле восприятия пользователя, тем самым создавая иллюзию полноценного иммерсивного погружения в отображаемую среду. Реализуя ремедиацию естественного опыта присутствия, такие системы, как, например, VR, фактически «экранируют» реальность посредством ее репрезентации на безрамочных интерфейсах, о чем существовании пользователь мгновенно забывает в процессе путешествия по искусственным средам, наполненным образами, крайне убедительно представляющими себя как объемные объекты в пространстве, а не как изображения, проецируемые на некото-

рую ограниченную поверхность⁶. Руководствуясь симуляционной визуальной логикой, виртуальная реальность, однако, еще не обеспечивает полное освобождение пользователя от уз экрана. Именно эту особенность некоторые исследователи называют «парадоксом виртуальных медиа»: несмотря на поддержание иллюзии телесной свободы пользователя, виртуальная среда связывается с ним, как сетка перспективы со своей точкой схода, продолжая тем самым традицию его закрепощения [12, 153] [15, 33]. Тем не менее распространение интерактивных медиа свидетельствует о постепенном снижении влияния подобного закрепощения на процессы взаимодействия человека с визуальными продуктами.

Интересующие нас неиммерсивные виртуальные медиа, к которым относятся различные вариации систем расширенной реальности, являются, пожалуй, наиболее показательным примером постэкранных визуальных технологий: в процессе пользования подобными системами (с помощью смартфона, очков дополненной реальности или других устройств) зритель словно смотрит не столько «на» экран, сколько «сквозь» него, наблюдая за иллюзорным взаимодействием цифровых объектов с образами привычного окружения. Подобный эффект наблюдения за реальной физической средой вновь заставляет пользователей частично забывать о присутствии экранов в их поле восприятия, а способность произвольно дополнять репрезентацию данной среды изменяющимися в реальном времени цифровыми образами в некоторой степени делает отображаемый контент уникальным и персонализированным. Возможность демонстрации изображений как физических, так и цифровых объектов на одном экране становится причиной возникновения уникальных форм визуальной продукции, иллюстрирующих пространства, в которых стирается разница между реальным и виртуальным. Именно подобные формы визуальной культуры являются объектом изучения многих современных искусствоведов, вписывающих их в логику развития новой цифровой эстетики.

⁶ Безусловно, сам по себе описанный тип восприятия не является уникальным признаком постэкранных медиа, ведь подобный опыт погружения в визуальный контент зритель мог получать, как глядя на живописное полотно, так и наблюдая за действием, разворачивающимся на киноэкране. Тем не менее именно с приходом новых медиатехнологий пользователь также получает и большую самостоятельность в выборе направления своего взгляда: так, уже в видеоиграх у игрока появляется возможность произвольно изучать игровое пространство, масштабировать его и манипулировать некоторыми объектами. Так называемый «пространственный монтаж» в видеоарте, основанный на применении полиэкранов и видеоинсталляций, также дает зрителю возможность самостоятельно выбирать режим взаимодействия с демонстрируемыми визуальными образами.

Новая эстетика: поворот к постцифровому искусству и пост-интернету

С момента появления первых произведений компьютерного искусства в начале 1960-х гг. стали развиваться различные теории и подходы к интерпретации новой эстетической системы, пригодной для анализа цифровой образности. Сегодня особенно известны концепции алгоритмической эстетики (Л. Париси), компьютерной эстетики (Д. Лопес), эстетики информационных данных (Л. Манович), цифровой эстетики (С. Кубитт), медиаэстетики (Й. Шретер) и др. Всех их объединяет попытка выделения ключевых свойств цифровых объектов и их носителей (кодовое воплощение и числовое представление, дискретность, изменчивость, модульность, структурность, адаптивность и т.п.) и идея построения последовательной эстетической теории, основанной на выявлении выразительных возможностей подобных свойств. Внимание к характеристикам информационно-вычислительной структуры цифровых изображений перенесло исследовательский акцент с художественно-стилистических качеств медиа на их функциональное и организационное устройство (субмедиаальную структуру), что на долгое время определило основания цифровой эстетики.

Однако уже в начале 2010-х гг. начинают набирать популярность концепции, в рамках которых происходит переосмысление выразительных особенностей современных цифровых медиа. Речь идет, в первую очередь, о концепциях «новой эстетики» британского художника и арт-критика Джеймса Бридла [17] и «постцифровой эстетики» американских теоретиков искусства Мэла Алексенберга [18] и Дэвида Берри [19]. Несмотря на разные названия, обе они постулируют постепенное сближение виртуальных и материальных образных систем. Так, М. Алексенберг дает следующее определение понятия «постцифровой»: «Постцифровой (прилагательное) — относящийся к формам искусства, которые направлены на гуманизацию цифровых технологий посредством увеличения взаимодействия между вычислительными, биологическими, культурными и духовными системами, между киберпространством и реальным пространством, между воплощенными медиа и смешанной реальностью в социальной и физической коммуникации, между высокими технологиями и сенсорным опытом, между визуальным, тактильным, аудиальным и кинестетическим медиа-опытом, между виртуальной и дополненной реальностью, между традиционализмом и глобализацией, между автоэтнографией и нарративом, а также между вики-картами, разработанными одноранговыми пользователями

с поддержкой Интернета, и произведениями искусства, созданными с использованием альтернативных медиа посредством участия, взаимодействия и коллаборации, в которых переопределяется роль художника» [18, 35].

Похожее определение дает и немецкая исследовательница Кристин Кляйн, отмечающая, что выражение «постцифровой» подразумевает переплетение цифровых технологий с общественной, политической, а также географической средой до такой степени, что это приводит к появлению новых культурных, символических и материальных форм: технический характер оцифровки и изучение дискретных субмедиальных структур отходят на второй план по сравнению с социокультурными факторами [20, 29]. При этом Кляйн подчеркивает, что префикс «пост-» здесь следует понимать не как временную и историческую характеристику; скорее, он указывает на то, что мы находимся в точке, когда Интернет и компьютерные технологии уже не являются чем-то инновационным, хотя они все еще регулярно предоставляют пользователям новые формы взаимодействия с цифровыми продуктами (что, в свою очередь, связано с ростом у пользователей ощущения неуверенности в связи с постоянной изменчивостью подобных устройств). В таком же ключе исследователи Карен Арчи и Робин Пекман рассуждают и о термине «пост-интернет»: «Понимание “пост-интернета” относится не ко времени “после” Интернета, а скорее к интернет-состоянию ума и сетевому типу мышления. В контексте художественной практики категория пост-интернет описывает арт-объект, созданный с учетом сетей, в рамках которых он существует: от концепции и производства до распространения и рецепции» [21]. Переход от цифровой эстетики, обращенной к выразительности абстрактных информационных данных, к пост-интернет-искусству выражается в развитии таких новейших художественных направлений, как нейросетевая фотография и ИИ-искусство, киберперформанс, научное искусство и искусство неиммерсивных виртуальных медиа.

Важнейшей составляющей постцифровой теории становится категория «фиджитал» (*phygital*, от англ. “physical” и “digital”), буквально символизирующая слияние цифрового искусства с более традиционными способами реализации и экспонирования аналоговых произведений в форме скульптур, инсталляций, фото- или видеоизображений и т.д. Так, американская исследовательница медиаискусства Кристиан Пол говорит о современных произведениях цифрового творчества как об объектах, которые концептуально и практически сформированы Интернетом и информационными процессами, но часто проявлены в материальной форме (напри-

мер, в виде распечатанных на 3D-принтере элементов компьютерной графики) [22, 2]. Российский историк искусства А.А. Деникин также отмечает, что «постцифровое искусство не репрезентирует цифровые образы, а создает пространства “дополненной реальности”, представляющие собой гибриды цифровой симуляции и физического мира» [23, 43]. Ссылаясь на работы известных зарубежных художников, работающих в жанрах глитч-арта, саунд-арта, дата-арта и эстетики «бедных образов» (термин медиафилософа Х. Штейерль), упомянутые искусствоведы выявляют значимую тенденцию в современных арт-практиках, выраженную в создании гибридных пространств художественной интеракции, в которых задействованы зритель, окружающее его физическое пространство и компьютерные технологии. Именно постепенное нивелирование различий между формами виртуальных и реальных объектов становится важным условием реализации современного визуального творчества.

В популярной культуре постцифровые образы также представлены достаточно широко: получившие повсеместное распространение практики использования нейросетевой, 3D- и XR-продукции в развлекательных и коммерческих целях (например, AR-маски в Snapchat или XR-приложения для виртуальной примерки одежды) определили популярность таких явлений, как цифровая мода (digital fashion), виртуальные моделинг и блоггинг, генеративная графика в брендинге, фотореалистичный рендеринг при создании медиаконтента и т.д. Опыт пандемии способствовал росту влияния эстетики видеоигр: проведение массовых мероприятий на виртуальных и игровых онлайн-платформах стало еще одной причиной активного внедрения цифровой образности в нашу повседневную сетевую коммуникацию. В свою очередь, внимание к экологической и социальной повесткам способствовало постепенному отходу от идей виртуального утопизма, вследствие чего образные схемы иммерсивных виртуальных медиа уступили первенство визуальной логике неиммерсивных технологий. Рост влияния синтетических изображений также связан и с распространением идей «нового материализма» и «темной экологии» в философии и теории искусства, вследствие чего в популярной культуре уже несколько лет подряд не теряет популярность тенденция к визуализации концепции биоцифровой конвергенции, изначально оформившейся в среде представителей научного искусства (достаточно вспомнить сценические образы исландской певицы Бьорк, многие из которых составлены в биоцифровой стилистике). Эти и многие другие явления популярной культуры свидетельствуют о том, что так называ-

емый «постцифровой поворот» затронул практически все области повседневных медиакоммуникаций и потому представляет собой важный фактор, способствующий переоценке визуального языка современности.

Заключение

Обозначенные в данной статье повороты в визуальной культуре — постмедиаальный, постэкранный и постцифровой — безусловно представляются исторически и теоретически взаимосвязанными. Основания упомянутых концепций начинают формироваться еще в 1960-е гг., когда произошло активное развитие вычислительных технологий и становление культурных практик, основанных на принципах партиципаторности и конвергентности. Появление новых форм медиаискусства, эксперименты с традиционной логикой работы экранной образности, развитие постнеклассических эстетических теорий сопровождалось распространением компьютерных устройств, отныне выполняющих функции «метамедиумов». В конце 1990-х гг., когда подобные устройства стали неотъемлемой частью большинства наших культурных взаимодействий, стала очевидна потребность в обновлении терминологических словарей, используемых для описания новейших форм визуальной продукции, что и привело к оформлению упомянутых теорий.

Тем не менее, обращая сегодня к таким категориям, как постмедиаальность, постэкранность и постцифровая эстетика, необходимо учитывать, что с их помощью невозможно дать последовательное объяснение всех происходящих сегодня культурных трансформаций, так как зачастую изменения, акцентированные сторонниками той или иной концепции, затрагивают лишь весьма ограниченные области современных визуальных практик. По этой причине описанные повороты нельзя назвать повсеместными и радикальными: сегодня мы по-прежнему активно взаимодействуем как с традиционными аналоговыми медиа, так и с привычной экранной продукцией, которые зачастую успешно описываются с помощью концептуального аппарата классической эстетики. Происходящие сегодня метаморфозы скорее представляются закономерным следствием развития визуальной культуры XX в., в силу чего упомянутые концепции призваны лишь подсветить наиболее выраженные тенденции, характеризующие отдельные аспекты визуальной логики современности. Наконец, стоит отметить, что, несмотря на тесную взаимосвязь между рассмотренными поворотами, каждый из них осуществляется в отдельной плоскости, в силу чего любое их теоретическое сопоставление может быть весьма условным.

В рамках настоящей статьи мы кратко обозначили основные стратегии применения концептуальных аппаратов трех упомянутых теорий для описания новейших тенденций визуальной культуры, связанных с развитием неиммерсивных виртуальных медиа. Активное распространение подобных медиа способствовало как трансформации некоторых привычных стратегий взаимодействия человека с современной визуальной продукцией, так и формированию новой образной системы, символизирующей закат нарратива о цифровой киберутопии. В этой связи набирает популярность идея конструирования гибридного мира, в котором цифровые устройства уже не играют роль технологической доминанты, а экологично интегрируются как в системы социальных коммуникаций, так и во взаимоотношения человека с окружающей средой.

По этой причине представляется, что дальнейшее изучение выразительных свойств неиммерсивных медиа станет важнейшей частью не только научных работ, развивающих актуальные подходы к изучению современной визуальной продукции, но и различных междисциплинарных исследований, нацеленных, помимо прочего, на анализ уникальной культурной логики современности.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. *Negroponte N.* Beyond digital. 1998. URL: <https://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html>
2. *Wagner J.A.* Making a metaverse that matters: From snow crash & second life to a virtual World worth fighting for. N.Y.: Wiley, 2023. 357 p.
3. *Бычков В. В.* Постнеклассическая эстетика: К вопросу о формировании современного эстетического знания // *Философский журнал.* 2008. № 1. С. 90–108.
4. *Гринберг К.* Модернистская живопись // *Искусствознание.* 2007. № 3 (4). С. 546–553.
5. *Higgins D.* Statement on intermedia. 1966. URL: <https://nbaldrich.com/media/pdfs/collaborative-reader3.pdf>
6. *Margreiter R.* Medienphilosophie: Eine Einführung. Berlin: Parega Verl. 2007. 299 s.
7. *Guattari F.* Entering the post-media era // *Soft subversions: Texts and interviews 1977–1985* / Ed. by S. Lotringer. Los Angeles, CA: Semiotext(e), 1996. P. 301–307.
8. *Weibel P.* The post-media condition // *AAVV. Postmedia condition.* Madrid: Centro Cultural Conde Duque, 2006. P. 98–108.
9. *Bolter J.D., Grusin R.* Remediation: Understanding new media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. 295 p.
10. *Jenkins H.* Convergence culture: Where old and new media collide. N.Y.: New York University Press, 2008. 308 p.
11. *Скоморох М.М.* Тамагочи и миф о киберпространстве: к вопросу о магическом круге // *Международный журнал исследований культуры.* 2019. № 1 (34). С. 62–72.
12. *Манович Л.* Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.

13. *Friedberg A.* Window shopping: Cinema and the postmodern. Berkley: University of California Press, 1993. 287 p.
14. *Sobchak V.* What my fingers knew: The kinesthetic subject, or Vision in the flesh // *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture.* Berkley, 2004. P. 53–84.
15. *Духан И. Н., Старусева-Першеева А.Д.* «Оптика» визуальных доминант в новых практиках виртуального // ПРАЭНМА, Проблемы визуальной семиотики. 2022. № 3 (33). С. 9–38.
16. *Вирильо П.* Машина зрения. СПб.: Наука. 2004. 140 с.
17. *Bridle J.* The new aesthetic: Waving at the machines. 2011. URL: <http://booktwo.org/notebook/waving-at-machines/>
18. *Alexenberg M.* The future of art in a postdigital age: From hellenistic to hebraic consciousness. Bristol; Chicago: Intellect Books/University of Chicago Press, 2011. 270 p.
19. *Berry D., Dieter M.* Postdigital aesthetics: Art, computation and design. L.: Palgrave Macmillan, 2015. 320 p.
20. *Klein K.* Post-digital, post-internet: Propositions for art education in the context of digital cultures. // *Post-digital, post-internet art and education: The future is all-over /* Ed. by K. Tavin, G. Kolb, J. Tervo. L.: Palgrave Macmillan, 2021. P. 27–45.
21. *Archev K., Peckham R.* Art post-internet: INFORMATION/DATA. 2014. URL: https://monoskop.org/images/d/d5/Art_Post-Internet_Information-Data_2014.pdf
22. *Paul C.* Introduction: From digital to post-digital: Evolutions of an art form // *A companion to digital art /* Ed. by C. Paul. Oxford: Wiley Blackwell, 2016. P. 1–21.
23. *Деникин А.А.* Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства // *Обсерватория культуры.* 2017. Т. 14, № 1. С. 36–45.

REFERENCES

1. *Negroponte N.* Beyond digital. 1998. URL: <https://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html>
2. *Wagner J.A.* Making a metaverse that matters: From snow crash & second life to a virtual World worth fighting for. N.Y.: Wiley, 2023. 357 p.
3. *Bychkov V.V.* Postneklassicheskaya estetika: K voprosu o formirovanii sovremennogo esteticheskogo znaniya [Post-non-classical aesthetics: on the question of the formation of modern aesthetic knowledge] // *Filosofskij zhurnal.* 2008. N 1. P. 90–108. (In Russ.)
4. *Grinberg K.* Modernistskaya zhivopis [Modernist painting]. *Iskusstvoznanie.* 2007. N 3 (4). P. 546–553. (In Russ.)
5. *Higgins D.* Statement on intermedia. 1966. URL: <https://nbaldrich.com/media/pdfs/collaborative-reader3.pdf>
6. *Margreiter R.* Medienphilosophie: Eine Einführung. Berlin: Parega Verl. 2007. 299 p.
7. *Guattari F.* Entering the post-media era. *In: Soft subversions: Texts and interviews 1977–1985.* Ed. by S. Lotringer. Los Angeles, CA: Semiotext(e), 1996. P. 301–307.
8. *Weibel P.* The post-media condition. *In: AAVV. Postmedia condition.* Madrid: Centro Cultural Conde Duque, 2006. P. 98–108.
9. *Bolter J.D., Grusin R.* Remediation: Understanding new media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. 295 p.
10. *Jenkins H.* Convergence culture: Where old and new media collide. N.Y.: New York University Press, 2008. 308 p.
11. *Skomoroh M.M.* Tamagochi i mif o kiberprostranstve: k voprosu o magicheskom krugе [Tamagochi and the myth of cyberspace: the magic circle revisited]. *Mezhdunarodnyj zhurnal issledovaniy kul'tury.* 2019. N 1 (34). P. 62–72. (In Russ.)

12. Manovich L. Yazyk novyh media [The language of new media]. Moscow: Ad Marginem Press, 2018. 400 p. (In Russ.)
13. Friedberg A. Window shopping: Cinema and the postmodern. Berkley: University of California Press, 1993. 287 p.
14. Sobchak V. What my fingers knew: The kinesthetic subject, or Vision in the flesh. *In: Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*. Berkley, 2004. P. 53–84.
15. Duhan I.N., Staruseva-Persheeva A.D. Optika vizual'nyh dominant v novykh praktikah virtual'nogo [Optical strategies of new media: from perspectivism to drifting glance]. *ИПАЭИМА: Problemy vizual'noj semiotiki*. 2022. N 3 (33). P. 9–38. (In Russ.)
16. Virilio P. Mashina zreniya [The vision machine]. SPb.: Nauka, 2004. 140 p. (In Russ.)
17. Bridle J. The new aesthetic: Waving at the machines. 2011. URL: <http://booktwo.org/notebook/waving-at-machines/>
18. Alexenberg M. The future of art in a postdigital age: From hellenistic to hebraic consciousness. Bristol and Chicago: Intellect Books/University of Chicago Press. 2011. 270 p.
19. Berry D., Dieter M. Postdigital aesthetics: Art, computation and design. L.: Palgrave Macmillan, 2015. 320 p.
20. Klein K. Post-digital, post-internet: Propositions for art education in the context of digital cultures. *In: Post-digital, post-internet art and education: The future is all-over*. Ed. by Tavin K., Kolb G., Tervo J. L.: Palgrave Macmillan, 2021. P. 27–45.
21. Archey K., Peckham R. Art post-internet: INFORMATION/DATA. 2014. URL: https://monoskop.org/images/d/d5/Art_Post-Internet_Information-Data_2014.pdf
22. Paul C. Introduction: From digital to post-digital: Evolutions of an art form. *In: A companion to digital art*. Ed. by C. Paul. Oxford: Wiley Blackwell, 2016. P. 1–21.
23. Denikin A.A. Postcifrovaya estetika v art-praktikah cifrovogo iskusstva [Post-digital aesthetics in the practices of the digital art]. *Observatoriya kul'tury*. 2017. Vol. 14, N 1. P. 36–45. (In Russ.)

Информация об авторе: *Танюшина Александра Александровна* — кандидат философских наук, ассистент кафедры истории и теории мировой культуры философского факультета МГУ имени М.В. Ломоносова, тел.: +7 (916) 732-66-82; a.tanyushina@gmail.com

Information about the author: *Alexandra A. Tanyushina* — Cand. Sci. (Philosophy), assistant, Department of History and Theory of World Culture, Faculty of Philosophy, Lomonosov Moscow State University, tel.: +7 (916) 732-66-82; a.tanyushina@gmail.com

Поступила в редакцию 10.02.2024;
принята к публикации 05.03.2024