

УДК 7.01

**ФИЛОСОФСКИЕ АСПЕКТЫ ВИРТУАЛЬНОСТИ
ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОСТРАНСТВА В ИСКУССТВЕ ЭПОХИ
ПОСТМОДЕРНА**

Александр Владимирович Павленко

кандидат философских наук, доцент

pav9055@yandex.ru

Антон Александрович Струков

студент

falshionvagos@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье производится обобщенный философский анализ аспектов художественного пространства в искусстве; производится изучение онтологических и гносеологических проблем виртуальности художественного пространства в различных формах современного визуального искусства.

Ключевые слова: виртуальность, социальная реальность, коммуникативная сфера общества, философия коммуникации, постмодернизм.

Виртуальность художественного пространства в искусстве эпохи постмодерна представляет собой сложный и противоречивый феномен, заслуживающий не как искусствоведческого, так глубокого философского анализа. Это объясняется, в первую очередь, модным «концептуалистическим характером», атрибутивным качеством практически любого творческого акта современной эпохи (Ж.Ф. Лиотар, Дж. Кошут, С. Левитт и др.) [1]. Зачастую «принципиальные нарушения» правил классической эстетики, эклектика и другие специфические факторы объясняются присутствием в постмодернистском творении «иных» смысловых пространств, контекстов, обосновывающих существование оригинальной формы для восприятия зрителем результата творчества. По традиции, сложившейся на стыке XX и XXI вв. «инаковость» постмодернистского творчества должна быть обязательно обоснована. В последние десятилетия творцы, как правило, активно исследуют границы реальности и вымысла, зачастую, создавая произведения, которые ставят под сомнение традиционные представления о пространстве, времени и самом искусстве. Формирование в искусстве постмодерна различных «дополнительных» реальностей, создающих определенную «инаковость» мировосприятия, мирозерцания и мировоззрения, становится общим местом [2]. В таких произведениях часто мировоззренческий аспект подчиняет себе эстетический. Например, кинофильмы «Матрица» (бр. Вачовски, 1999), «Тринадцатый этаж» (Й. Руснак, 1999), «Главный герой» (Ш. Леви, 2021) и др.

Эпоха постмодернизма (постструктурализма) охватывает период с начала 80-х годов XX века и продолжается по настоящее время. В философской литературе этот период сложно классифицируется, однако, в соответствии с общепринятыми концептами, связан, в первую очередь, с появлением в современной цивилизации глобальных культурно-философских трансформаций, связанных с радикальными изменениями во всех культурных, научных и производственных областях социальной реальности. Многие творцы-постмодернисты используют цифровые технологии для создания пространств, которые кажутся одновременно и реальными, и иллюзорными. Это приводит к

размыванию границ между физическим и цифровым, заставляя зрителя задуматься о том, что на самом деле является «истинной» реальностью. Исследователи искусства постмодерна Мишель Фуко, Жан-Франсуа Лиотар, Жак Деррида, Жан Бодрийяр, Умберто Эко, Фредрик Джеймисон, Юрген Хабермас, Дэниел Белл [3]. Основными аспектами постмодернизма являются:

А) *Отказ от универсализма.* Борьба против идеи универсальной истинности (единой историографии); отстаивание позиций релятивизма; доказывает тезис мультикультурности (многопарадигмальности), где возможно существование множества точек зрения и культурных контекстов.

Б) *Интертекстуальность* позволяет авторам произведений произведения включать отсылки к другим текстам/контекстам, создавая при этом многоуровневые, сложно детерминированные сети значений. Это дарит потребителю результата творчества возможность противоречивых автономных интерпретаций.

В) *Параллельные реальности.* Парадигмальное утверждение о существовании параллельных миров и возможности «многослойного восприятия реальности» (детерминация утверждений А-В).

Г) *Ирония и пародия.* Представители искусства и философии постмодерна зачастую используют иронию, пародию и игру, чтобы подрывать авторитетные нарративы и традиционные идеи.

Д) *Технологический прогресс.* Развитие цифровых технологий и медиа стало важным аспектом постмодернистского искусства, изменяя способы создания и восприятия художественных произведений.

Анализ онтологии виртуального пространства представляет собой междисциплинарную сферу исследований объединившую различные направления различных дискурсов в области философии, социологии, культурологии, коммуникативистики и многие др. [4].

Отдельно коснемся основных философских концептов, популярных при анализе феномена виртуальности: а) М. Хайдеггер непосредственно не писал о виртуальном пространстве, но его работы о бытии и технологиях («Вопрос о

технике») обосновали теоретические подходы к онтологии цифрового мира; б) концепция симулякров и гиперреальности Ж. Бодрийяра стала основой понимания виртуальной реальности как пространства, где осуществляется мультипликация реального и виртуального («Симулякры и симуляция»); в) концепция функционирования сетевых обществ и виртуальных пространств в качестве новых форм социальной реальности (М. Кастельс «Информационная эпоха»; г) проблема влияния виртуальных технологий на восприятие человеком пространства и времени (П. Вирилио «Машина зрения»); д) виртуальное пространство как сфера идеологического конструирования (С. Жижек) [8-11].

Социолого-культурологический контекст изучения природы виртуального: а) проблема влияния виртуальных пространств на идентичность личности и онтологии, структуры/принципов организации социальных коммуникаций (Ш. Тёркл «Жизнь на экране: идентичность в эпоху интернета») Л. Манович «Язык новых медиа»; б) концепция киборгсознания и формирование постчеловеческой системы социальной реальности и личных, в том числе, сексуальных моделей реального/виртуального поведения («третья волна феминизма» в работе Д. Харауэй в «Манифест киборгов») [12-14].

Феномен виртуальности в контексте теории цифровых и медиа технологий достаточно аргументированно доказывает основной тезис: виртуальные технологии оказывают существенное влияние на развитие человека и современного общества. В гранах этого утверждения различают две тенденции: общетеоретическую и локальную. Границы первой тенденции очерчены, на наш взгляд, постулатами следующих мыслителей: создателя «Всемирной паутины» Т. Бернерса-Ли) и авторов, исследующих проблему влияния феномена виртуальности на онтологические характеристики современной реальности (Л. Флориди и др.) [15,16]. Ко второму направлению можно отнести следующие векторы исследовательской деятельности: анализ онтологических характеристик интернет-коммуникативного пространства (Дж.П. Барлоу «Декларация независимости киберпространства»); изучение процесса трансформации

человека посредством виртуальных пространств (Ю.Н.Харари); изучение системы экономического поведения, возникновения сегмента виртуальной экономики (Н.Срничек «Капитализм платформ») [17,18,20].

В отечественном философском дискурсе, анализирующем проблему виртуального, отмечаем большой интерес у общей теме: онтология цифрового пространства в контексте современной культуры и технологий. Здесь можно выделить определенные векторы исследований: а) доказательство высокого уровня влияния современных технологий (искусственный интеллект, блокчейн, виртуальная и дополненная реальность) на способы коммуникации, культурные практики, образы мышления, восприятие мира и смысла действительности (А.В. Турбин, А.Ю. Севальников); феноменолого-антропологический анализ виртуального полагает, что виртуальность суть отдельный тип бытия, суть дополнение реальности, а не иллюзия; она является мощным социальным трансформатором, особенно культур-философском контексте - мировоззрение, самоидентификация, аксиологические константы и тд. (В. Подорога); философские аспекты понимания медиа в контексте феномена виртуальной реальности - медиа как конструктор виртуального в общественном сознании, генератор новых образов локальностей мира, человека и всей действительности; создатели медиаконтекста – конструкторы парадигмы воспринимаемой реальности (А. Деникин, О. Аронсон) [21,22,23]. Приведенный выше перечень не является исчерпывающим, но он охватывает ключевые теоретические позиции, очерчивающие границы современного философского понимания реальности виртуального.

В ряду перечисленных выше тематических проблематик современной философской виртуалистики особое место занимает вопрос о соотношении реального и виртуального в искусстве модерна/постмодерна. Здесь, в первую очередь, стоит обратить внимание на исследования виртуальности художественного пространства: А. Кэй описывает механизмы обучения/восприятия искусства посредством виртуальной реальности в образовательных проектах; Н. Негропonte теоретически обосновывает

механизмы влияния на художников цифровых технологий в процессе создания интерактивных художественных форм [24,25]. Д. Бейли создает интерактивные художественные проекты, такие как «The Artistic Browser», которые используют технологии дополненной реальности [26].

В настоящее время изучение виртуального и дополненной реальности в современном искусстве – одна из популярных тем современной философии. Например, О. Дьюхерст-Мэддок активно исследует влияние технологий восприятия и интерактивное взаимодействие с искусством при помощи арт-терапии [27]. Отечественные исследователи также делают вклад в развитие исследований в области виртуальности и её влияния на художественное восприятие и практику (С. Аронин, Т. Астафьева, Н. Дворко, А. Деникин, С. Диксон, Ю. Кривцова, Е. Пакулина, В. Петров, М. Решетова, Р. Омсинкин и др.).

Философия мультипространства в современном искусстве касается идеи о том, что произведение искусства может существовать в нескольких измерениях, одновременно влияя на физическое и виртуальное пространство, а также на эмоциональное и социальное восприятие зрителя. Искусство больше не ограничивается физической формой: оно может существовать в виртуальной реальности, а также в цифровом формате, тем самым расширяя свои границы (А.А. Деникин) [30]. Такое искусство не просто влияет на зрителя, но и вызывает эмоциональный отклик, что создает персонально-социальный диалог между различными аудиториями. Произведение может преобразовывать восприятие, вариативно отражая как индивидуальные переживания, так и массовые культурные тренды. Например, интерактивные инсталляции или цифровое искусство позволяют зрителю стать участником творческого процесса. Это обстоятельство еще больше размывает границы актантной модели шоу создатель-зритель и создает новые пространства для теоретизирования и самовыражения.

Концепция мультипространства подчеркивает важность контекста, в котором существует искусство, и возможность изменения контекста в зависимости от восприятия зрителя. Мультипространство позволяет искусству

быть динамичным, поскольку сопрягает разнообразие интерпретаций и эмоциональных откликов исполнителей-актеров и зрителей-актеров. Последние выступают не только как наблюдатели, но и как активные участники, конструкторы художественной виртуальности. Это подразумевает существование автономного герменевтического опыта в отношении толкования виртуального конструкта.

Виртуальность художественного пространства в искусстве эпохи постмодерна представляет собой интересный философский аспект, рассматривающий взаимодействие между реальностью и её цифровыми представлениями. Вот некоторые ключевые моменты:

а) *Размывание границ реальности и виртуальности.* Постмодернистское искусство активно исследует, как виртуальные среды могут преобразовывать восприятие реального мира. Художники создают пространства, в которых физическая реальность и цифровое представление перекрываются, подрывая традиционные представления о том, что есть/пространство/время/«настоящее»/действительность и т.д.

б) *Идентичность и самовыражение.* Виртуальные миры позволяют художникам и зрителям экспериментировать с идентичностью. Возможность создавать альтернативные образы и сценарии приводит к новым формам самовыражения и индивидуальности, что отражает постмодернистскую мысль о социальной реальности как сопряжении множественности идентичностей.

в) *«Постправда» и «постнормативность».* Механизмы виртуального пространства позволяют генерировать специфический контент, который невозможен в условиях традиционного (классического) восприятия реальности. Из того возникает проблема истинности (правды); существования параллельно автономных и противоречивых трендов интерпретации контекста.

г) *Интерактивность (зритель как соавтор).* Виртуальные художественные практики превращают зрителя в соавтора/актера.

д) *Критика авторства (концепция «смерти автора» Р. Барта).* Сложный вопрос авторства предполагает мультиплицированный контент,

сконструированный из веера различных автономных интерпретаций («концепция мультипространства»: П. Леви, М. Кастельс, А. Леферв, А. Ильин и др.) [31].

Философия виртуальности искусства исследует, как цифровые и внецифровые виртуальные технологии изменяют наше восприятие, создают и восприятие художественных произведений. Современное искусство, таким образом, становится универсальным языком, способным пересекать границы и объединять людей в различных пространствах. Итогом настоящего исследования может стать перечень векторов развития идеи виртуального пространства в современном визуальном искусстве:

- создание виртуальных пространств при помощи цифровых технологий и в цифровом пространстве;
- создание «дополненной художественной реальности» при помощи мультимедиа и цифровых технологий;
- создание художественного эффекта «иномирия» (другой художественной онтологии) совокупным мультипликационным принципом художественно-технической трансформации действительности (векторы «иномерия»: масштаб, структура, скорость изменения, природа реальности и т.д.).

Технологические особенности всех трех векторов в разной мере стремятся шагнуть за границы человеческой мерности, постижения/ моделирования внеантропных, надчеловеческих (невозможных для восприятия человека) состояний бытия. Исследовать эту проблему философия искусства должна будет уже в этом веке.

Список литературы:

1. Волков В. Н. Постмодерн: недоверие к метанарративам // Культурное наследие России. 2015. №2.
2. Жерносенко И. А., Дунилов И. М. Устарел ли постмодернизм? К вопросу об актуальности концепта в начале XXI века // Философия и культура. 2025. №2.

3. Лоцманова С. Е. Использование технологий дополненной и виртуальной реальности в гибридных арт и кинопространствах // Телекинет. 2021. №4 (17).
4. Павлов А.В. Философия культуры в постпостмодернизме: критический анализ / авт. дисс... д. филос. н. М.: Ин-та философии РАН, 2019. 28 с.
5. Дроботенко О.А. Глобализация как фактор виртуализации социального пространства // Социальная теория и проблемы информационного общества: материалы междунар. симпозиума. Ижевск, 2009. С. 100–121
6. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб., 2000. 96 с.
7. Розин В.М. Феноменологическое осмысление М. Хайдеггером техники (на материале статьи «Вопрос о технике») / Философия науки и техники. 2023. № 2. С. 49-62
8. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. М.: Издательский дом «ПОСТУМ». 2015. 240 с.
9. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура: Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. М.: ГУ ВШЭ. 2000. 608 с.
10. Вирильо П. Машина зрения. М.: Наука, 2024 / URL: <https://www.rulit.me/books/mashina-zreniya-download-245302.html> (Дата обращения: 16.02. 2025)
11. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального / Пер. с англ. Артема Смирного / М.: Фонд «Прагматика культуры». 2002. 160 с.
12. Аристархова И. Л. Текл Ш. Жизнь на экране: идентичность в эпоху Интернета. Turkle S. life on the screen: identity in the age of the Internet. New York: Simon & Schuster, 1995. 347 с // Социологический журнал. 1998. №3-4.
13. Принципы новых медиа по Л. Мановичу // Gonzo Desing – URL: <https://gonzo-design.ru/education/articles/newmediaprinciples>
14. Харауэй Д. Манифест киборгов // Monoskop – URL: https://monoskop.org/images/3/30/Kharauey_Donna_1985_2005_Manifest_kiborgov.pdf

15. Тим Беренс-Ли - основатель всемирной паутины / База знаний oslogic.ru – URL: <https://www.oslogic.ru/knowledge/278/tim-berners-li/>
16. Лойко А. И. Философия информации / эл. уч. пос. Минск: БГУ. 2021. 372 с.
17. Барлоу Дж. П. Декларация независимости киберпространства // Island – URL: <https://www.dnn.ru/indep.htm>
18. Харари Ю.Н. 21 урок для XXI в./пер. с англ. Ю. Голберга // М.: Синдбад. 2019. 416с.;
19. Мухин А.С. Уроки Юваля Ноя Харари (Рецензия на книгу Ю.Харри....) СПб.: Вестник СПГИК. 2020. № 3 (44). С. 185-189.
20. Срничек Н. Капитализм. платформ. Пер. с англ. под науч. ред. М. Добряковой. М.: Изд. дом ВШЭ. 2019. 128 с.
21. Севальников А.Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М.: Прогресс-Традиция. 2004 С. 208–242.
22. Подорога В. Kairos, критический момент. Актуальное произведение искусства на марше // Книжный архив – URL: file:///C:/Users/n62003/Downloads/kairos_kriticheskiy_moment.pdf
23. Аронсон О.В. Образы информации // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. М.: ИФ РАН. 2004.
24. Черняк Л. Изобретатель будущего и его Dynabook / Открытые системы. СУБД. 2008. №9.
25. Негропonte Н. Being Digital // Хабр – URL: <https://habr.com/ru/companies/philtech/articles/354418/>
26. Джейсон Бейли Трансформация искусства // BLUEPRINT – URL: <https://theblueprint.ru/culture/art/dialogi-ob-iskusstve>
27. Дьюхерст-Мэддок О. Целительный звук / Перев. М. Козлов / М.: Крон-Пресс. 1998. 160 с.

28. Осминкин Роман Сергеевич Коллективные перформансы: от партиципации к производству социальной жизни // Манускрипт. 2016. №12-3 (74).
29. Верхотурова Мария Владимировна Школа сетевого общества // АМІТ. 2017. №3 (40).
30. Деникин А.А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям / Художественная культура. 2014. №3(12).
31. Бедаш Ю. А. Концепция социального пространства Анри Лефевра // Вестник ТГПУ. 2012. №11 (126).
32. Негуторов В.В. Гипертекст как феномен современного общества / автореф. дисс..... к. филос. н., Краснодар. 2003. 20 с.

UDC 7.01

PHILOSOPHICAL ASPECTS OF VIRTUALITY OF ARTISTIC SPACE IN POSTMODERN ART

Alexander V. Pavlenko

candidate of philosophical sciences, associate professor

pav9055@yandex.ru

Anton Al. Strukov

student

falshionvagos@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. The article provides a generalized philosophical analysis of the aspects of artistic space in art; it studies the ontological and epistemological problems of the virtuality of artistic space in various forms of contemporary visual art.

Key words: virtuality, social reality, communicative sphere of society, philosophy of communication, postmodernism.

Статья поступила в редакцию 10.05.2025; одобрена после рецензирования 20.06.2025; принята к публикации 30.06.2025.

The article was submitted 10.05.2025; approved after reviewing 20.06.2025; accepted for publication 30.06.2025.