

*О. В. Мащитько,
канд. философских наук, доц.,
доц. каф. философии БГУКИ*

ПОНЯТИЕ ВИРТУАЛЬНОГО В СОВРЕМЕННОЙ ФИЛОСОФИИ ИСКУССТВА

Для философии искусства актуальным является обыгрывание амбивалентного смысла понятия «виртуального». С одной стороны, виртуальное понимается как мнимое и кажущееся, и, таким образом, смыкается с понятиями фантазирования, художественной иллюзии. С другой, виртуальность есть особая подлинность и истинность, позволяющая в ином свете увидеть проблемы мимесиса, искусства как особой реальности, а также переосмыслить место субъекта эстетического восприятия.

В современной философии искусства наметилось несколько значимых векторов в осмыслении виртуального.

Во-первых, понятие виртуального рассматривается в контексте развития средств художественной выразительности. Виртуальное понимается как этап развития знаково-символической среды (семиосферы). В таком ракурсе теоретизация виртуального смыкается с религиозными концепциями искусства [4]. Обращается внимание на то, что опыт виртуального часто мистифицирован и связан со своего рода «квазитеургией» и особой «электронной» соборностью сознания [6]. Таким образом, виртуализация искусства сопряжена с архаизацией, с пониманием эстетического опыта не только и не столько как средства получения наслаждения, но как способа передачи сакрально-духовного опыта.

Во-вторых, понятие виртуального связывается с понятием телесности. Это обусловлено формированием специфического «компьютерного тела». Виртуализация и эстетизация телесности понимаются как две взаимосвязанные стороны одного процесса. Эстетизация телесности происходит уже на этапе авторизации пользователя в чатах, ролевых играх, социальных сетях, а также в момент иллюстрации его «аватарой». Примечательно, что слово «аватар» заимствовано из индийской мифологии и означает олицетворение бога в физической форме [5]. Аватар олицетворяет собой свободу выбора телесного образа в виртуальном пространстве, бесконечную возможность верификации самоидентификации, что является логиче-

ским продолжением постмодернистской концепции телесности. Тело превращается в искусственный конструкт. Кроме того, «новая телесность» виртуальной среды во многом связана с тем, что само эстетическое восприятие становится телесным. Традиционная эстетика различает сенсорное и эстетическое восприятие. Эволюция современных форм восприятия в искусстве движется в сторону сенсуализации. Яркий пример – 3D-технологии, где эстетический опыт заменяется телесным.

В-третьих, виртуальность понимается как реализация наиболее значимых тенденций постклассической эстетики, разворачивание ее имманентного потенциала. Среди этих тенденций можно отметить предельную активизацию субъекта восприятия, вовлечение его в создание произведения, слияние искусства с жизнью, ориентированность на свободное моделирование реальности, активное использование всех органов чувств и всех способов реагирования на внешние раздражители. При таком ракурсе рассмотрения сфера виртуальности разделяется на естественную виртуальность, искусство как виртуальную реальность, паравиртуальную реальность, протовиртуальную реальность и собственно виртуальную реальность [1].

Естественная виртуальность понимается как сфера духовно-психической деятельности, реализующаяся в сновидениях, галлюцинациях, фантазировании. В данном аспекте в качестве предпосылок эстетики виртуального рассматриваются сновиденческие концепции искусства, трактовка фантазирования как моделирование миров.

При трактовке искусства как виртуальной реальности весь образно-символический мир понимается как виртуальный. В качестве основного признака виртуального характера искусства называется более высокий уровень переживаний, чем в сфере повседневности.

К паравиртуальной реальности относятся, в первую очередь, психоделическое искусство, тематика наркотического опьянения как самодостаточного жизненного опыта, «другой реальности», более яркой, чем повседневность, утрата ощущения времени и пространства, мистериальность. К этому понятию относят также наработки элементов виртуальности в арт-практиках современности.

К протовиртуальной реальности относятся начальные формы художественной виртуальной реальности (компьютерные инсталляции, спецэффекты, киносинтезирование методом ска-

нирования виртуальных актеров), артефакты массовой культуры и прикладные продукты, содержащие признаки художественности (компьютерные игры, компьютерные тренинги), внутрисетевые арт-практики, адаптирующие к работе интернета традиционные формы искусства (гипертекст, виртуальные выставки и музеи), сетевые арт-проекты (net-арт, сетевой энвайронмент).

Собственно виртуальная реальность предполагает полное погружение реципиента в виртуальный мир. Для виртуального артефакта характерна мнимая реальность, разрыв с референциальностью. Виртуальный артефакт – фантомный объект, лишенный онтологической основы, не отражающий реальность, а заменяющий ее. Отличительные свойства эстетической новизны виртуальной реальности:

1. Возможность ощутить мир искусства изнутри, благодаря пространственным иллюзиям и тактильным эффектам.

2. Превращение из созерцателя в активного участника. В центре внимания – восприятие, а не артефакт, процесс, а не результат сотворчества. Зрителю предлагается ситуация *«здесь-и-сейчас»*, которая противопоставляется традиционному способу представления произведений искусства и кинолент *«в-другом-месте, в-другое-время»*. Виртуальные перевоплощения усиливают личностную доминанту художественных экспериментов.

3. Эстетическая картина виртуального мира отличается отсутствием хаоса, идеально упорядоченной выстроенностью.

4. Лишение формы определенности, интерес к деформации. Неструктурированная форма приводит к снятию оппозиции прекрасное – безобразное, к исчезновению эстетической иерархии [1].

Четвертая линия в интерпретации виртуального связана с идеей виртуализации реальности как таковой. Так, С. Жижек предлагает вместо понятия «виртуальная реальность» использовать понятие «реальность виртуального». Виртуальная реальность, по его мнению – убогая идея, простое удвоение реальности, воспроизведение в искусственной цифровой форме опыта реального. Реальность виртуального – это обладание силой, реальными действиями, эффективностью, которые генерируются чем-то, что еще в полной мере не существует. В таком смысле данное понятие приобретает в современных усло-

виях статус универсальности. Жижек различает 3 смысла понятия виртуального на основе лакановского различия Реального, Воображаемого и Символического – реальная виртуальность, воображаемая виртуальность и символическая виртуальность [2].

Пример воображаемой виртуальности связан с повседневной феноменологией общения. Это элементарный уровень реальной виртуальности. Воображаемая виртуальность – это виртуальный образ, который определяет то, как мы взаимодействуем с другими людьми. Виртуальность образа в этом смысле предполагает, что, общаясь, мы делаем вид, что при этом присутствует «не весь» человек.

Пример символической виртуальности можно обнаружить в опыте авторитета. Опыт авторитета для того, чтобы переживаться как реальный должен быть виртуальным (в смысле применимости угрозы). Если авторитет действует слишком прямолинейно, неприкрыто, – это является признаком бессилия. Например, отец, чтобы быть авторитетом, должен не бить или наказывать, а выступать как грозный взгляд. В этом заключается парадокс: чтобы быть актуальным, авторитету нужно оставаться виртуальным.

Реальная виртуальность трактуется, во-первых, как тень официального дискурса, когда на уровне простой нарративной реальности говорится одно, а на уровне виртуальной текстуры – прямо противоположное. Другим примером реальной виртуальности являются попытки изобретения альтернативных моделей современности [3].

Таким образом, можно выделить как минимум четыре линии интерпретации виртуального в современной философии искусства: как этап развития знаково-символической среды, в контексте формирования новой телесности, как разворачивание имманентного эволюционного потенциала постклассической эстетики, в рамках виртуализации реальности как таковой. В совокупности это свидетельствует о тенденции расширения понятия виртуального в философии в целом и философии искусства в частности.

1. Бычков, В. В. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Вопросы философии. – 2006. – № 11. – С. 47–59.

2. *Жижек, С.* Реальность виртуального. Лекция. 11 декабря 2002 года. Лондон / С. Жижек. – URL : doskado.ucoz.ru/blog/2012-03-03-3242.

3. *Жижек, С.* Добро пожаловать в пустыню Реального / С. Жижек ; пер. с англ. А. Смирного. – М., 2002. – 168 с.

4. *Тираспольский, В.* Эстетика интернета. О возможностях создания духовно-эстетической виртуальной среды. – URL : www.etslova.ru/tiras-polsky/estetika.html.

5. *Сколота, З. Н.* Эстетика «новой телесности» в виртуальном пространстве / З. Н. Сколота // Философские науки. – 2012. – № 3. – С. 68–72.

6. *Хоружий, С.* Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. – СПб., 2000. – 204 с.

*Ю. Н. Беспалый, канд. юридических наук,
доц. каф. философии БГУКИ*

НАЦИОНАЛЬНОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО КАК ОДИН ИЗ ВАЖНЕЙШИХ ПРИЗНАКОВ СОЦИОКУЛЬТУРНОГО РАЗВИТИЯ НАЦИИ

Как важнейшее проявление общественного развития можно оценивать формирование наций на европейском континенте, наиболее активно происходившее в XIX в. Начало этому бурному процессу положила Великая Французская революция, в годы которой завершилось формирование французской нации.

Общепринятыми являются характерные признаки нации: наличие общей территории, постоянных экономических связей, литературного языка, высокой культуры. Вероятно, последнее подразумевает наличие национального законодательства, так как формирование нации неотделимо от процесса создания национального государства, возглавляемого её политической элитой.

Истоки коррелирующей связи законодательства и формирования нации можно найти еще в Древнем Риме. Именно там начался процесс формирования «позитивного права», или законодательства. В социокультурных и политических процессах, закрепленных в юридических формах, существовавших в Древнем Риме, заложены основные правовые институты. Критерием закона (*lex*) как высшей и самой совершенной формы позитивного права римляне считали его принятие народным собранием. Народ (*populus*) при этом понимался как суверенный коллектив (*civitas*). На практике это выражалось в том, что