

GALACTICA MEDIA

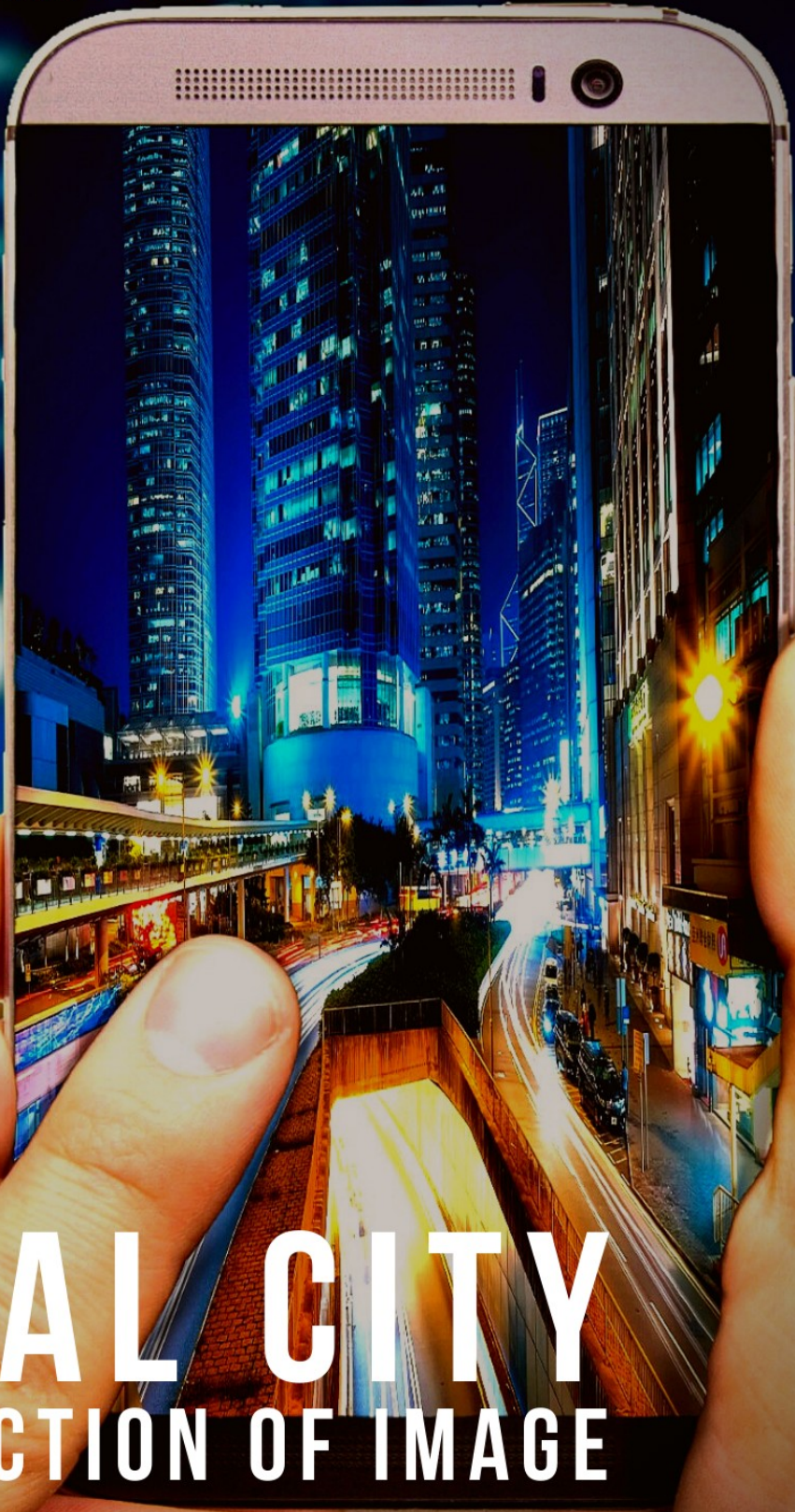
JOURNAL OF MEDIA STUDIES

VOL 4 NO 3 (2022)

Guest Editors:

Daria A. Kolesnikova
Alina R. Latypova

Saint Petersburg,
Russia



DIGITAL CITY
(RE)PRODUCTION OF IMAGE

www.galacticamedia.com

Galactica Media

Journal of Media Studies

Academic E-Journal

www.galacticamedia.com

Vol. 4, No 3

<https://doi.org/10.46539/gmd.v4i3>

Digital City: (Re)Production of Image



Галактика медиа

журнал медиа исследований

Исследовательский электронный журнал

www.galacticamedia.com

Том 4, No 3

<https://doi.org/10.46539/gmd.v4i3>

Цифровой город:
(вос)производство образа

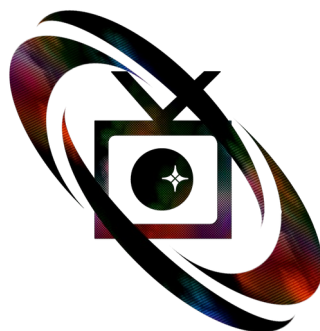


Table of Content

INTRODUCTION

- Daria A. Kolesnikova & Alina R. Latypova**
Towards Visual Ecology of Digital City 17

OPTICS OF VISUAL ECOLOGY

- Valery V. Savchuk**
Image Out of Place 35

- Konstantin P. Shevtsov**
The Gaze and Its Signifiers: Stain, Dirt, Garbage 47

- Konstantin A. Ocheretyany**
From Masotopia to Thigmotaxis: the Tame of Paradoxal Spaces 65

CITY BEYOND DIGITAL

- Zhanna V. Nikolaeva**
“Slow” Visual Environment in the Urban Landscapes 85

- Ekaterina M. Lukina, Ivan E. Safonov, Ekaterina V. Shapiro & Sofia A. Shchepkina**
Graffiti for the City or the City for Graffiti?
Legitimacy of Graffiti in the Historical Center of Saint-Petersburg 100

- Anna M. Sosnovskaya**
Antagonism of Discourses around Cultural Heritage 123

DIGITAL CITIES

- Alexander S. Lenkevich**
Low-level Eschatology: Ruins in Computer Games 134

- Arina R. Medvedeva**
Urban Shivers: Recoding Actual Space in Disco Elysium 157

- Anastasya A. Kuznetsova**
Biopolitical Aspect of Contemporary Urban Media Architecture 176

- Larisa A. Gromova & Daria A. Kolesnikova**
Ethical Models for Regulating the Visual Environment of a Digital City 199

MISCELLANEOUS (OFF TOPIC)

Svetlana V. Agafonova, Natalya G. Bryukhova, Boris V. Kaigorodov & Yulia V. Kuznetsova Digital Transformation of Education for Sustainability of the Caspian Region	208
Irina A. Leonova, Marina M. Khramova & Natalya V. Zaichkina Advertising Design of Urban Development	223
Sergey A. Khrapov, Liudmila V. Baeva, Alexandr V. Grigorev & Dmitriy A. Bibarsov Virtual Gamification and Problems of Students' Social Interaction	237

Содержание

ВВЕДЕНИЕ

- Колесникова Д. А., Латыпова А. Р.**
О визуальной экологии цифрового города 17

ОПТИКА ВИЗУАЛЬНОЙ ЭКОЛОГИИ

- Савчук В. В.**
Образ не на своем месте 35

- Шевцов К. П.**
Взгляд и его означающие: пятно, грязь, мусор 47

- Очеретяный К. А.**
От мазотопии к тигмотаксису: приручение парадоксальных пространств 65

ГОРОД ПО ТУ СТОРОНУ ЦИФРЫ

- Николаева Ж. В.**
«Медленная» визуальная среда в городских ландшафтах 85

- Лукина Е. М., Сафонов И. Е., Шапиро Е. В., Щепкина С. А.**
Граффити для города или город для граффити?
Легитимность нелегальных граффити в историческом центре Санкт-Петербурга 100

- Сосновская А. М.**
Антагонизм дискурсов вокруг культурного наследия 123

ЦИФРОВЫЕ ГОРОДА

- Александр С. Л.**
Эсхатология на минималках: руины в компьютерных играх 134

- Медведева А. Р.**
Городская дрожь: перекодировка актуального пространства в Disco Elysium 157

- Кузнецова А. А.**
Биополитический аспект медиаархитектуры современного города 176

- Громова Л. А., Колесникова Д. А.**
Этические модели регулирования визуальной среды цифрового города 199

РАЗНОЕ (ВНЕ ТЕМАТИКИ НОМЕРА)

Агафонова С. В., Брюхова Н. Г., Кайгородов Б. В., Кузнецова Ю. В.

Цифровая трансформация образования

с целью устойчивого развития Каспийского региона

208

Леонова И. А., Храмова М. В., Заичкина Н. В.

Рекламный дизайн городской застройки

223

Храпов С. А., Баева Л. В., Григорьев А. В., Бибарсов Д. А.

Виртуальная геймификация и проблемы социального взаимодействия обучающихся

237

Dear friends, colleagues, readers and authors!

Galactica Media: Journal of Media Studies is a periodic academic e-journal without printed forms (since 2019). The journal publishes scholastic articles, reviews, information resources, reports of expeditions, conferences and other scientific materials.

This project is a truly ambitious initiative that serves to disseminate scientific intellectual knowledge and information in the field of media and popular culture (history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.) in the modern world community.

It is not for nothing that we used the epithet ambitious, since from the very beginning of its inception and preparation, it really is such. The project was started in 2018 by a small group of enthusiasts, young scientists whose interests lie in the above-mentioned areas of research.

First of all, we have assembled a truly big international team to become the members of our editorial board, people from different parts of our “small global village” called planet Earth, as media culture theorist Herbert Marshall McLuhan put it. Our editors are leading scholars in the field of media and popular culture from Russia, USA, UK, Spain, Austria, Sweden, India, Sri Lanka, China, Malaysia, Ghana.

Therefore, we chose English (the international language of science) and Russian (as the project is an initiative of Russian scientists) as the working languages of the online journal.

Openness, and peer reviews by leading scholars are the fundamental principles of our project (Ethics). And the digital character of modern international communications made us choose the electronic version of the journal (without physical printing). Based on the above while choosing a platform we preferred an open and free engine called Open Journal Systems, which ideally allows to organize the entire publishing process.

This allowed us to automate each stage of publication through the user registration system.

The names and e-mail addresses entered on the website of this online journal will be used solely for the purposes indicated by the journal and will not be used for any other purposes or passed to other individuals or organizations.

Journal publishes articles on quarterly basis.

Our online edition is devoted to the topical issues in the field of studies of media and mass culture in the broadest coverage of: history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.

The title of the journal was chosen as a reference to the work of the famous theorist of media culture, Herbert Marshall McLuhan, who in his periodization of the invention and assimilation by mankind of mass communications (media) introduced the concept of "Galaxy" (Galaxy of Gutenberg, Galaxy Marconi, etc.).

Aim and Scope

To create a virtual platform for exchange of views and discussions in the field of studies of media and mass culture. We strive to ensure that our network publishing performs an important scientific function – communication and information, which allows not only to accumulate new achievements in this area, but also serves as the basis for new discoveries and insights.

Online edition maintains its principles – to ensure the intercultural dialogue and to reduce the conflict of civilizations. It adheres to the philosophy of non-violence, cultural and religious tolerance. The editorial Board aims at removing language barriers while maintaining respect for the national culture of each nation, residing on the small planet Earth.

All materials submitted to the editors will be carefully selected and sent for double-blind review.

Which does not mean though that any article sent to the editor will be accepted for our online edition. Any unscientific or not based on facts article will be rejected by the editors.

All articles are published FREE, but the fee is not paid to the authors.

**Best regards,
Editors**

- ◆ Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-75215 since 07 march 2019
- ◆ Materials are intended for persons over 18 years old.

Уважаемые друзья, коллеги, читатели и авторы!

Сетевое издание Galactica Media: Journal of Media Studies является периодическим научным изданием, не имеющим печатной формы, и выпускается с 2019 года. В сетевом издании публикуются научные статьи, рецензии, информационные ресурсы, отчеты об экспедициях, конференциях и прочие научные материалы.

Данный проект является поистине амбициозной инициативой, служащей распространению научных интеллектуальных знаний и информации, посвященных исследованиям в области медиа и массовой культуры (история, культурология, антропология, философия и т.д.) в современном мировом сообществе.

Мы не зря использовали эпитет амбициозный, так как с самого начала его зарождения и подготовки он действительно является таковым. Проект был задуман в 2018 году небольшой группой энтузиастов, молодых учёных, сферой интересов которых оказалась вышеуказанная область научных исследований.

Первым делом мы собрали по-настоящему огромную международную команду, которая представлена в редколлегии сетевого издания и охватывает большинство континентов, как выразился теоретик медиакультуры Герберт Маршалл Маклюэн, нашей «маленькой глобальной деревни» под названием планета Земля. Сюда вошли ведущие учёные в сфере медиа и массовой культуры следующих стран: Россия, США, Великобритания, Испания, Австрия, Швеция, Индия, Шри-Ланка, Китай, Малайзия, Гана.

Поэтому в качестве рабочих языков сетевого издания мы выбрали английский (международный язык науки) и русский (так как проект является инициативой российских учёных).

Открытость и рецензируемость ведущими учёными всех поступающих для публикации материалов являются основополагающими научными принципами нашего проекта (основные этические принципы представлены здесь). А цифровой характер современных международных коммуникаций заставил нас выбрать электронный вариант публикации статей (без физической печати). Исходя из вышеперечисленного в выборе платформы для реализации задуманного, мы остановились на открытом и бесплатном движке под названием Open Journal Systems, который позволяет идеально организовать весь издательский процесс.

Это дало нам возможность автоматизировать каждый этап на пути к опубликованию научных материалов через систему регистрации пользователей.

Имена и адреса электронной почты, введенные на сайте этого сетевого издания, будут использованы исключительно для целей, обозначенных этим

сетевым изданием, и не будут использованы для каких-либо других целей или предоставлены другим лицам и организациям.

Мы выходим ежеквартально 4 раза в год.

Сетевое издание посвящено актуальным вопросам в сфере исследований медиа и массовой культуры в самом широком их охвате: история, культурология, антропология, философия и т.д.

Название проекта было выбрано в качестве отсылки к творчеству известнейшего теоретика медиакультуры Герберта Маршалла Маклюэна, который в своей периодизации изобретения и усвоения человечеством средств массовой коммуникации (медиа) использовал понятие «Галактика» (Галактика Гуттенберга, Галактика Маркони и т.д.).

Цель проекта

создание виртуальной площадки для обмена мнениями и дискуссий в области исследований медиа и массовой культуры.

Исходя из цели, мы стремимся к тому, чтобы наше сетевое издание выполняло важные научные функции – коммуникативную и информационную, которые послужат основой для новых открытий и озарений.

Сетевое издание выступает с позиций «идеологии» диалога культур и устранение условий конфликта цивилизаций. Оно придерживается принципов философии ненасилия, культурной и религиозной толерантности. Редакция преследует цель устранения языковых барьеров и уважительного отношения к границам национальной культуры каждого народа, проживающего на маленькой планете Земля.

Все материалы, поступающие в редакцию проходят тщательный отбор и отправляются на двойное слепое рецензирование.

Вместе с тем это не означает, что любая, присланная в редакцию статья, будет напечатана в нашем сетевом издании. Любая антинаучная и не подкрепленная фактологически статья будет отклонена редакторами.

Все статьи публикуются в сетевом издании БЕСПЛАТНО, но и гонорар авторам не выплачивается.

**С уважением,
редакция журнала**

- ◆ Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019
- ◆ Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Editorial Team

Editor-in-Chief	Rastyam T. Aliev PhD, Associate Professor, Astrakhan State University, Russia
------------------------	---

Associate Editors	Serguey N. Yakushenkov Dr. Habilitatus in History, Professor, Astrakhan State University, Russia
	Olesya S. Yakushenkova PhD, Associate Professor, Astrakhan State University, Russia

Copy editors	Emilia A. Taysina Dr. Habilitatus in Philosophy, Professor, Kazan State Energy University, Russia
	Elina A. Sarakaeva PhD, Hainan Professional College of Economics and Business in Haikou, China
	Isabeau Vollhardt B.A. Philosophy/English University of Washington, USA
	Ekaterina V. Teneva PhD, Saint Petersburg State University, Russia

Editorial Board	Aleksandr V. Pavlov Dr. Habilitatus, Associate Professor, Higher School of Economics, Russia
	Amador Iranzo PhD, Universitat Jaume I de Castelló, Spain
	Christophe Duret PhD Université de Sherbrooke, Canada
	David Hesmondhalgh PhD, Professor, University of Leeds, UK
	Elena V. Khlysheva Dr. Habilitatus, professor, Astrakhan State University, Russia
	Gautam Basu Thakur PhD, Associate Professor, Boise State University, USA
	Ibitayo Samuel Popoola PhD, University of Lagos, Nigeria
	Joan Copjec PhD, Brown University, USA

Editorial Board**Konstantin A. Ocheretyaniy**

PhD, Senior Lecturer, St. Petersburg State University, Russia

Kwasu David Tembo

PhD, Independent Researcher, Zimbabwe

Ludmila V. Scheglova

Dr. Habilitatus, Professor, Volgograd State Socio-Pedagogical University, Russia

Madina Tlostanova

PhD, Professor, University of Linköping, Sweden

Maksim V. Kirchanov

Dr. Habilitatus, Associate Professor, Voronezh State University, Russia

Natalya B. Kirillova

Dr. Habilitatus, Professor, Ural Federal University named after the First President of Russia B. N. Yeltsin, Russia

Neeraj Khattri

PhD, Associate Professor, Jaipur National University, Jaipur Rajasthan, India

Qiao Li

Associate Professor, University of Wollongong in Malaysia, Malaysia

Robert Pfaller

Dr. philos., Professor, University of Art and Design Linz, Austria

Stephen Duncombe

PhD, Professor, Steinhardt School New York University, USA

Todd A. Comer

PhD, Professor, Defiance College, USA

Todd McGowan

PhD, Associate Professor, University of Vermont, USA

Theodora Dame Adjin-Tettey

PhD, Lecturer, University of Professional Studies, Accra, Ghana

Valeriy V. Savchuk

Dr. Habilitatus, Professor, St. Petersburg State University, Russia

Wasana Maithree Herath

PhD, Senior Lecturer, Uva Wellassa University, Sri Lanka

Главный редактор	Растям Туктарович Алиев к. ист. н., Астраханский государственный университет, Россия
Заместители главного редактора	Сергей Николаевич Якушенков д. ист. н., профессор, Астраханский государственный университет, Россия Олеся Сергеевна Якушенкова к. филос. н., Астраханский государственный университет, Россия
Литературные редакторы	Эмилия Анваровна Тайсина д. филос. н., профессор, Казанский государственный энергетический университет, Россия Элина Алиевна Саракаева к. филол. н., Хайнаньский профессиональный колледж экономики и бизнеса Хайкоу, Китай Изабо Воллхардт Бакалавр философии университет Вашингтона, Сиэтл Вашингтон, штат Вашингтон, США Екатерина Веселиновна Тенева к. филол. н., Санкт-Петербургский государственный университет, Россия
Редакционная коллегия	Александр Владимирович Павлов д. филос. н., Факультет гуманитарных наук / Школа философии НИУ ВШЭ, Россия Амадор Иранцо PhD, Университет Хайме I, Испания Кристоф Дюре PhD, Университет Шербрука, Канада Дэвид Хесмондхалг PhD, профессор, Университет Лидса, Великобритания Елена Владиславовна Хлыщёва д. филос. н., профессор, Астраханский государственный университет, Россия Гаутам Басу Тхакур PhD, профессор, Государственный университет Бойсе, США Ибитайо Самюэль Попула PhD, профессор, Лагосский университет, Нигерия Джоан Копьек PhD, профессор, Университет Брауна, США

**Редакционная
коллегия**

Константин Алексеевич Очеретяный

к. филос. н., Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

Квасу Дэвид Тембо

PhD, Независимый исследователь, Зимбабве

Людмила Владимировна Щеглова

д. филос. н., профессор, Волгоградский государственный социально-педагогический университет, Россия

Мадина Тлостанова

д. филол. н., профессор, Университет Линчепинг, Швеция

Максим Валерьевич Кирчанов

д. ист. н., доцент, Воронежский государственный университет, Россия

Наталья Борисовна Кириллова

доктор культурологии, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина (УрФУ), Россия

Нирадж Хаттри

PhD, профессор, Джайпурский национальный университет, Индия

Сяо Ли

PhD, профессор, Университет Вуллонгонга в Малайзии, Малайзия

Роберт Пфаллер

Dr. philos., профессор, Университет искусств и дизайна Линца, Австрия

Стивен Дункомб

PhD, профессор, Школа Стейнхардта Нью-Йоркского университета, США

Тодд А. Комер

PhD, профессор, Колледж Дефайнс, США

Тодд МакГован

PhD, профессор, Вермонтский университет, США

Теодора Даме Аджин-Тетти

PhD, лектор, Профессиональный университет в Аккре, Ghana

Валерий Владимирович Савчук

д. филос. н., профессор, Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

Васана Мейтри Герат

PhD, старший лектор Университет Ува Велласса, Шри-Ланка

CONTACTS

Founder	Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise “Genesis. Frontier. Science”
Address	57, Granovskiy St. apt. 2, Astrakhan, Russia 414038
Editor-in-Chief	Rastyam T. Aliev
Email	admin@galacticamedia.com
CEO	Rastyam T. Aliev
Email	rastaliev@galacticamedia.com

The opinion of the editorial board
may not coincide with the opinion of the authors

КОНТАКТЫ

Учредитель	Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука»
Адрес редакции	414038, Астраханская обл., г. Астрахань, Грановский пер., д. 57, кв. 2
Главный редактор	Алиев Растям Туктарович
Email	admin@galacticamedia.com
Дирекция журнала	Алиев Растям Туктарович
Email	rastaliev@galacticamedia.com

Мнение редколлегии журнала
может не совпадать с мнением авторов



Towards Visual Ecology of Digital City

Daria A. Kolesnikova (a) & Alina R. Latypova (b)

(a) Research Centre for Media Philosophy; Laboratory for Visual Ecology; Herzen pedagogical University St. Petersburg. Saint Petersburg, Russia. Email: [daria.ko\[at\]gmail.com](mailto:daria.ko[at]gmail.com)

(b) Research Centre for Media Philosophy; Laboratory for Computer Games Research; ITMO University. Saint Petersburg, Russia. Email: [latypova.al\[at\]gmail.com](mailto:latypova.al[at]gmail.com)

Abstract

Contemporary city is a digital city. It is real and the techniques of its living are no poorer than the techniques of developing pre-digital cities. The city of the digital age does not dissolve into virtuality but, on the contrary, acquires new levels and dimensions. It is expanding, as is the range of the models managing it, which are formed on the basis of new technologies. The city is turning into a complex mechanism that produces and processes data flows. Architecture, urban management, and practices of citizens are increasingly basing on digital technologies. In the article, the authors set the context of the thematic issue through the introduction of two registers of visibility of contemporary city: a visible city that changes under the influence of the digital, and an invisible city created by algorithms.

Keywords

Smart City; Neural Network Technologies; Invisible Cities; Big Data



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



О визуальной экологии цифрового города

Колесникова Дарья Алексеевна (b), Латыпова Алина Раилевна (b)

(a) Центр медиафилософии; Лаборатория визуальной экологии;

Российский Государственный Педагогический Университет им. А. И. Герцена.

Санкт-Петербург, Россия. Email: [daria.ko\[at\]gmail.com](mailto:daria.ko[at]gmail.com)

(b) Центр медиафилософии; Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ);

Университет ИТМО. Санкт-Петербург, Россия. Email: [latypova.al\[at\]gmail.com](mailto:latypova.al[at]gmail.com)

Аннотация

Современный город – цифровой город. Он реален, и техники его проживания ничуть не беднее техник освоения доцифровых городов. Город цифровой эпохи не растворяется в виртуальности, а наоборот, обрастает новыми уровнями и измерениями. Он расширяется, как расширяется и спектр моделей управления им, формирующихся на основании новых технологий. Город превращается в сложный механизм, производящий и обрабатывающий потоки данных. Архитектура, городское управление, практики горожан все больше опираются на цифровые технологии. В статье авторы задают контекст тематического номера через введение двух регистров визуальности современного города: видимый город, меняющийся под влиянием цифрового, и невидимый город, созданный алгоритмами.

Ключевые слова

умный город; нейросетевые технологии; невидимые города; Big Data



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Режимы «умного города» I. Видимость (appearance)

Современный город пронизан образами: он покрыт рекламными плакатами, светящимися экранами и вывесками, он становится площадкой для произведений современного искусства. Вместе с тем современный город сам производит образы: терабайты визуальных данных проходят сквозь камеры видеонаблюдения, смартфоны жителей и центры обработки информации.

«Умные» технологии все чаще используются в городском пространстве, создавая новую медийную разметку. Но когда мы говорим «умный город», мы практически не говорим ничего о самом городе. Если провести параллель со смартфонами: их «умность» заключается в платформе, операционной системе, слаженности работы алгоритмов, то есть само устройство, его форма и оболочка не играет никакой роли (Фролов, 2019). Репрезентация идей «умного» цифрового города очень рациональна и представлена в основном диаграммами, схемами, текстами, совокупностью больших данных и наборов алгоритмов.

С точки зрения оценки качества визуальной среды цифрового города возникает проблема в определении параметров того, как этот город должен выглядеть и чем он, по сути, должен быть (2019). Если мы рассмотрим предыдущую городскую парадигму — индустриального города, или Метрополиса, мы сможем провести параллели и связи с конкретными художественными образами: например, город-дистопия в фильме Фрица Ланга, но когда мы представляем цифровой город, нам сложно подобрать внятные визуальные метафоры и сопоставить их с конкретными архитектурными образами. Безусловно, есть ряд визуальных метафор антиутопического цифрового города, ярко выраженных в эстетике киберпанка. Здесь можно вспомнить электрические джунгли Лос-Анджелеса 2019 года из культовой экранизации «Бегущего по лезвию» Ридли Скотта по роману Филипа Дика, техно-нуар сеттинги из серии игр *Deus Ex* или мельтешение ярких образов Города из серии комиксов «Трансметрополитен» Уоррена Эллиса. Но что касается реальных архитектурных и дизайнерских проектов современности, можно констатировать, что глобальная архитектура последних десятилетий демонстрирует явную увлеченность параметризмом именно как эстетической парадигмой, характеризующейся отказом от классических геометрических форм в пользу динамических элементов, основанных на математических паттернах и алгоритмах (Никифорова, 2019). Так например, куратор Таллинской архитектурной биеннале 2019 года, архитектор и биолог Яэль Рейснер, призывает к поискам красоты в хитросплетении математики, неврологии и поэзии (Фролов, 2019).

Однако не всем градостроителям импонирует подобная интерпретация алгоритмической архитектуры; многим она видится превратной и искажающей доктрину теоретика и практика архитектуры Патрика Шумахера: форма должна следовать за параметром, а не выступать самоцелью (Schumacher, 2011).



Здесь прослеживается отсылка к известному принципу промышленного дизайна «форма следует за функцией» (*form follows function*). В 1896 году американский архитектор Луис Генри Салливан, идеолог Чикагской школы архитектуры, впервые использовал это изречение (в оригинале «форма всегда следует за функцией») в статье под названием «Высотное конторское здание с художественной точки зрения». Салливан сослался на идеи римского архитектора, инженера и писателя — Марка Витрувия Поллиона (Витрувия), который первым утверждал в своей многотомной работе *De Architectura*, что структура должна проявлять три качества: *firmitas, utilitas, venustas*, то есть она должна быть прочной, полезной и красивой¹.

Ускользающая красота

Фраза «форма следует за функцией» превратилась в эталонную формулу дизайна для архитекторов-модернистов школы Баухауз, а также их последователей, приверженцев функционализма и минимализма. Это кредо подразумевало, что декоративные элементы, которые архитекторы называют «орнаментом», были излишними в современных зданиях. Дебаты о функциональности орнамента начались еще в 1908 году, когда австрийский архитектор Адольф Лоос написал аллегорическое эссе под названием «Орнамент и преступление», где раскритиковал витиеватые орнаменты, которые использовали архитекторы Венского Сецессиона.

Однако сам Луис Салливан, чье имя неразрывно связано с американским модернизмом и мировой историей возведения небоскребов, прославился как архитектор, в совершенстве владеющий искусством декора и орнамента: его терракотовые панно с кельтскими мотивами в стиле ар нуво по-настоящему артистичны, они демонстрируют его блестящие навыки стилизации и незаурядную фантазию (Петров, 2022). Самый известный пример — извивающаяся зеленая металлическая конструкция, которая покрывает входные навесы универмага Carson Pirie Scott and Company Building на Саут-Стейт-стрит в Чикаго.

1 Примечательно, что у Витрувия «красота» звучит как *venustas*, а не *pulchritudo* или *decor*. То есть такой тип красоты отсылает нас к образу богини Венеры (*Venus*), имеется в виду женская, плотская красота, которую можно сопоставить с органичностью, обтекаемостью, мягкостью форм. См. подробнее: Ревзин, Г. (2016). Качество архитектуры. Приключения идеи «красоты». В Книга о полезной и красивой архитектуре. Архитектурная политика как драйвер развития городов (с. 25). КБ «Стрелка».



**Рисунок 1. Универмаг Carson Pirie Scott. Чикаго, штат Иллинойс, США, 1904.
(фото: Pinterest)**

**Figure 1. Carson Pirie Scott Department Store. Chicago, Illinois, United States, 1904.
(Photo from: Pinterest)**

Согласно концепции Луиса Салливана, архитектура должна следовать природной, «органической» целесообразности, а форма сооружений — определяться их назначением и условиями среды, подобно форме естественных организмов: «Это изначальный закон всего сущего, органического и неорганического, всех вещей физических и метафизических, всего человеческого и сверхчеловеческого, все, что говорит нам наш разум, сердце, душа: мы познаем жизнь в ее выражении, форма всегда следует функции. Это закон» (Sullivan, 1896, p. 403). Салливан стал родоначальником «органической архитектуры»: это направление архитектурной мысли было сформулировано им на основе положений эволюционной биологии в 1890-е гг., а впоследствии нашло наиболее полное воплощение в трудах его ученика Фрэнка Ллойда Райта. Органическую архитектуру стали противопоставлять господствующему в середине XX века в США функционализму и обезличенному «интернациональному стилю» небоскрёбов из стали и стекла Людвиг Мис ван дер Роэ (Усманова, 2021).



Ранний период модернизма все еще был отмечен стремлением к прекрасному. Более того, все модернистское движение и началось с интереса к красоте, который вскоре был преодолен. Начиная с 1940-х годов, фокус красоты смещается на функциональность, рациональность и объективность.

Сегодня, понятие «красота» оказалось репрессированным градостроительной практикой, так как «формальная красота не является критерием оценки для определения архитектурного качества» (Ревзин, 2016, с. 24). Красота стала ассоциироваться с легкомыслием, буржуазностью, пустотой. Кроме того, сам концепт отсылает к чему-то классическому, связанному с прошлым, с некой традицией, но довольно редко рассматривается в отношении современного мира, языка и способов выражения красоты (Фрид, 2019).

Категория красоты носит «антропоморфический» характер. Еще в 1888 году, Фридрих Ницше написал:

«Он [человек] сам наделил природу красотой, но только человеческой, слишком человеческой красотой... В сущности человек любит себя лишь собой в окружающем мире, он считает прекрасным все, что отражает его образ: в приговоре над “красотой” звучит его “тщеславие рода”» (Ницше, 2013, с. 85).

Красота же для архитекторов и дизайнеров городской среды является суммой параметров, заложенных в человека (как например стандарты и эталоны зрительного восприятия, выведенные в формулу золотого сечения). При этом природа выступает вовсе не абстрактным источником вдохновения, а базой данных вполне конкретных наборов алгоритмов, логика которых может служить для решения архитектурных задач (Никифорова, 2019).

Категория красоты, репрессированная в реальной умно-глобальной и урбанизированной среде, не реабилитируется, а скорее обрабатывается, то есть процессируется в области виртуального (Фролов, 2019). Метод производства виртуального в основном параметрический (человек задает исходные параметры, компьютер выстраивает формы), но также суперэkleктический и коллажный (например, можно сгенерировать образ цифрового города из текста с помощью нейросети Midjourney, см. рис. 2). Виртуальное проявляется в реальном не только в символах или через интерфейсы, но и в специально создаваемых пространствах погружения — городская среда и природные образы помещаются в визуальную среду, доступную только через очки дополненной реальности.

Необходимо создавать и анализировать «пространства», в которых красота, как и образ, могли бы быть несовершенны, но отвечали бы актуальному дискурсу и обеспечивали условия доступа к бессознательному и воображению.



Рисунок. 2. Образы цифрового города от нейросети Midjourney

Figure 2. Images of a digital city from the Midjourney neural network

Параметры экологической оптики цифрового города

Очевидно, что цифровой город и необходимость экологического подхода, в том числе к (вос)производству и потреблению визуальных образов, тесно связаны между собой. С одной стороны, при оптимистическом сценарии всеобщая цифровизация и «умность» (smartness) города поспособствует улучшению экологической ситуации за счет более рационального использования источников энергии, оптимизации транспорта, парковки, освещения, выброса мусора. Но с другой стороны, если измерить количество энергии и ресурсов, необходимой, например, для поддержания работы гигантов IT-индустрии, того же Google или трафика сети Интернет во время просмотра сериала на Netflix, становится ясно, что пока умный город дорого обходится для окружающей среды.

Согласно меткому замечанию нидерландского архитектурного критика Ханса Ибелингса, нам нужно более внимательно изучить сам термин *smart* (умный, смысленный), так как несмотря на его повсеместную распространенность сегодня (смартфоны, смарт-доски, и пр.), он не столь прост, как кажется; ведь глагол *to smart* имеет еще одно значение — причинять боль.

На протяжении столетий город был синонимом опасности (Фролов, 2019). В этом смысле умные системы, в том числе системы наблюдения и контроля, с одной стороны, сделали современный город более безопасным, прозрачным, подконтрольным, но с другой стороны массовая слежка за горожанами уничтожила право на неприкосновенность частной жизни и классическую



интерпретацию большого города как места отчужденного существования свободных и анонимных индивидов, согласно Георгу Зиммелю.

Регулирование современной городской жизни зависит от использования алгоритмов, которые необходимы для обработки больших объемов данных. Однако алгоритмы не являются нейтральными. У алгоритмов есть заказчики, создатели и конкретные цели, заложенные в них, и выполняя свои функции, они служат интересам конкретных, порой противоборствующих политических и социальных групп (Лапина-Кратосюк & Запорожец, 2021).

Сегодня мы ожидаем, что город будет сложенной, идеально организованной смарт-системой. В то же время с позиций «темной экологии» Тимоти Мортон город является *гиперобъектом* (Мортон, 2019), поскольку никто ни в одном городе не владеет всей системой целиком. Понимание города всегда фрагментарно. Сегодня не существует некоего объединения, индивида или коллектива, единолично контролирующего облик города. Этот контроль не может быть тотальным, он частичный и порой маргинальный (Фролов, 2019). Множество действий, ведущих к образованию и трансформации города, обладают собственной силой и местом приложения рефлексии.

Контекст места определяется через соотношение объекта визуальной среды с существующим топосом. Это может быть *отношение соответствия* культурно-историческому ландшафту, когда облик здания вписывается в контекст, масштаб, или *отношение контраста*, когда визуальный образ или объект вносит в контекст принципиально новые ценности восприятия (Ревзин, 2016). Однако и в том и в другом случае соотношение с определенным местом должно быть отрефлексировано. Любой объект или образ, находящийся не на своем месте, или такой, для которого место не определено, превращается в бесформенное: грязь и мусор (Дуглас, 2000).

Идентичность современных городских жителей зависит от того, как они проводят границы между своим и чужим, чистым и грязным, обжитым городом (огороженным) и пространством, которое ему противопоставляется.

В этом контексте было бы резонно пересмотреть административные границы городов в соответствии с экологическими единицами и биорегионами — так проще выявлять и выстраивать зоны ответственности и способы топологической рефлексии (Савчук, 2022). Например, есть экосистема в вашем дворе или на дачном участке и есть экосистемы на уровне города, региона, а также пограничные зоны, где эти экосистемы пересекаются и взаимодействуют. В Германии, например, планирование уже происходит по *эктопам* — небольшим территориям, зонам, на которых сконцентрированы определенные виды животных и растений. Если вы в этом месте что-то строите, то должны компенсировать потери для местных животных, растений и где-то в другом месте создать для них такую же среду обитания (Нилина, 2020). Возможно, модель *эктопов* могла быть применима в качестве регулятора и для визу-



альной среды, например, для выявления зон повышенной концентрации визуальных образов и их перераспределения или компенсации в другом регионе.

Цифровой город — это не только коды, алгоритмы, software, но и материалы — urban hardware: асфальт, кирпичи, стекло, стены, тротуары, мусор, системы труб и проводов. Поэтому, несмотря на приставки умный, цифровой, город по-прежнему определяется через архитектурный материальный облик. Мы воспринимаем город через ощущения, полученные в том числе из гаптического (haptic) опыта. Для нас по-прежнему очень важна тактильная, физическая реальность города: текстура и структура поверхностей, которые мы «ощупываем» взглядом, можем сковырнуть ногтем или слою штукатурки, которые внезапно могут обрушиться нам на голову (такой вид городских интервенций особо распространен в Петербурге весной).

Сегодня городские поверхности все интенсивней срастаются с медиафасадами, экранами, интерфейсами, размывая границы между материальным и символическим, когда визуальные паттерны переплетаются с архитектурой: с ее материальной основой, с нашим ощущением пространства, телесностью, городской идентичностью и опытом, порождая новые иммерсивные пространства и прецеденты для взаимодействия и погружения. К software и hardware городской среды добавляется wetware — совокупность сенсорно-биологических параметров, биоинтерфейсы цифрового города.

Таким образом, причастность к цифровому городу формируется на пересечении сетевых, инфраструктурных, материальных и экологических взаимодействий. А качество визуальной среды цифрового города определяется ее отношением к контексту — эстетическому, топологическому, природному, социальному.

Медиаобразы и визуальная среда города трансформируют современный тип субъективности, актуализируя вопрос о границах, нормах и пороге допустимости визуального загрязнения, преодоление которого грозит разрушением смысловой соразмерности. Визуальная экология как дисциплина работает не только с образами, покрывающими городской ландшафт, но и с тем, что скрыто от глаз. Чтобы исследовать границы визуально-экологического пространства, сформированного цифровыми технологиями в городской среде, необходимо проанализировать визуальные опыты и практики дополненной, медийной, гибридной реальности, отраженной в архитектуре цифровых сред обитания и интерфейсов. При изучении пограничных зон — зон разломов — можно разработать стратегии визуального (сенсорного) потребления, противостоящие тотальности цифровой достоверности.

Режимы «умного города» II. Невидимость

Артерии современного города — это не дороги и автомагистрали, это кабели и провода, передающие электрические сигналы и скрытые от глаз. Компьютерные технологии (от программ по регулированию дорожного



движения до сложных систем распознавания лиц) создают цифровую (более не центральную) нервную систему города. Город — медиальная система, включающая в себя другие медиа. Интегрирование цифровых технологий в городское устройство происходит в разных плоскостях: контроль и безопасность, благоустройство городской среды и гражданский дизайн, потребление, развлечение и искусство, — это самые очевидные сферы активного включения новых технологий в городскую ткань.

Какой эпитет подходит для описания современного мегаполиса? Например, «облачный». Не только потому, что небоскребы и высотки погружаются в облака, но и потому, что современному городу не обойтись без облачных технологий. Для успешной циркуляции данных в силу их количества и суммарного размера хранить их на индивидуальных носителях не представляется возможным. Облачные серверы — та зона притяжения данных, которая обеспечивает функционирование «умного» города и его «умных» жителей. Создается единое (связанное) пространство устройств, пользователей, зданий, данных (Batoool T. et al., 2021). В переводе с английского слово “cloud” означает не только «облако», но и «туча». Туча аккумулирует воду, облачное хранилище — данные. И эти данные могут быть использованы не только для анализа состояния города для различных инициатив городского благоустройства. Сам город может стать научной лабораторией, источником данных для социальных, когнитивных, математических и других исследований. Жители города своими повседневными действиями (перемещением, использованием банковских карт и др.) дополняют пул информации, которую затем можно анализировать.

Горожанин как биоинтерфейс

На заре создания искусственного интеллекта одной из целей разработки подобной технологии было воспроизведение работы головного мозга человека (Серль, 1998). И сегодня в некотором смысле эта интенция задает координаты исследований. Транспортные, человеческие, информационные потоки города помогают ученым лучше понять устройство «искусственного мозга» и предположить наличие искусственной нейропластичности (Zaheer, 2019). Человек в таком контексте превращается буквально в сенсор и передает сигнал города (Willis & Nold, 2022). Возникло целое направление городского планирования, которое использует биометрические данные людей и сопоставляет их с социальными медиа для того, чтобы сформировать эмоциональный фон тех или иных мест в городе. Таким образом возникает «эмоциональный слой» городского пространства (2022). Исследователи говорят о том, что данный подход предполагает партиципаторные стратегии горожан: тот эмоциональный отклик, который они готовы передавать, способствует включенному городскому управлению, то есть люди принимают участие в принятии решений (2022). Однако они отмечают, что далеко не все проекты предполагают полноценное участие, иногда это символический вклад или вообще



неучастие, а лишь поставка данных коммерческим компаниям. Так, из 15 рассматриваемых ими проектов только два демонстрируют высокий уровень вовлечения горожан (2022). Объяснение тут можно найти довольно легко. С одной стороны, это касается сложности для индивидуального человека включаться в общее дело. На помощь приходят умные технологии, упрощающие процесс участия, но и тут требуется сделать еще один шаг от передачи данных к реальному участию. Ведь одно дело это собрать информацию, другое дело собраться вместе и заставить эту информацию работать на улучшение ситуации (2022).

Еще одна причина, по которой мы не можем говорить о прямой связи между эмоциональный откликом горожанина и его участием в жизни города, это проблематизация принятия решений. С одной стороны, все работает хорошо, поскольку многие решения принимаются человеком импульсивно, далеко не всегда в этом процессе участвует расчет или взвешенность решения, и аффективный фон может прояснить выбор горожан в пользу того или иного городского проекта. С другой стороны, говоря об участии в жизни города как проявлении некоего гражданского акта, мы не можем не включать критерии рациональности. И в этом отношении эмоциональный фон становится нерепрезентативным. Более того, фиксация этого слоя сама по себе проблематична. Эмоциональные реакции часто конструируются. Дизайн различных городских пространств (кафе, моллы, культурные объекты и др.) канализирует эмоциональные реакции, мотивации, потоки. Запах свежего хлеба приведет вас в пекарню; звуковое сопровождение торгового центра позволит спокойно совершать покупки именно той категории, которая вам нужна (вас не будут отвлекать детские голоса, поскольку развлечения для детей расположены на другой этаже); визуальное оформление и пространственное расположение товаров будут вести в нужном направлении. Обратной стороной эмоций может быть их спонтанное проявление. Необоснованность некоторых реакций может создавать шум в общей эмоциональной картине места. Или это лишь допустимая погрешность? В любом случае сенсорная картина города требует внимательного прочтения и учета вышеуказанных факторов.

Контроль и безопасность

Визуальная экология современного города работает не только с внешним обликом, но и с теми образами, которые создаются на границе взгляда. Так, город можно легко представить через различные серии «тепловых» карт. И если эмоциональные карты города могут быть интересны скорее для коммерческого использования, другие типы визуализации данных применяются в контексте безопасности и контроля, что тематизирует проект нейросетевого города и заставляет задуматься о допустимых границах взаимодействия с данными технологиями.

Одним из ярких примеров визуализации городских данных являются карты камер наблюдения. Это могут быть камеры и государственных учре-



ждений, и частных компаний. Вместе они формируют систему слежения, которая может быть использована как для обеспечения безопасности, так и для контроля над горожанами. Издание Visual Capitalist предлагает подробную статистику по CCTV камерам (камерам закрытого телевидения) в крупнейших городах мира. На сайте можно посмотреть количество камер в городе, их плотность (в соотношении с площадью и с населением) и индекс преступности. Так, можно увидеть, что Санкт-Петербург на 2021 год оснащен примерно 55 064 камерами (для сравнения, в Париже CCTV камер 26 834, а в Пекине — 1 150 000)¹. При этом интересно проследить корреляцию между уровнем преступности и наличием камер. С одной стороны, индекс преступлений выше, если количество камер в стране минимально по сравнению с теми странами, где камер на порядок больше. Так, согласно статистике Visual Capitalist в Дурбане (Южная Африка) индекс преступности составляет 80,81 при 514 камер и плотности 2,28 камер на 1 км². В же время в городе Уси (Китай) самый низкий индекс преступности 7,84 при наличии 300 000 камер и их плотности 64,82 на 1 км². Но при этом есть и выбивающиеся случаи: в Лондоне индекс преступности довольно высок и составляет 52,63 на 627 707 камер и плотности камер 67,47 на 1 км². Таким образом, говорить о прямой зависимости количества камер или их плотности и уровня преступности не приходится, особенно если это касается пропорционального соотношения. Так, если сравнить Санкт-Петербург и Москву (рис. 3), то в этих городах примерно сопоставимые индексы преступности: 39,13 и 38,8 соответственно. При этом количество камер в Москве в 4 раза больше, чем в Санкт-Петербурге: 193 000 и 55 064 соответственно, плотность камер выше всего в два раза.

1 Visual Capitalist. <https://www.visualcapitalist.com>

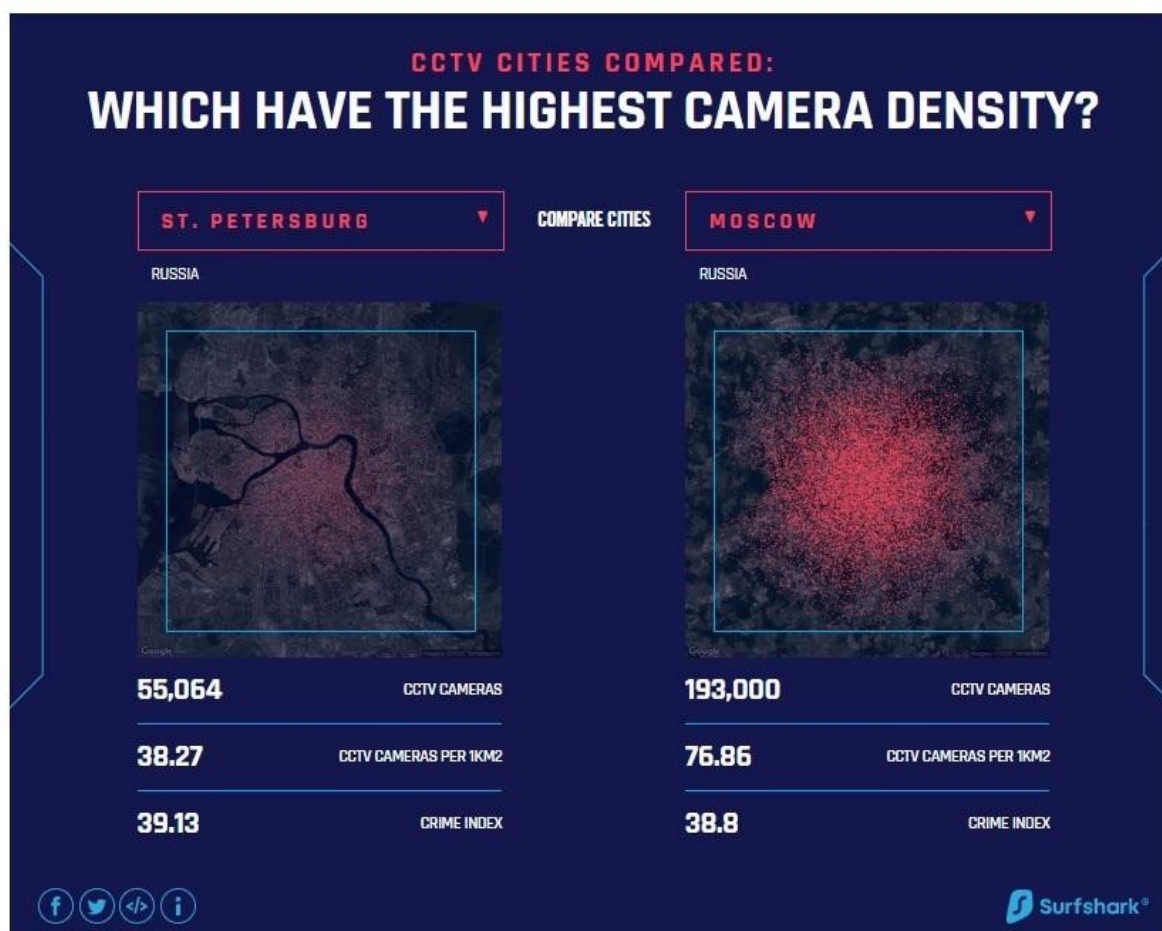


Рисунок 3. Сравнение городов на Visual Capitalist

Figure 3. Comparison of cities on Visual Capitalist

Исходя из этих данных, можно еще раз подумать об оправданности повсеместного наблюдения и взглянуть на критику новых технологий идентификации еще с большим вниманием. Джорджо Агамбен в работе «Идентичность без личности» прослеживает неутешительную связь между развитием техник идентификации в области криминалистики и растущим уровнем контроля над гражданами, которые не являются преступниками (Агамбен, 2014). Автор отмечает, что подобные технологии изначально создавались для выявления преступников, но затем успешно распространились для идентификации обычных граждан (паспорта, отпечатки пальцев, биометрические данные и др.). С одной стороны, такие системы упрощают поимку преступников, а с другой — формируют различные базы данных, превращают всех в потенциальных правонарушителей. Более того, подобная централизация данных облегчает злоупотребление биометрическими данными. Чем больше обеспечивается режим безопасности, тем меньше степеней свободы остается и тем выше риск тотального контроля.



Более того, современная система идентификации в основном обеспечивается машинами, что переформатирует процесс признания Другого: мы ждем признания не от другого человека, но от машины (турникет в метро — самый простой пример, мы ждем одобрения входа от машины и только в сложных ситуациях взаимодействуем с человеком). С учетом высказанных замечаний дискуссия о границах допустимого применения технологий аккумуляирования и обработки данных остается открытой. Остановить процесс развития подобных технологий невозможно, но возможно думать над техниками противовеса и расшатывании парадигмы биополитического дизайна интерфейсов наших устройств (Ленкевич, 2021).

Невидимые города

Машинная обработка образов сегодня — это более не прихоть или эксперимент, это необходимость. Как отмечает Норберт Больц, только машина сегодня способна справиться с тем потоком информации, который генерируется человеком (Больц, 2011). Но в этой индустрии безопасности и репродуцирования инстанций контроля есть место свободному жесту. Художественные проекты в области машинного обучения и искусственных нейросетей выходят за границы привычных применений технологии и создают новые миры.

Так, в 2016 году итальянская лаборатория Opendot создала проект Invisible cities¹. Проект был вдохновлен одноименной книгой Итало Кальвино «Невидимые города», где читатель путешествует по различным воображаемым (и не совсем) городам. Также и нейросеть в представленном проекте генерирует образ несуществующего города, но на основе образов реальных городов. Нейросеть обучили визуализировать изображения карт города по моделям Милана, Венеции и Лос-Анжелеса. Ее научили распознавать типы зданий (вид сверху) и сопоставлять эти виды со схемой от разработчиков. На схеме отмечены жилые дома, парковые зоны и белым оставлены дороги. Если предложить программе схему несуществующего города, она выдаст ее фотореалистичную карту, как если бы это сделали Google Maps. Невидимые взгляду человека города, существующие только в его воображении, теперь можно увидеть. Граница между видимым и невидимым размывается, как и граница между воображаемым и реальным. В художественном развороте возможно не только писать о фантастических городах, но делать их реальными.

1 Invisible Cities. Opendot Lab. <https://opendot.github.io/ml4a-invisible-cities/>



Рисунок 4. Три изображения Венеции в проекте Invisible Cities (схема, спутниковая фотография, результат работы нейросети).

Figure 4. Three images of Venice in the Invisible Cities project (scheme, satellite map, the result of the neural network).

Но помимо трансляции образа из воображаемой в фотореалистичную среду, образ может мутировать. Активность медиа через глитчи (Латыпова, 2020) проявилась и в данном проекте. Разработчики заметили, что нейросеть творчески подходит к воспроизводству каналов в модели с Венецией. На схеме каналы представлены белыми пространствами без лодок, но лодки появляются в случайных местах на каналах на изображениях города на выходе. Сеть видит реальные образы городов и дополняет схему лодками, которые могли бы быть в определенном месте канала, хотя на предлагаемой разработчиками схеме их нет. Иногда нейросеть неправильно интерпретирует белые пятна на схеме, и на этом месте может появиться кукурузное поле, аэропорт или другие непредсказуемые объекты (Invisible cities). Так или иначе, данный проект не только предлагает альтернативное применения современных технологий, но и расширяет границы технического воображения, которое может не только создавать системы контроля и безопасности, но и применяться для более «человечных» целей.

Заключение

Таким образом, современный город становится воплощенной природой новых медиа. В рамках медиафилософского дискурса человек предстает посредником среди посредников, он чувствует, но и «им» чувствуют, как другие люди, так и города. Умные технологии демонстрируют, как это происходит: мы превращаемся в сенсоры своего города, и город видит, слышит, осязает и обоняет нами. Мы тот биоинтерфейс, который помогает городу развиваться. Подобный медиасимбиоз может быть продуктивным и порождать различные формы участия горожан в жизни города и реабилитацию



публичного поля, а может быть опасным, если будет усиливать контроль через многообразный мониторинг горожан. Нейросетевой город предстает как «фармакон» (Стиглер, 2018) (лекарство и яд, в зависимости от дозировки) и может как способствовать развитию солидарности горожан, так и разобщать их, погружая нас в пучину автоматизации.

Благодарности

This research was prepared with the financial support of the RSF grant Project 21-18-00046 “The Definition of Criteria for Visual Pollution of the Environment” in St. Petersburg State University.

Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект 21-18-00046 «Определение критериев визуального загрязнения окружающей среды» в Санкт-Петербургском государственном университете.

Список литературы

- Batool, T., Abbas, S., Alhwaiti, Y., Saleem, M., Ahmad, M., Asif, M., & Sabri Elmitwally, N. (2021). Intelligent Model of Ecosystem for Smart Cities Using Artificial Neural Networks. *Intelligent Automation & Soft Computing*, 29(3), 513–525. <https://doi.org/10.32604/iasc.2021.018770>
- Schumacher, P. (2011). *The autopoiesis of architecture*. Willey & Sons.
- Sullivan, L. H. (1896). *The tall office building artistically considered*. Getty Research Institute.
- Willis, K. S., & Nold, C. (2022). Sense and the city: An Emotion Data Framework for smart city governance. *Journal of Urban Management*, 11(2), 142–152. <https://doi.org/10.1016/j.jum.2022.05.009>
- Zaheer, A. (2019). Achieving Neuroplasticity in Artificial Neural Networks through Smart Cities. *Smart Cities*, 2(2), 118–134. <https://doi.org/10.3390/smartcities2020009>
- Агамбен, Дж. (2014). Идентичность без личности. В *Нагота* (с. 78–90). Грюндриссе.
- Дуглас, М. (2000). *Чистота и опасность*. «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле».
- Лапина-Кратасюк, Е., & Запорожец, О. (2021). *Сети Города: Люди. Технологии. Власти*. Новое литературное обозрение.
- Латыпова, А. Р. (2020). Между мутацией и глитчем: Цифровая эволюция медиа. *Эпистемология и философия науки*, 57(2), 162–178. <https://doi.org/10.5840/eps202057228>
- Ленкевич, А. С. (2021). «Ты в своем теле?!». Исследование биополитического дизайна интерфейсов. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 141–165. <https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160>
- Мортон, Т. (2019). *Стать экологичным*. Ад Маргинем Пресс.
- Никифорова, М. (2019). SA lab: Красота как сумма параметров. *Проект Балтия*, 34, 90–94.
- Нилина, Н. (2020). Агломерация как биосистема. Экоподход к городскому планированию. В *Больше, чем город*. Moscow Urban Forum (с. 72–73). Московский Урбанистический Форум.



- Ницше, Ф. (2013). *Падение кумиров*. б.и.
- Петров, Е. (2022). Луис Генри Салливан: Отец небоскребов. Интерьер+Дизайн. <https://www.interior.ru/design/893-luis-genri-sullivan-otets-neboskrebov.html>
- Ревзин, Г. (2016). Качество архитектуры. Приключения идеи «красоты». В *Книга о полезной и красивой архитектуре. Архитектурная политика как драйвер развития городов. Сборник статей* (сс. 24–34). КБ «Стрелка».
- Серль, Дж. (1998). *Сознание, мозг и программы*. Гуманитарный портал. <https://gtmarket.ru/library/articles/6661>
- Стиглер, Б. (2018). Дух просвещения в эпоху философской инженерии. *Художественный журнал*, 106.
- Усманова, З. Р. (2021). Концепции органичной городской среды. *Архитектура и современные информационные технологии*, 3, 14–26. <https://doi.org/10.24412/1998-4839-2021-3-14-26>
- Фрид, И. (2019). Субъективность и плюрализм. Интервью с Яэль Рейснер. *Проект Балтия*, 34, 115–116.
- Фролов, В. (2019). Смартизация города. Интервью с Хансом Ибелингом. *Проект Балтия*, 34, 26–31.

References

- Agamben, J. (2014). Identity without identity. In *Nudity* (pp. 78–90). Grundrisse. (In Russian).
- Batool, T., Abbas, S., Alhwaiti, Y., Saleem, M., Ahmad, M., Asif, M., & Sabri Elmitwally, N. (2021). Intelligent Model of Ecosystem for Smart Cities Using Artificial Neural Networks. *Intelligent Automation & Soft Computing*, 29(3), 513–525. <https://doi.org/10.32604/iasc.2021.018770>
- Douglas, M. (2000). *Purity and Danger*. “CANON Press-C”, “Kuchkovo Pole”. (In Russian).
- Fried, I. (2019). Subjectivity and pluralism. Interview with Yael Reisner. *Project Baltia*, 34, 115–116. (In Russian).
- Frolov, V. (2019). The Smartization of the City. Interview with Hans Ibeling. *Project Baltia*, 34, 26–31. (In Russian).
- Lapina-Kratasyuk, E., & Zaporozhets, O. (2021). *Networks Cities: People. Technology. Authorities*. New Literary Review. (In Russian).
- Latypova, A. R. (2020). Between Mutation and Glitch: Digital Evolution of Media. *Epistemology & Philosophy of Science*, 57(2), 162–178. <https://doi.org/10.5840/eps202057228> (In Russian).
- Lenkevich, A. S. (2021). “Are You in Your Body?!” The Study of Biopolitical Interface Design. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 141–165. <https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160> (In Russian).
- Morton, T. (2019). *Become eco-friendly*. Ad MArginem Press. (In Russian).
- Nietzsche, F. (2013). *The Fall of the Idols*. n.p. (In Russian).
- Nikiforova, M. (2019). SA lab: Beauty as a sum of parameters. *Project Baltia*, 34, 90–94. (In Russian).
- Nilina, N. (2020). Agglomeration as a biosystem. Eco-approach to urban planning. In *More than a city. Moscow Urban Forum* (pp. 72–73). Moscow Urban Forum. (In Russian).



- Petrov, E. (2022). *Louis Henry Sullivan: The Father of Skyscrapers*. Interior+Design. <https://www.interior.ru/design/893-luis-genri-sullivan-otets-neboskrebov.html> (In Russian).
- Revzin, G. (2016). The Quality of Architecture. Adventures of the idea of “beauty”. In *A book about useful and beautiful architecture. Architectural policy as a driver of urban development. Collection of articles*. (pp. 24–34). KB Strelka. (In Russian).
- Searle, G. (1998). *Consciousness, Brain and Programs*. Humanitarian Portal. <https://gtmarket.ru/library/articles/6661> (In Russian).
- Schumacher, P. (2011). *The autopoiesis of architecture*. Willey & Sons.
- Stigler, B. (2018). The Spirit of Enlightenment in the Age of Philosophical Engineering. *Art magazine*, 106. (In Russian).
- Sullivan, L. H. (1896). *The tall office building artistically considered*. Getty Research Institute.
- Usmanova, Z. R. (2021). Concepts of Organic Urban Environment. *Architecture and Modern Information Technologies*, 3, 14–26. <https://doi.org/10.24412/1998-4839-2021-3-14-26> (In Russian).
- Willis, K. S., & Nold, C. (2022). Sense and the city: An Emotion Data Framework for smart city governance. *Journal of Urban Management*, 11(2), 142–152. <https://doi.org/10.1016/j.jum.2022.05.009>
- Zaheer, A. (2019). Achieving Neuroplasticity in Artificial Neural Networks through Smart Cities. *Smart Cities*, 2(2), 118–134. <https://doi.org/10.3390/smartcities2020009>



Image Out of Place

Valery V. Savchuk

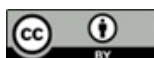
St. Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia. Email: [savcuk.valeri\[at\]gmail.com](mailto:savcuk.valeri[at]gmail.com)

Abstract

The article deals with the search for the sources of visual pollution. While the information environment, alongside with pollution of air, water and food, has been already recognized as the new area of contamination, the pollution of visual environment has not yet been listed among the spheres monitored by the ecologists. The symptoms of visual contamination are not identified, and the sources – apart from advertising – are unknown not only to environmental activists, but also to the specialists. The main thesis of the article is as follows: the pollution of visual environment affects the health of people no less negatively than traditional sources of environmental threats. However, visual pollution is *not visible*; it has not yet been the subject of close study, so we do not yet have any record of its species, or the criteria for the dangerous level of pollution exceedance, nor recommendations for prevention and ways and techniques of getting rid of it. The uncertainty of the sources of visual pollution leads in the long term to disastrous health consequences, because the moral, spiritual and physical well-being of a person living in it depends on how healthy and favourable the visual environment is. Huge fields of plastic packaging and disposable dishes floating in the ocean are not only visual pollution, but also pollution of water, marine inhabitants, and soil; while in the urban environment it is difficult to separate visual dirt from pollution of air, water, land. It is concluded that the source of the pollution is a substance both *out of place*, *without a place* or *outside the place*. The source of pollution can be the reverse side of purity of the visual environment brought to the limit, to sterility, to geometric rigidity, which accompanies the “pathos of colonization of nature by geometry”.

Keywords

Visual Environment; Visual Ecology; Visual Pollution; Purity; Geometry of Space; Place; Visual Art



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Образ не на своем месте

Савчук Валерий Владимирович

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия.
Email: [savcuk.valeri\[at\]gmail.com](mailto:savcuk.valeri[at]gmail.com)

Аннотация

В статье речь идет о поиске источников загрязнения визуальной среды. Если новой сферой загрязнения, наряду с загрязнением воздуха, воды, земли, продуктов питания уже признано информационное пространство, то загрязнение визуального пространства еще не вошло в разряд сред, за которыми наблюдают экологи. Симптомы визуального загрязнения не опознаны, а о его источниках — кроме рекламы — не только у экологических активистов, но и у специалистов представление смутное. Основной тезис статьи таков: загрязнение визуального пространства воздействует на здоровье людей не менее негативно, чем традиционные источники экологических угроз. Однако визуальное загрязнение *не видят*, оно еще не стало предметом пристального исследования, поэтому мы не имеем еще ни перечня его видов, ни критериев опасного уровня превышения загрязнения, ни рекомендаций о предупреждении и способов и техник избавления от него. Неопределенность источников визуального загрязнения в долгосрочной перспективе ведет к губительным для здоровья последствиям, ибо от того, насколько здорова и благоприятна визуальная среда, зависит нравственное, духовное и телесное благополучие живущего в ней человека. Огромные поля плавающей в океане пластиковой упаковки и одноразовой посуды есть не только визуальное загрязнение, но и загрязнение воды, морских обитателей, почвы; но в городской среде трудно разделить визуальный мусор от загрязнения воздуха, воды, земли. Делается вывод, что источником загрязнения является как вещество не на своем месте, так и вещество *места не имеющее* или *вне места*. Источником загрязнения может быть и обратная сторона чистоты визуальной среды, доведенной до предела, до стерильности, геометрической неукоснительности, которой сопутствует «пафос колонизации природы геометрией».

Ключевые слова

визуальная экология; визуальный мусор; грязь; чистота; геометричность пространства; место; изобразительное искусство



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
[Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

По данным Комиссии ООН по окружающей среде и развитию (ПРОН), в 2015 году от загрязнения погибли 9 миллионов человек в мире, а в 2017 году их было уже 12,6 млн., то есть «каждый четвертый житель Земли умирал от загрязнения окружающей среды» (Rueter, 2017). Умер ли кто-нибудь от визуального загрязнения? Если да, то какая часть из них умерла от визуальной грязи и визуального мусора, при том, что в окружающей среде невозможно выделить «визуальное», отделив его от одновременно присутствующих в окружении человека других сфер? Взятые все вместе, они входят в понятие «окружающая среда», с определенного исторического этапа получившая, следуя Вернадскому, имя «ноосфера» или расширительно понимаемая «биосфера», на формирование которой, по версии В.П. Казначеева, влияют возросшие энерговооруженность и технические возможности по изменению окружающей природы. Это в свою очередь «приводит к глобальной перестройке биосферы и вызывает далеко идущие экологические последствия» (Казначеев, 1998, с. 9).

В перспективе нашего исследования следует сделать следующий шаг, дать ответ на вопрос о связи визуального загрязнения с экологическими последствиями. Очевидно, что для получения ответа на него требуются специальные и кропотливые исследования, в том числе в области естественнонаучных дисциплин, которые еще не вошли в спектр интересов визуальных экологов: психофизиология визуального восприятия, гуманитарная офтальмология, социология города, биополитика, транспортная логистика, политика репрезентаций, медиафилософия и аналитика компьютерных игр. Безусловно, список не полон, и виной тому трудность вычленения визуального загрязнения из перечня традиционных экологических угроз.

Оттолкнемся от естественного и, пожалуй, неизбежного вопроса: что загрязняет окружающую среду человека в целом? Экологи привычно выделяют загрязнение почв, воздуха, подземных вод и Мирового океана, а в результате продуктов питания. Далее загрязнение делится на физическое — тепловое, шумовое, электромагнитное, световое, радиоактивное; химическое — загрязнение тяжелыми металлами, пестицидами, пластмассами и другими химическими веществами; биологическое — биогенное, микробиологическое, генетическое; информационное — заполнение информационных ресурсов фрагментарной, противоречивой, малоценной или ошибочной информацией (информационный шум), системой перекрестных ссылок, ошибок и непроверенных фактов, фейков, рекламой и пропагандой и т.д. Помимо прямого загрязнения информационной среды (информация, которую мы ищем, получаем, считываем) есть и косвенное — загрязнение среды от широкого внедрения новых каналов и носителей информации. И.А. Герасимова собрала и систематизировала их последствия: «Нагнетание электромагнитных излучений разного диапазона в пространстве нарушает естественный фон энергий



и привычные условия существования всего живого. Искусственные энергии буквально «высушивают» тело человека, отражаясь на состоянии его здоровья (химические и термические поражения мозга, нервной системы и легких, онкология, уничтожение живых клеток, синдром «сухих мышц», сгущение крови). ЭМИ в сочетании с социально-психологическими последствиями стратегий цифровой трансформации (безработица, неравенство, стрессы, суициды, утрата смыслов жизни) напрямую провоцируют психические, когнитивные и моральные поражения» (Герасимова, 2021, с. 74).

Если новой сферой загрязнения, наряду с загрязнением воздуха, воды, земли и продуктов питания, уже признано информационное пространство, более того, выявление связи информационного загрязнения со здоровьем людей стало предметом самостоятельного исследования (Дружилов, 2013), то загрязнение визуального пространства еще не вошло в разряд сред, за которыми наблюдают экологи. При этом сегодня симптомы визуального загрязнения столь же настойчиво заявляют о себе — это и смутное беспокойство, и ухудшение самочувствия, и нежелание быть в этом месте, улице, городе, — сколь и не концептуализированы. Трудность в том, что визуальное загрязнение не замечают, о его источниках — кроме рекламы — не только у экологических активистов, но и у специалистов представление смутное. Однако — и это основное допущение — загрязнение визуального пространства воздействует на здоровье людей не менее негативно, чем традиционные источники экологических угроз. Однако в силу неопознанности визуального мусора (сообщество его не замечает, не обращает внимания, а посему не сопротивляется, не предпринимает усилий по его устранению и не ищет возможности купирования превышения предельно допустимой меры концентрации загрязнения) он воздействует на человека постоянно и неустранимо. Иными словами, поскольку визуальное загрязнение не видят, постольку оно еще не стало предметом пристального исследования, поэтому мы не имеем еще ни перечня его видов, ни критериев опасного уровня превышения загрязнения, ни рекомендаций о предупреждении и способов и техник избавления от него. Невидимость, т.е. неопределенность источников визуального загрязнения в долгосрочной перспективе ведет к более губительным для здоровья последствиям, ибо от того, насколько здорова и благоприятна визуальная среда, зависит нравственное, духовное и телесное благополучие живущего в ней человека. Здесь следует сделать важную оговорку, визуальное загрязнение не существует обособленно от других видов загрязнения среды. Огромные поля плавающей в океане пластиковой упаковки и одноразовой посуды есть не только визуальное загрязнение, но и загрязнение воды, морских обитателей, почвы, а в городской среде трудно отделить визуальный мусор от загрязнения воздуха, воды, земли.



Иконический поворот

Обратим внимание на контекст, то есть тот сдвиг в социально-культурной ситуации, названной иконическим поворотом, при котором онтологическая проблематика переводится в план анализа визуальных образов. Следуя за онтологическим и лингвистическим поворотами, иконический поворот фиксирует отход в средствах коммуникации от вербального способа к визуальному в эпоху, названную «цивилизацией образа». Господство новых средств коммуникации изменяет существо восприятия, что в конечном итоге ведет к изменению представлений о реальности как таковой, иными словами, в этой цивилизации взгляд индустриализируется, а видимость представляет не только данное и наличное, но и не сокрытое. Иконический поворот констатирует то, что в истоке формирования реальности, представшей сегодня в качестве медиареальности, роль образа основополагающая. В этой перспективе, образ — начало и конец, итог анализа и его исходный пункт. Он приобретает онтологический статус. Новая же трактовка образа смещает фокус внимания с того, что он представляет помимо себя, или, если хотите, через себя, на то, что он представляет из себя. Реальность образа — форма представления реальности; она как вода, воздух, огонь, земля Древних греков; бытие — это не то, что мы мыслим, но то, чем мы мыслим тогда, когда всецело отдаемся делу мысли. Исходный тезис иконического поворота таков: «все есть образ» (Савчук, 2003, с. 127).

Источники визуального загрязнения

Приступая к исследованию источников визуального загрязнения в эпоху иконического поворота, спросим, что такое грязь как таковая? Если грязь, как афористично заметил французский химик Клод-Луи Бертолле (1748–1822), которого часто цитировал З. Фрейд, — это вещество не на своем месте, то, следуя логике Бертолле, можно сделать вывод, что противоположность ей — чистота, вещество на своем месте. Однако предел чистоты вещества — идеальное его состояние, что означает отсутствие других веществ, отсутствие примеси. Но, как метко сказал Л. Витгенштейн: «“Идеал” означает не что-то в высшей степени хорошее, но только что-то доведенное до крайности» (Wittgenstein, 1977, р. 21). Нам всем хорошо известны предельные формы чистоты: в медицине и высокотехнологичном производстве чистота предстает стерильностью, в теологии — раем, в философии — абсолютом, в геометрии — точкой и линией. Все они свидетельствуют о состоянии вещества, не имеющего своего естественного места. Уточним, в медицине, например, стерильность нужна для успешности хирургических операций и последующего лечения, но она же вредна в повседневной жизни: стерилизованную воду постоянно пить нельзя, как и нельзя жить в стерильном пространстве. В этом случае чистота переходит в свою противоположность, становясь источником



загрязнения. Следовательно, источником загрязнения является как вещество не на своем месте, так и вещество, места не имеющее, или вне места. Это верно в отношении традиционной экологии. Но уже в отношении информационной, акустической и визуальной опасности и критериев ее измерения возникает ряд вопросов, оговорок, уточнений (что есть «загрязнение», «изъян», «нечистота» и т.п.?).

Визуальное загрязнение проявляется тогда, когда мы обнаруживаем образ не на своем месте? Если это так, то чистота визуальной среды, доведенная до предела, до стерильности, геометрической неукоснительности, которой сопутствует «пафос колонизации природы геометрией» (Ревзин, 2017, с. 205), является важным источником визуального загрязнения. Определение визуального загрязнения как образа не на своем месте, или, иначе, образа вне места дополняет прежде уже зафиксированные критерии: 1) избыточная геометризация среды, проявляющаяся в прямоугольно расчерченных кварталах городов и однообразии домов, без иррациональной, с точки зрения современного градоустройства, планировки сбоев, ведущая к всеобщей регулярности, надзору и репрессии. О сбоях геометричности на примере Рима писал Ричард Сеннет: во времена Адриана (117 по 138 годы правления) «в Риме проживало около миллиона человек, большая часть которых проживала скученно в условиях, напоминающих бедные кварталы Бомбея. Могучий поток людей искажал городскую планировку, потому что новые постройки перегораживали улицы или даже заполняли их полностью. Перенаселенность ... загоняла людей в инсулы — первые в истории многоквартирные дома, которые беспорядочно росли этаж за этажом ... достигая 30 метров» (Сеннет, 2017, с. 112-113); 2) превышение возможности сопротивления человеческого тела, способного отреагировать, а значит, сохранить психическое здоровье человека. Избыток визуальной информации, равно как и его недостаток, может определяться количественно (число квадратных метров рекламы на сто квадратных метров городской площади) и качественно (сила интенсивности, яркости, частоты мигания рекламы); 3) отказ от со-масштабности человека. Несоразмерное человеческому телу угнетает, вредно для психики, ухудшает самочувствие; 4) нарушение физиологического порога восприятия, которое приводит к ожогу глаз, если смотреть на яркое солнце, на вспышки электросварочного аппарата, ультрафиолетовые лампы и блестящий на солнце снег в горах; 5) эргономический критерий, опирающийся на изучение производительности труда и самочувствие человека в зависимости от окраски помещений в тот или иной цвет, от интенсивности и качества искусственного освещения; 6) изменение антропогенной среды обитания, все более трансформирующейся в медиа- или цифрогенную среду, все решительнее подменяющей среду обитания современного человека. Это порождает новую отрасль визуальной экологии — медиаэкологии (Колесникова & Савчук, 2015).



Выводы

Итак, образ, возникший не на своем месте, в ускоряющемся темпе вторгается в пространство нашей жизни, в наше местопребывание: это и пресловутые образы рекламы, и бедная на информацию или избыточно перегруженная образами городская среда, и кино-образы триллеров и фэнтези, приходящие из кошмарных снов и делегированные внеземным цивилизациям, миру фэнтези или компьютерным играм. Образы, места не имеющие, и соответственно, уместные везде, вторгаются в реальный мир подобно морализаторским картинам ада. Заметим, представления об аде, чудовищном и ужасном, историчны, они вписаны в контекст представлений времени, а суждения о них вписаны в господствующий дискурс. Вспомним милых и добрых животных в образе чудовищ из офорта Гойи «Сон разума рождает чудовищ», на котором, помимо спящего человека, изображены различные животные: рысь (возможно крупная кошка), совы, летучие мыши. Они пугают скорее количеством, чем крупными размерами, ибо они соразмерны человеку, но, всмотревшись внимательно, замечаешь, что выражение их антропоморфным морд никак не агрессивно и чудовищно, скорее участливо и заинтересовано. А в контексте многочисленных триллеров, фильмов-апокалипсисов и зомби-фильмов, эти «чудовища» предстают старыми и добрыми знакомыми, а местами просто детскими изображениями. Вот еще пример разночтения в исторической оценке чрезмерности. Пожалуй, первым, кто выступал против избыточного многообразия информации в обустройстве окружающей среды, был Ж.-Ж. Руссо (1712-1778), критиковавший парк Стоу за его «чрезмерное и противоестественное многообразие» (Руссо, 1968, с. 74). Следует заметить, что разбивка и обустройство парка принадлежит основоположнику современной садово-парковой архитектуры Уильяму Кенту, который при воссоздании облика естественной природы не использовал ни прямых линий, ни прямых же углов при прокладке дорожек и аллей, сохраняя образ естественного ландшафта и крайне аккуратно включая архитектурные декоративные элементы. Современники, а это был 1738 год, часто называли парк раем на земле. Идея власти над природой, пусть и в виде воссоздания «естественного» ландшафта, была чужда Руссо, приверженцу не «выровненной» природы, с позиций коей он негативно относился к любой выровненной природе. Великие философские системы всегда клеветают на повседневность, извращают ее, но тем же позволяют выйти из круга принудительных убеждений «здравого смысла» в понимании мира. Поскольку суждения человека о реальном мире, опирающиеся исключительно на теоретические абстракции, то есть абстрагированные от реального времени и места, не разумны, а, по Аристотелю, так просто «похоже на сумасшествие» (Аристотель, 1989, с. 280), постольку присутствие образов, не имеющих места в опыте человека, в сфере видимости, в подручном — несоразмерно, чудовищно, раздражающе. Такого рода образы учат нас, что понимание их природы требует перевода



эмоционального дискомфорта в разряд экологической проблемы загрязнения. Человеку, ошеломленному чужеродными образами, легко впасть в апатию, а в пределе — отчаяние, ибо мир, собранный из такого рода образов, убивает живое многообразие и естественность универсальной бескачественностью. Поэтому ущерб, причиняемый психике человека, оказывается столь же незаметным, сколь и болезненно-необратимым.

Масштаб образа — недооцененный источник визуального загрязнения. Неразрывно с неуместностью образа обнаруживает себя фактор нарушения со-масштабности образа человеку. Именно на них обратил внимание Кант, размышляя о возвышенном, ужасном, несоразмерном: «Дерзко нависшие, как бы грозящие скалы, громоздящиеся по небу тучи, надвигающиеся с громом и молнией, вулканы во всей их разрушительной силе, ураганы, оставляющие за собой опустошения, бескрайний, взбушевавшийся океан, огромный водопад многоводной реки, и т. п. — все они делают нашу способность к сопротивлению им ничтожно малой в сравнении с их силой. Но чем страшнее их вид, тем приятнее смотреть на них, если только мы сами находимся в безопасности; и эти предметы мы охотно называем возвышенными...» (Кант, 1966, с. 269).

Однако в личном опыте Канта были, пожалуй, лишь «тучи, надвигающиеся с громом и молнией», остальное же было явлено ему в плоском ландшафте Пруссии в виде гравюр, рисунков и рассказов очевидцев, когда Кант находился в безопасности в своем привычном Кёнигсберге. В.А. Подорога соотносит позиции И. Канта о возвышенном с пониманием Э. Берка и с его стороны. Важна в этой полемике мысль Берка о связи гигантских картин природы со страхом и болью: «Причиной возвышенного всегда является какая-то разновидность страха или боли» (Берк, 1979, с. 159). Излагая позицию Берка, Подорога акцентирует и развивает глубину этой связи: «Причина аффекта возвышенного есть избыточность, физиологическая перегрузка воспринимающего органа чувств, который не справляется с переработкой энергии, воздействующей на него. Так развивается чувство страха, оно нарастает, приводит к потере ориентации, напряжению, всякого рода телесному и душевному дискомфорту» (Подорога, 2020, с. 19).

В развитии сюжета несоразмерности продолжим вопрошать: не проявляются ли нависающие страшные лица из кошмарных снов, в рекламных билбордах? Их воздействие, несомненно, можно отнести к источникам визуального загрязнения. Фигуры из неизвестного мира: инопланетные или пробужденные вирусами чудовища (огромные черви, насекомые, крысы, волки и т.п.), зомби, к которым определенно можно отнести угрожающе-выжидательные, бросающиеся в глаза суггестивные образы рекламы, заполняют пространство города, а следом проникают во внутренний мир, в сознание, мотивацию и покупательское поведение горожанина, в его мир грез. Они игнорируют, но чаще агрессивно вытесняют культурную самобытность с ее неизменной локальной спецификой и исторической памятью. И чем больше город,



тем острее процессы глобализации заявляют о себе. Не поэтому ли Витторио Хёсле полагает, что «Урбанистика — вот ключевая наука, способная спасти среду обитания» (Хёсле, 1993, с. 164)? В духе самосохранения самобытности ему же принадлежит мысль, не утратившая своей актуальности в наши дни: «Локальные и глобальные действия должны дополнять друг друга, причем первые — где только кажется возможно, а вторые — где это потребуется» (Хёсле, с. 165). Сила образов, возникших вне определенного места — в не-месте — и в иное время имеет свои пространственно-временные границы. Чудовищный образ ядерного гриба — продукта неразумия XX века, — сегодня поблек. Его вытесняют кинообразы вторжения инопланетян, постапокалиптические образы тотального разрушения, деградации нравов и мутации всего живого.

Это отчетливо отражается, например, в производстве хоррор-образов в западном кино, потребление которых имеет социальные последствия: чем больший уровень страха и ужаса получает зритель, «тем меньше социальной и индивидуальной активности генерирует человек и сообщество в целом и тем выше степень культивируемой фильмами ужасов социальной апатии, депрессии, агрессии и конформизма» (Хёсле, с. 165). Итог — ужасные чудовища могут ворваться в жизнь в любую секунду. На фоне этого экономические, социальные и политические проблемы не кажутся уже столь раздражающими. Это напряжение не проходит бесследно; усиливаются социально-экономические и экологические причины заболевания и смерти людей, о чем нам говорят данные, приведенные комиссией ООН по окружающей среде. «В конечном счете эстетическое переживание можно было бы определить как способность содрогаться от ужаса — так мурашки, бегущие по коже, можно считать первым эстетическим образом» (Adorno, 1997, р. 489), и неважно, прекрасного или безобразного свойства. Солидарна с Адорно специалистка в области когнитивной нейрофизиологии Национального центра научных исследований Франции Зои Капула: «Мы реагируем на искусство в первую очередь физиологически и только затем формируется эмоциональный отклик. Художественное произведение приводит к ряду сенсомоторных активаций в теле, мозгу, оно может способствовать лучшему ощущению себя, мира, то есть обладать лечебным действием» (Капула, 2022). Здесь можно вспомнить последствия переживания открывшегося Стендалю совершенства архитектуры и изобразительного искусства во Флоренции, названного «синдромом Стендаля», или же заключения историка искусства Даниэля Арасса: «В XV веке пейзаж воспринимают и трактуют как источник удовольствия и даже облегчения страданий больных: даже жар мог спадать у них при созерцании пейзажей с прозрачными речками, фонтанами и озерами» (Арасс, 2010, с. 238). Или, как свидетельствует современный режиссер и фотограф Андрей Троицкий, визуально гармоничная среда спасает автора от отчаяния и депрессии: «Отчаяние. Когда мне особенно плохо, и я не хочу больше жить, я приезжаю в это место. Мне стоит сделать круг по парку, как мое состояние



меняется, как будто место дает мне силы – я проверил это много раз» (Троицкий).

Им вторят медики, подметившие способность уменьшить страдания ожоговых больных при просмотре изображений айсбергов, ледяных полей и ледовитого океана. Помня принцип Фармакона, трудно не увидеть, что позитивное влияние образов на здоровье человека в других обстоятельствах (например, созерцания картин льдов и тундры замерзающим человеком) легко производит обратный эффект: ухудшения здоровья людей. Но негативное воздействие визуального загрязнения на психику и здоровье человека еще не изучено в полной мере, а указанное выше деструктивное для психики и здоровья в целом воздействие унылой однообразной архитектуры, бетонно-асфальтовой среды промышленных районов, хоррор-образов кино, фиксируемых писателями и публицистами, педагогами и отделами по делам несовершеннолетних — симптомы важности визуальной среды для включения ее в предмет изучения экологии.

Благодарности

This research was prepared with the financial support of the RSF grant Project 21-18-00046 “The Definition of Criteria for Visual Pollution of the Environment” in St Petersburg State University.

Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РФФИ. Проект 21-18-00046 «Определение критериев визуального загрязнения окружающей среды» в Санкт-Петербургском государственном университете.

Список литературы

- Adorno, Th. W. (1997). *Ästhetische Theorie* [Aesthetic Theory]. In G. Adorno & R. Tiedemann (Eds.), *Gesammelte Schriften. Bd. 7* [Collected Writings. Vol. 7]. Suhrkamp Verlag. (In German).
- Rueter, G. (2017). *Jeder vierte Mensch stirbt durch Umweltverschmutzung* [One in four people die from environmental pollution]. DW.COM. <https://www.dw.com/de/luftverschmutzung-t%C3%B6tet-diesel-plastik-meer-pestizid-glyphosat-wasserverschmutzung-kenia/a-41645743> (In German)
- Wittgenstein, L. (1977). *Bemerkungen über die Farben* [Замечания о цветах] (G. E. M. Anscombe, Ed.). University of California Press. (In German).
- Арасс, Д. (2010). *Деталь в живописи. Азбука-классика*.
- Аристотель. (1989). *Фрагменты ранних древнегреческих философов*. Ч. I. Наука.
- Берк, Э. (1979). *Философское исследование о происхождении наших идей возвышенного и прекрасного* (Т. 237). Искусство.
- Герасимова, И. А. (2021). Цифровые технологии: Реалии и кентавры воображения. *Вопросы философии*, 10, 65–76. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2021-10-65-76>



- Дружилов, С. А. (2013). «Загрязненность» информационной среды и проблемы психологического здоровья личности. *Современные наукоемкие технологии*, 4, 89–92.
- Казначеев, В. П. (1988). Экология человека: Проблемы и перспективы. В В. П. Казначеев (Ред.), *Экология человека. Основные проблемы* (с. 9–32). Наука.
- Кант, И. (1966). *Критика способности суждения*. Сочинения в 6 томах (Т. 5). Мысль.
- Капула, З. (2022). Art&Science: Как искусство изменяет наше тело, или почему эстетика зависит от физиологии. Art&Science. <https://news.itmo.ru/ru/education/trend/news/6592/>
- Колесникова, Д. А., & Савчук, В. В. (2015). Визуальная экология как дисциплина. *Вопросы философии*, 10, 41–50.
- Подорога, В. А. (2020). Великий страх. Кант читает Берка (к деконструкции возвышенного). *Новое литературное обозрение*, 2, 11–28.
- Ревзин, Г. (2017). 12 москвичей, не мокнувших под дождем. Идеальный горожанин в XX веке. В И. Фурман (Ред.), *Горожанин: Что мы знаем о жителе большого города?* (с. 196–211). Strelka Press.
- Русо, Ж.-Ж. (1968). *Юлия, или Новая Элоиза*. Художественная литература.
- Савчук, В. В. (2003). Иконический поворот. В Г. Л. Тульчинский & М. Н. Эпштейн (Ред.), *Проективный философский словарь* (с. 127–130). Алетейя.
- Сеннет, Р. (2016). *Плоть и камень: Тело и город в западной цивилизации*. Strelka Press.
- Троицкий, А. (2022). *Пространство превращения. Мультимедийный проект*. https://drive.google.com/file/d/1VPCXYIHttWxsOwKdrgrSQOgohv5wdO_9/view
- Хёсле, В. (1993). *Философия и экология*. Наука.

References

- Adorno, Th. W. (1997). *Ästhetische Theorie [Aesthetic Theory]*. In G. Adorno & R. Tiedemann (Eds.), *Gesammelte Schriften. Bd. 7 [Collected Writings. Vol. 7]*. Suhrkamp Verlag. (In German).
- Arass, D. (2010). *Detail in painting*. Azbuka-klassika. (In Russian).
- Aristotle. (1989). *Fragments of the Early Greek Philosophers. Part I*. Nauka. (In Russian).
- Burke, E. (1979). *A Philosophical Inquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and the Beautiful* (Vol. 237). Iskusstvo. (In Russian).
- Capula, Z. (2022). Art&Science: How Art Changes Our Body, or Why Aesthetics Depend on Physiology. Art&Science. <https://news.itmo.ru/ru/education/trend/news/6592/> (In Russian).
- Druzhirov, S. A. (2013). “Pollution” of the information environment and the problems of psychological health of the individual. *Contemporary knowledge-intensive technologies*, 4, 89–92. (In Russian).
- Gerasimova, I. A. (2021). Digital Technologies: Reality and Centaurs of Imagination. *Voprosy Filosofii*, 10, 65–76. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2021-10-65-76> (In Russian).
- Hoesle, W. (1993). *Philosophy and Ecology*. Nauka. (In Russian).
- Kant, E. (1966). *A Critique of the Power of Judgment. Essays in Six Volumes* (Vol. 5). Mysl. (In Russian).



- Kaznacheev, V. P. (1988). Human Ecology: Problems and Prospects. In V. P. Kaznacheev (Ed.), *Human ecology. The main problems* (pp. 9–32). Nauka. (In Russian).
- Kolesnikova, D. A., & Savchuk, V. V. (2015). Visual Ecology As a Discipline. *Voprosy Filosofii*, 10, 41–50. (In Russian).
- Podoroga, V. A. (2020). The Great Fear. Kant reads Burke (to the deconstruction of the sublime). *New Literary Review*, 2, 11–28. (In Russian).
- Revzin, G. (2017). 12 Muscovites who didn't get wet in the rain. The Ideal Citizen in the Twentieth Century. In I. Furman (Ed.), *Citizen: What do we know about the big city dweller?* (pp. 196–211). Strelka Press. (In Russian).
- Rousseau, J.-J. (1968). *Julia, or the New Eloise*. Hudozhestvennaja literatura. (In Russian).
- Rueter, G. (2017). Jeder vierte Mensch stirbt durch Umweltverschmutzung [One in four people die from environmental pollution]. DW.COM. <https://www.dw.com/de/luftverschmutzung-t%C3%B6tet-diesel-plastik-meer-pestizid-glyphosat-wasserverschmutzung-kenia/a-41645743> (In German)
- Savchuk, V. V. (2003). Iconic turn. In G. L. Tulchinsky & M. N. Epstein (Ed.), *Projective Dictionary of Philosophy* (pp. 127–130). Aletheia. (In Russian).
- Sennett, R. (2016). *Flesh and Stone: The Body and the City in Western Civilization*. Strelka Press. (In Russian).
- Troitsky, A. (2022). *The Space of Transformation*. Multimedia project. https://drive.google.com/file/d/1VPCXYlHttWxsOwKdrgrSQOgohv5wdO_9/view (In Russian).
- Wittgenstein, L. (1977). *Bemerkungen über die Farben* [Comments on the colors] (G. E. M. Anscombe, Ed.). University of California Press. (In German).



The Gaze and Its Signifiers: Stain, Dirt, Garbage

Konstantin P. Shevtsov

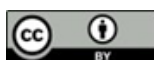
St. Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia. Email: shvkst[at]gmail.com

Abstract

The article analyzes the concept of pollution as a deviation from the order or destruction of the meaning that ensures the establishment and reproduction of this order. We can talk about visual pollution only if we clarify how we see the meaning of visibility. To describe and reveal this meaning, the article proposes and develops the concept of gaze-returning, and it also defines a number of criteria that allow us to characterize some visual phenomena as dirt or visual garbage. The phenomenon of dirt in visible space is associated with the figure of the gaze and the possibility of investing in this space the experience of other senses and the body as a whole. The foreignness of these components of visibility can work to strengthen it — to articulate differences and fix them, and finally, to the technological reproduction of visual images; however, the same components contribute to the simulation of the gaze and the displacement of the living experience of vision by its technical signs, which is the reason of the problem of destruction of the visual order.

Keywords

Visibility; Visual Pollution; Visual Garbage; Return of the Gaze; Technologization of the Gaze; Visual Anti-World



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Взгляд и его означающие: пятно, грязь, мусор

Шевцов Константин Павлович

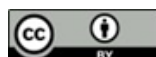
Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия.
Email: shvkst[at]gmail.com

Аннотация

В статье дается анализ понятия загрязнения как отклонения от порядка или разрушения смысла, обеспечивающего установление и воспроизводство этого порядка. Говорить о визуальном загрязнении мы можем лишь в том случае, если проясним, как мы видим смысл визуальности. Для описания и раскрытия этого смысла в статье предложено и разработано понятие возвращения взгляда, а также определен ряд критериев, которые позволяют характеризовать некоторые визуальные явления как грязь или визуальный мусор. Феномен грязи в видимом пространстве связан с фигурой взгляда и возможностью вложения в это пространство опыта других чувств и тела как целого. Инородность этих компонентов визуальности может работать на усиление ее – на артикуляцию различий и их фиксацию, наконец, на технологическое воспроизводство зрительных образов, однако те же компоненты способствуют симуляции взгляда и вытеснению живого опыта зрения его техническими знаками, в связи с чем и возникает проблема разрушения визуального порядка, загрязнение визуальности технологическим мусором.

Ключевые слова

визуальность; визуальное загрязнение; визуальный мусор; возвращение взгляда; технологизация взгляда; визуальный анти-мир



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



I

Избыток визуальной информации и визуальной продукции в целом давно заставляет задуматься о проблеме визуальной экологии и визуального загрязнения. Очевидно, что мы сталкиваемся не с изменением в природе зрения и зримостей, но с тем, какое значение приобретает визуальный материал в общей экономике нашего существования. Чем больше мы инвестируем себя в структуры зримого мира, тем больше зрительные образы используются в качестве означающих самых различных сообщений, а также в качестве пустых означающих, фейков и симулякров. Тем самым опустошается собственный смысл визуальности как способа открытости мира, расположения в мире и узнавания в нем себя. Визуальность сегодня становится приоритетным полем циркуляции особого рода мусора — семиотического, технического, дигитального. Страх в отношении грязи и отходов преследует человечество, по-видимому, на протяжении всей его истории, однако современный мир почти стирает различие вещи и мусора, продукции и отходов производства, благодаря чему, с одной стороны, забота о переработке мусора становится насущной технологической задачей, а с другой стороны, отвращение к отходам теряет свой пограничный характер и оборачивается отвращением к непосредственности чувственного опыта, и, соответственно, предпочтением стероидного экранного образа зрению естественному.

В статье мы будем говорить о загрязнении как отчуждении зрения и зримости, искажении смысла визуальности, и это значит, что мы не можем обойтись без прояснения общего вопроса о смысле визуальности, а заодно и его радикального предела, упадка и загрязнения. Как мы можем вообще поставить такую проблему? Сознание опирается в значительной степени на зрительный опыт, производство смысла предполагает визуальность в качестве своего условия, более того, мы можем наделять зримость смыслом первичной данности, открытости сознания или перцептивной веры, но едва ли мы говорим в этом случае о смысле самой визуальности как материи опыта, которая предшествует акту сознания и тем смыслам, которыми сознание этот опыт наделяет. Говорим ли мы о визуальном загрязнении как загрязнении материи видимого или, наоборот, материя поднимается на поверхность смысла как причина загрязнения, или, может быть, смысл визуального обнаруживает себя постольку, поскольку сам же и порождает ясность и замутнение, чистую форму данности и ее стирание и загрязнение? Зрительное пространство — это, прежде всего, пространство света и его отражений, мы можем говорить об отсутствии света, рассеивании, сумраке и пр., но никак не о загрязнении. Впрочем, поскольку речь идет о восприятии, есть многое, что оказывается пороговым для нашего зрения в отношении формы, размеров, цвета, движения и пр., и может поэтому вызывать своеобразную «зрительную боль», но не ощущение нечистоты и загрязнения. Неприязнь, отвращение и



даже страх, которые вызывает грязь, несомненно, глубоко укоренены в нас, но их природа все же иная, чем природы боли. Представление о загрязнении настолько тесно связано с самой природой смысла как различения и предположения одного другому, что мы не можем говорить о смысле визуальности без прояснения того, что вообще мы зовем грязью и отходами.

По-видимому, для детей долгое время не существует никакой грязи, как нет и представлений о чистоте или порядке, а нарушение привычного уклада может пугать, но также будоражить чувства и вызывать радость, а не отвращение. В классическом исследовании Мэри Дуглас «Чистота и опасность. Анализ представлений об осквернении и табу» показано, что грязь в культуре понимается просто как то, что находится не на своем месте. Но такой подход в свою очередь предполагает два условия: «совокупность упорядоченных отношений и то, что противостоит этому порядку. Грязь, таким образом, никогда не бывает изолированным и неповторимым событием. Там, где есть грязь, есть и система. Грязь — это побочный продукт систематического упорядочивания и классификации материи, — в той мере, в какой это упорядочивание включает отвержение неподходящих элементов» (Дуглас, 2000, с. 65). Определенная система значений порождает одновременно представление о чистоте и опасности, связанной с отклонением от этой системы, причем то, что выпадает из нее, не перестает существовать, но оттесняется в разряд нечистого, неприятного или запретного, расположенного на границе человеческого и нечеловеческого, культурного смысла и его отсутствия. Мир открывается благодаря подсветке множества значимых различий, и в каждом случае чистота различия обнаруживает возможность смешения и слипания различного, проступающего на поверхности так же, как это происходит с пылью, грязью и испарениями, возникающими при смешении земли и воды, земли и воздуха, земли, воздуха и воды.

Наше видение также опирается на определенные структуры, правильные формы, объемы, чистые цвета и пр., поэтому нет ничего удивительного в том, что мы сталкиваемся с феноменом «грязных» цветов и «отталкивающих» форм, однако можем ли мы говорить об общем смысле визуального и, соответственно, о визуальной грязи, о вымарывании или разрушении этого смысла? Интенциональная природа смысла состоит в том, что мы всегда сознаем «что-то», видим «что-то», различая акт видения и его предмет, усилие и его отражение в данности восприятия. Отражение усилий видения и всматривания в предмет превращает визуальное поле в кристалл, в котором одна грань отражается в другой, одно видимое служит проводником к другому, видится через другое и дает опору для видения другого. Мы видим не просто цвет, но цвет поверхности, тела, пространства, распознаем в видимом скрытые в нем стороны, возможности приближения, тактильного ощущения, звучания и пр. Зрение открывает многомерное пространство со своим типом порядка, в котором видимое всегда оказывается больше, чем просто видимое, потому что в нем завершается многомерность чувственного опыта в целом,



с его тактильными, кинестетическими, акустическими и пр. компонентами. Мы могли бы предположить, что загрязнение затрагивает смысл видения и видимого в той мере, в какой оно упраздняет, стирает либо сгущивает и смешивает разнообразие чувственного опыта в визуальном пространстве.

Здесь стоит, конечно, остановиться, чтобы решить, говорим ли мы все еще о визуальности, если привлекаем к определению видимого данные других чувств и опыт тела как целого? Есть и более радикальный вопрос: можем ли мы ограничить визуальное поле чистой оптикой зрения, если речь идет о смысле этого поля, а значит — о его границах, и о том, что эти границы проводит? Мы будем исходить из того, что сам порядок визуального определяется отношением видимого и невидимого, переходом от одного к другому, будет ли этот переход связан с инвестициями телесного опыта и субъективности в целом в поле зрительного восприятия или с работой семиотической машины, превращающей визуальный материал в порядок означающих, или с эстетической игрой воображения, апеллирующей к актуальному состоянию предпочтений и вкусов публики. В таком случае загрязнением мы должны назвать те феномены, которые препятствуют игре видимого и невидимого, и таковыми будут отнюдь не только «грязные» цвета или формы, но и, к примеру, слишком яркие цвета рекламы, которые, скорее, стирают различие видимого и невидимого, чтобы вернуть наш взгляд из видимого пространства к беспокойству желания и страха, агрессивному пятну *видимого невидимого*.

Иначе говоря, визуальное загрязнение возникает там, где в пространстве зрения *поселяется взгляд*, который не только обретает, но и утрачивает, видит и предъявляет себя, открывает для себя зримое и сам открывается тому, что видит, — видимому невидимому. Чтобы подступить к парадоксу взгляда, стоит начать с принципиального неравенства, о котором говорит Сартр:

«мы видим либо глаза, либо взгляд Другого. Иначе говоря, мы либо видим, либо ощущаем себя под взглядом, который в этом случае остается чем-то пограничным нашему видению, видимым и невидимым одновременно. Как же мы узнаем о том, что видимы Другим, которого сами не видим в этот момент? Тот, кто подглядывает в замочную скважину, может вдруг *услышать* шаги за спиной и оказаться во власти чужого взгляда, так же наблюдатель на посту может услышать треск сломанной ветки и ощутить предельную опасность со стороны того, кто, оставаясь невидимым, возможно, уже поймал его в прицел» (Сартр, 2000, с. 281).

Взгляд располагает в визуальном поле *тело*, которое получает все преимущества бытия видимым, удовольствие быть узнаваемым Другим, и одновременно всю уязвимость этого бытия, опасность стирания своего видящего присутствия, сведение его к простому отражению чужого взгляда.

Желание видеть и присутствовать в видимом определяет структуру взгляда и условие его загрязнения или стирания. Как замечает Лакан, желание проявляется как избыток, пятно, с помощью которого субъект вписывает себя в пространство света, изначальное зрелище мира (Лакан, 2004, с. 83), это пятно



является по сути дела складкой, соединяющей «видеть» и «быть видимым», смотреть и ловить на себе встречный взгляд. Мы видим мир как бы на фоне структурного пятна, которое сохраняется на изнанке взгляда как источник его удовольствия, но и как возможность отчуждения, как след исполнения опыта и осадок неудачи вроде истории с Малышом Жаном, о которой вспоминает Лакан (Лакан, 1964, с. 92). Очевидно, что пятно — это не визуальная грязь, поскольку оно задает саму структуру взгляда, но стоит ему сместиться и стать частью видимого, перестать быть точкой отражения взгляда и предстать точкой его невозвращения, как оно оказывается зоной загрязнения, не видящим взглядом, а пятном, разделяющим и противопоставляющим видимое и невидимое. Такова функция маски и любого покрытия, которое придает скрываемому ей характер непристойного, грязного. Впрочем, маска возможна лишь потому, что уже есть скрытое, пятно нехватки, в котором наш взгляд встречается с взглядом Другого, который вполне может обернуться ликом, или маской, смерти (лик Медузы Горгоны).

Маска покрывает лицо, которое в отсутствие маски показывает себя как видящее и видимое, как обнаженность и непосредственность жизни, но также и как необратимость утраты, опустошения. Наигранный вид, который мы примеряем к своему лицу как маску, остается лишь поверхностью, прикрывающей пятно взгляда. Хотя лицо представляет собой лишь небольшую часть видимого, сама эта часть непосредственно соотносится с целым, являя всю игру и всю драматургию видения. Мы присутствуем в мире посредством лица, которое показываем Другому, хотя сами никогда не можем увидеть своего лица без посредника, и однако мы «видим» его, поскольку это именно та часть тела, в которой собраны для нас все основные каналы чувств, так что именно здесь тело собирается в целое и каждое из чувств находит свой перевод в формы зрительного опыта. Лицо позволяет присутствовать телесно в визуальном пространстве, но поскольку каждый акт видения, свершаясь, замирает в видимом образе и рассеивается, уступая место новому акту, игра видения вселяет тревожный разрыв в саму структуру взгляда, в воплощенное и олицетворенное присутствие в поле зрения. Жорж Диди-Юберман так раскрывает формулу, вынесенную в название своей книги «То, что мы видим, то, что смотрит на нас»: «Мы должны закрыть глаза, чтобы видеть, когда акт видения отсылает нас, открывает нас некой пустоте, которая на нас смотрит, затрагивает и, в некотором смысле, конституирует нас» (Диди-Юберман, 2001, с. 10). Мы скажем, что взгляд рождается в точке разрыва оптического поля, и именно восполнение этого разрыва наделяет видимое связностью, иначе говоря, визуальным смыслом.

Опыт видящего и видимого тела оформляется в форме поверхности и глубины, фигуры и объема, близости и дали, освещенности и затененности, в отношении тела и места, направления и пространства. Но поскольку мы говорим о рассеивании и растрате акта, о разрыве в структуре взгляда,



мы должны, прежде всего, остановиться на том, что стоит назвать *восполнением* или *возвращением* взгляда. Вещи не смотрят на нас, но они возвращают нам взгляд, поскольку сам их образ несет на себе отпечаток взгляда, отпечаток расположения тела относительно вещи, узнаваемые возможности движения, прикосновения, смены угла зрения. Речь идет о распознавании в видимом образе вложенного в мир взгляда, благодаря чему новый взгляд начинается с момента прерывания предыдущего, продолжает и восполняет прежнее усилие всматривания. Собственно говоря, только удвоенный, возвращенный взгляд и является взглядом, поскольку именно таким образом нам открывается мера включения видящего в видимое, смысл восприятия.

Что же лежит в основе этого возвращения взгляда? Конечно, речь идет о возможности вложить в зрительное поле опыт иных форм чувственности, опыт тела как целого. Мы находим узнаваемые элементы, соответствующие нашему опыту тактильности, кинестетики и пр., и тем самым различаем в видимой вещи отпечаток собственного тела и собственного взгляда, то есть, собственно, *видим себя видящими*, возвращаем свой взгляд, чтобы продолжить его в новом акте восприятия. Но стоит спросить далее, что же позволяет зрению быть преимущественным полем вовлечения тела. Наверное, здесь важна природа световых феноменов, обусловленная распространением света и его преломления в разных средах. Мы связываем интенсивность света с интенсивностью освещенной среды, поверхности, светового пятна, благодаря чему зрительное поле всегда предстает как живое целое, пульсирующее, рассеивающее свет, а вместе с этим распространяющее и наш взгляд в глубину освещенного пространства. Этот опыт *движения* взгляда позволяет проецировать взгляд и само видящее тело вглубь видимого пространства, находить в игре света и его преломлений возможность отражения и возвращения собственного взгляда (Шевцов, 2021, с. 29).

В «Материи и памяти» Бергсон приводит для демонстрации различия опыта длительности и механики тела пример психологического исследования, в ходе которого испытуемым в течение нескольких секунд показывали ряд букв и одновременно просили произносить не связанный с ними слог, который должен был препятствовать внутренней артикуляции и запоминанию этих букв. Результатом было то, что испытуемые на мгновение сохраняли образ строки как целое, которое исчезало при попытке ее воспроизведения (Бергсон, 1992, с. 211). Этот исчезающий образ целого, подобно непроговариваемому опыту единого в мистике Плотина, являет нам невозможность присвоить видимый образ без помощи восполнения и возвращения взгляда, и однако сама утрата этого образа все еще удерживается в памяти, воспринимается как место взгляда, отложенного, не возвращенного, но необходимого, встроенного в саму структуру взгляда в качестве возможности целостного восприятия. Возвращение взгляда создает складку видимого-видящего, границу тела и мира как форму различения и сплетения оптических явлений в целостный образ, соеди-



няющий в себе видимое и невидимое, растрату акта и его восполнение. Здесь стоит обратиться к понятию диалектического образа Вальтера Беньямина в интерпретации Диди-Юбермана. Речь идет о визуальном образе, который возникает внутри игры с потерей и восполнением и объединяет в себе две встречные направленности «видеть» и «быть видимым» (Диди-Юберман, 2001, с. 97). Этот образ описывается как мгновенный, обрывистый и при этом реминисцентный, поскольку он отбрасывает свет на прошлое, утраченное, рассеянное и все же собранное на мгновение в сполохе образа. По-видимому, можно сопоставить диалектику этого образа с платоновским понятием «вдруг», которое соединяет покой и движение, вечное предшествование одного и становящуюся природу многого. Строго говоря, таково мгновение, в котором рождается взгляд, поскольку воспринятый образ здесь становится образом различения, то есть: всматриванием и возвращением взгляда. Переход от единого к многому и от покоя к движению и обратно — это отражение в ином, преломление, превращение полного в пустое, живого в мертвое. Этот переход образует границу, линию как первую форму, которая связывает видимое и невидимое в единство образа. Диди-Юберман проясняет диалектическую природу образа на примере знаменитой игры фрейдовского внука с катушкой ниток. Визуальный образ возникает как игра с пустотой, отсутствием, и тревога этой игры воплощается в природе объекта, соединяющего глухое присутствие и объем, внешнее и вывернутое вовне внутреннее, скрытую и явленную одновременно пустоту объема (хранилища-погребения).

Игра утраты и восполнения порождает образ как траекторию движения, с измерением близости и дали, поверхности и глубины. Что такое непрерывность видения, которую нам дает возвращенный взгляд? О ней имеет смысл говорить только тогда, когда есть растрата, завершение, опыт смерти. Наше тело или душа могут сохранять непрерывность физического или метафизического присутствия, но видение определяется в акте, который завершается и рассеивается, и поэтому требует для себя восполнения. И это значит, что в самом взгляде уже совершилось принятие утраты, исходный опыт необратимости. Это и есть взгляд как форма мгновения, требующего продвижения вслед ушедшему, ибо только утрата и задает направление ухода, удаления, глубины.

Взгляд можно понимать как идеальную форму ощущения, но не в смысле пассивности впечатления, а в смысле движения, о чем пишет Жиль Делез в связи с картинами Фрэнсиса Бэкона (Делез, 2011, с. 55). Это движение свершается прежде пространственного перемещения как переход с уровня на уровень, от внутреннего к внешнему, от видимого к невидимому и обратно (с. 51); впрочем, то, что делает Бэкон, в равной мере лежит и в области перехода, и в зоне своеобразного ступора, парадокса, поскольку здесь движение застывает в поверхности, глубина не выявляется по мере движения, а заползает на поверхность, разрушая ее. Вместо движения от видимого к



невидимому мы получаем своего рода *видимое невидимого*, сгусток, который застывает в этом переходе, вызывая смесь удивления и отталкивания, притяжения и отвращения. Загрязнение стоит понимать как невозможность движения, затор, который принуждает нас к *замкнутости видимого на самом себе*. Мы говорим, таким образом, не о тьме или отсутствии форм, ни о каком-либо вообще недостатке, а, наоборот, об избытке, непереваренном сгустке, который входит в поле зрения, чтобы разделить и взломать его. И, возможно, не случайным является то, что этот сгусток появляется в самой попытке изобразить движение, представить его в форме радикального перенапряжения, спазма (с. 56), потому что именно *изображение* и является по своей природе таким уплотнением, *избытком видимого*, которое в силу этого вторгается в визуальное пространство как смещение (обогащение или разрушение) визуального смысла, его исходное *загрязнение*.

II

Тревога восприятия в том, что утрата может быть не восполнена, взгляд рассеется и не вернется, не даст нам образ, за который можно ухватиться, чтобы всмотреться в видимое. Нам нужен взгляд Другого, который гарантирует возвращение, даст ответ на усилие вглядывания, даст образ, в котором мы найдем отражение и узнавание своего собственного присутствия. Эта гарантия наделяет наше виденье плотью, уплотняет визуальный образ, но тем самым образуется избыток, который больше не согласован с опытом утраты. Мы видим его во всем, что несет на себе взгляд Другого и дает отражение нашему взгляду, независимо от того, смотрим мы или нет, мы видим его в других людях, в вещах, в знаках, в медиа, которые мы не обретали в утрате, но они требуют от нас утраты, потому что вторгаются в поле восприятия, и это ведет к утрате самого восприятия, его исходного смысла. Таким образом готовые формы отражения дают нам спасение от разрыва опыта, от травмы невосполнимости и безответности взгляда, но они могут оказаться и тем избытком восприятия, который подрывает его смысл, слепляя видимое и невидимое в вещь совершенно непонятного статуса, в визуальную грязь, отходы, перцептивный мусор. Этот избыток нам необходим для вrastания в цивилизацию зрения, где визуальные образы являются опорой семиотического господства над миром, но ясно также и то, что он несет в себе опасность разрастания в массив отходов, в производство и перепроизводство визуального мусора.

Стоит внимательнее отнестись к генезису визуального мусора, поскольку здесь мы сталкиваемся с важнейшей формой преобразования визуального поля, преобразованием образов в знаки, которые предшествуют речи, но уже размечают зрительное пространство. Диди-Юберман сравнивает работу образа с катушкой ниток из игры фрейдовского внука, подчеркивая тот факт, что ритм ее исчезновения и появления придает образу парадоксальную, диалектиче-



скую природу, которая вбирает в себя и первые усвоенные ребенком знаки взрослого языка. Не сложно представить, что подобная игра может возникнуть и без использования этих знаков, потому что сама вещь, исчезающая и возникающая в поле зрения, приобретает функцию ситуативного знака. В два года мой сын еще не говорит, но знает множество подобных игр с исчезновением и появлением, например, проталкивание игрушек в щель раскладного дивана с обращенным к родителям требованием извлечь их на свет из диванной утробы. Понимая многие слова, реагируя на них и действуя в соответствии с просьбой или требованием, малыш не спешит использовать их в своей речи, как будто ощущая в них ту же опасность и притяжение, которую он замечает в щели дивана, скрывающей и возвращающей ему игрушки.

Что такое артикулированный звук или знак, нанесенный на тело? Все это — формы частичности, фрагментации живой непрерывности голоса, поверхности кожи, целостности вещи. Это — разрушение плоти, ткани опыта, но эти же знаки создают и совершенно новую плоть, прочерченную шрамами, собранную вокруг рубцов и татуировок. Такой знак разделяет видимое и невидимое, слышимое и неслышимое, но тем самым он же создает и эффект видимости невидимого или слышимости неслышимого. Не является ли это результатом того, что в ход идет нечто невозможное для видения, пятно, грязь, замутнение? Смысл визуальности в переходе от видимого к невидимому, и невидимое здесь не противоречит видимому, но дополняет и исполняет его, превращает видимое в пространство движения, в живую траекторию образа. Но в основе этого пространства остается нечто недвижимое и более того — принципиальная остановка движения, смерть, абсолютная утрата, которая не возвращает взгляд, но вместо этого смотрит на нас чуждым взглядом. Именно этот взгляд и является тем самым пятном, которое изначально замутняет взгляд, вносит нечистоту в пространство зримого. Почему дети так сложно входят в язык? Они уже узнают слова и связанные с ними предметы, но еще долго отказываются говорить, потому что использование слов означает разрыв тесной связи с ближайшими взрослыми, который невозможно помыслить, невозможно освоить в действии иначе, как в форме загрязнения и пятна, нароста в ткани чувственного опыта.

В «Силах ужаса: эссе об отвращении» Юлия Кристева пишет об отвращении к знакам, которые испытывает ребенок: «фобия не исчезает, а прячется за язык, — объект фобии является протописьменным, и наоборот, всякое речевое проявление, тем не менее связанное с письмом, — язык страха. Я имею в виду язык нехватки как таковой, нехватки, которая расставляет по местам знак, субъект и объект» (Кристева, 2003, с. 74). Для Кристевой речь идет об отголоске первичного отвращения, которое предшествует какому-либо объектному отношению, а заодно и — отношению субъекта к самому себе, потому что именно в этом отвращении и закладывается первичная позиция субъективности. В отвращении субъект отделяет себя от Другого, чтобы не раствориться в его абсолютном присутствии, и правильно будет сказать,



что именно отделение от Другого вызывает отвращение как переживание радикальной потери, онтологической травмы, обрушивающей исходную биологическую привязанность ребенка к матери. Это отвращение настолько невыносимо, что неизбежно вытесняется, и именно знаки выступают в роли тех парадоксальных образований, которые осуществляют это вытеснение, отодвигают ужас разделения, являясь в то же время его следом. Знак порождает новую связь с Другим, но сохраняет и память об отвращении как чувствительность к отклонению от порядка, неуместному пятну, которое вторгается в видимый мир, общий и при этом разделенный с Другим. Грязь не ужасна, скорее она — знак, который прячет от нас действительно страшное. Дети поначалу не знают грязи, но стоит им начать воспринимать нечто как грязь, они видят в ней беспокойство и угрозу. Только научившись ходить на горшок и получая одобрение родителей, малыш начинает испытывать отвращение и даже страх к своему калу, а заодно боится и смывания грязи, как будто устранение ее пробуждает глубинное отвращение, соединяющее страх отделения от Другого и страх растворения в Другом.

Мы отмечали, что, согласно Дуглас, грязь является коррелятом системы, своеобразной тенью, которую эта система отбрасывает на окружающий мир, и эта тень не уходит в ничто, а, напротив, постоянно проглядывает сквозь поверхность символических различий, не отрицая, а, скорее, усиливая различия, уплотняя их до материи знака, который, таким образом, обозначает как порядок, так и отклонение от него. Собственно говоря, проблема грязи — это не проблема некой формы или бесформенности визуального, это — проблема разрыва видимого пространства, представленного в образах и конфигурациях самого этого видимого пространства. Мы воспринимаем как загрязнение те фрагменты видимого, которые, выполняя роль знаков, ведут не к новому видимому или невидимому (объему, глубине, дали), а начинают обозначать сами себя как знаки разрыва, утраты, руины видимого. Эти знаки, не возвращая взгляд, указывают тем не менее на сам этот взгляд и его изнанку — аффект, желание, и тем самым берут на себя функцию усиления взгляда, первичной технологии взгляда, открывающей историю многочисленных медиумов видения. Именно такие медиумы (от первых рисунков до компьютерной графики) гарантируют сегодня силу взгляда и видимость мира, однако чем более абстрактной и техничной становится их связь с процессом воспроизводства и возвращения взгляда, тем чаще созданные ими образы превращаются в визуальный мусор, который переполняет наш мир, создавая своего рода анти-структуру современной визуальной цивилизации.

Прежде всего, взгляд получает поддержку от встречного внимания Другого, но действительное усиление взгляда достигается постольку, поскольку внимание Другого позволяет нам инвестировать в визуальное пространство присутствие тела как целого со всем многообразием его чувств, аффектов, желаний и действий. Можно сказать, что подобные инвестиции как раз и являются первичным загрязнением и уплотнением чистой визуальности,



что, впрочем, наносит отнюдь не ущерб, а, наоборот, придает полноту реализации чувственного опыта, интенсифицирует способность проводить и удерживать различия, наделять их личным смыслом и ценностью. Если вспомнить знаменитый миф о пещере в «Государстве» Платона, то несложно заметить, что чистая видимость обрекает узников на участь теней, не проводя различие живых и мертвых, и, наоборот, выход из пещеры наделяет их живым телом, которое больше не погребает человека в себе, а вовлекается в движение к созерцанию подлинного света. Каждый шаг в познании предполагает дисциплину тела, соответственно, и каждый акт вглядывания требует включения телесных компонентов, которые на первый взгляд отдаляют от чистоты видения. Так же как смесь земли и воды порождает грязь, в которой земля обретает плодородие, так и смешение зрения с другими перцепциями загрязняет визуальность и одновременно придает ей бесконечное богатство оттенков и образов, сдвигает смысл визуального, но при этом открывает множество новых способов движения от видимого к невидимому. И все же там, где есть загрязнение, там есть и опасность того, что усилитель взгляда лишит нас способности видеть, и волнующая чистота видения будет завалена отходами визуальных технологий.

Остановимся для наглядности на паре примеров. Достаточно часто приходится иметь дело с плохой копией текста — ксероксом, фотографией, сканом, при чтении которой мы физически ощущаем, как сама материя означающего утрачивает прозрачность, и переход от видимого знака к его означаемому требует дополнительного усилия и внимания. Мы имеем дело с загрязнением текста, которое воспринимается так только потому, что отклоняется от привычной простоты и ясности формы и в силу этого препятствует чтению. Трудности узнавания букв препятствуют продвижению взгляда; впрочем, плохое качество копии может обрести дополнительное значение, если, например, станет нашим способом видения иного времени, исторической толщи времени и пр. В этом случае «загрязнение» дает свой способ возвращения взгляда, особую его настройку. Возьмем в качестве второго примера романтический образ руин, которые в перспективе классического или чисто практического видения должны восприниматься как распад образа, прерывание взгляда, не находящего точки возвращения. И однако движение от совершенной картины природы к образу разрушения может совпадать с движением от восприятия прекрасного к созерцанию возвышенного, дающему переживание утраты и неумолимого хода времени. Но вместе с этим мы можем видеть вокруг нас и множество совершенно иных руин, советских долгостроев и современных проектов, оставшихся без финансирования, без завершения и смысла, как если бы они изначально строились как руины, не совпадая со своим временем, в качестве памятников своей функциональной и визуальной бессмысленности. И хотя мы можем разузнать и рассказать их историю, в них преобладает некое непроглядное пятно того, что явлено, но само ничего не являет, не возвращает, а потому и никуда не ведет взгляд.



Смысл этих примеров в том, что в видимом всегда есть много того, что больше самого видимого; и хотя всегда возможно, что равновесие видимого и невидимого будет нарушено и различие предстанет в форме сгустка, избытка, нарушающего ясность взгляда, оценка этого избытка как загрязнения, визуальной грязи, напрямую зависит от общей перспективы зрения и от того, работает она на возвращение и продвижение взгляда или нет. В этом смысле визуальный мир близок детскому взгляду, для которого порядок смыслов только устанавливается и язык еще находится в становлении. Нарушение порядка может как напугать, так и обрадовать ребенка, если оно разрушает обыденность, будоражит чувства и пробуждает желание нового. Такого рода «нарушение» постоянно используется нами для разных целей: яркий свет светофора разрывает монотонность естественного освещения и привлекает к себе внимание, чтобы сообщить о порядке движения и безопасности, отличного от привычного движения человека. Для одного яркая реклама есть загрязнение городского пространства, а для другого — это яркая сторона жизни, столь же необходимый атрибут большого города, как и свет светофоров. В таком случае «визуальная грязь» — это не столько побочный продукт порядка и его нарушения, сколько симптом, говорящий о столкновении разных порядков, например, нового и старого, причем в глазах одних именно старый порядок будет производить ощущение грязи, в глазах других — наоборот, новый. Крайней формой как раз и являются руины как болезнь города, но и новые веяния могут восприниматься как загрязнение, зараза, опасная нечистота. В каждом случае грязью будут считать то, что не раскрывается навстречу взгляду: старое скукоживается, не выдерживая давления времени, новое уклоняется, избегая оформления. Возможно, есть и то, что всегда производит ощущение грязи, смешивая в себе старое и новое, ветхое и неоформленное. Индийские трущобы, фавеллы, свалки — в них роится то, что необратимо сдвигается с уровня визуального — в слишком близкое, тактильное, обонятельное и пр. Это то, что шевелится под поверхностью визуального, проступая пятном то ли краски, то ли грязи, и здесь мы снова возвращаемся к вопросу о собственном смысле визуального, о некой хорошей зрительной форме, удерживающей пространство света и взгляда.

Несомненно, такая форма есть, и ее определяет не структура предметности или знаковая система, а более общая установка, задающая форму (а также — технологию) открытости миру. Более точным будет определение этой формы как меры, которая определяет условие насыщения видимого пространства иными (телесными, семиотическими, культурными) компонентами, при сохранении возможности возвращения взгляда, сохранении непрерывности утраты и восполнения. Нарушение этой меры превращает любое включение и уплотнение видимого пространства в грязь и скопление грязи, в пятно, которое не дает, а отнимает взгляд, разрушает само условие визуального опыта. Распадение этой формы сталкивает нас с опасностью утраты, зача-



рованностью этой утраты, и как следствие — зачарованностью грязью как последним приютом распавшегося порядка визуальности.

III

Грязь сопутствует любому порядку, поскольку именно порядок и устанавливает различие чистоты и загрязнения, или соблюдения порядка и отклонения от него. Однако проблема загрязнения предполагает не само по себе наличие грязи, а меру ее вторжения в определенную среду, уровень опасности для поддержания и воспроизведения существующего порядка. Очевидно, что и в отношении визуального загрязнения мы можем говорить об инородных компонентах, которые остаются в тени видимого пространства и, возможно, способствуют его внутренней определенности и устойчивости, но также и о тех компонентах, которые, наоборот, выходят на поверхность, подчиняют себе взгляд, разрушая непрерывность визуального опыта. Соответственно, возникает вопрос о критериях загрязнения, пусть и не в строго техническом смысле с количественными параметрами восприятия и показателями отклонения от его нормативной работы, а в исходном смысле греческого слова *κρίτηριον*, означающего способность различения и основание суждения о предмете. Понятие возвращения взгляда, как представляется, дает нам подобный критерий, поскольку описывает структуру взгляда как связку разнородных перцептивных компонентов. Показательным примером загрязнения здесь служат руины, поскольку они обнаруживают разрушение этой структуры, состоящее в том, что не-визуальные компоненты начинают занимать собой всю поверхность визуального, становясь основным содержанием видимого. Другой крайностью в отношении визуального порядка и отступления от него стоит считать предельно абстрактное, геометризированное пространство, в котором возвращение взгляда происходит настолько предсказуемо, что совершенно упраздняет тело смотрящего, отчуждая от него само визуальное пространство, живой опыт видимого окружения.

Несомненно, в этом критерии есть существенная доля неопределенности, да и сама апелляция к взгляду несет на себе печать ограниченности западного способа зрения и может быть совершенно чужда иным визуальным традициям, например, китайской пейзажной живописи, которая, как показывает Франсуа Жульен, не опирается на взгляд, а порождает его вместе с видимым, в пульсации Инь и Ян, пустоты и полноты, утраты и восполнения (Жульен, 2014, с. 180). Но если мы говорим о том, что порождает взгляд, то у нас появляется возможность дать более широкий критерий загрязнения. Речь идет о структурах взгляда, которые предъявляют только сами себя, о слепом взгляде, который создается из знаков видения, имитируя взгляд и подменяя видение возбуждением желания и аффекта. Таким образом, второй критерий загрязнения состоит в избыточном использовании технологий взгляда, которые построены на привлечении внимания и создании искусственной среды види-



мого. Эта среда насаждается, например, рекламой, яркие образы которой, вырванные из окружающего визуального контекста, представляют собой настоящее пятно, симулятивную структуру взгляда, задача которой сводится к захвату желания, к стимулированию и обращению на себя аффекта, а не возвращению взгляда. Образы рекламы не артикулируют визуальную материю, а разрывают ее, чтобы нам пришлось наполнить этот разрыв возбужденной аффективностью. Мы не можем долго неподвижно удерживать предмет, потому что в этом случае утрачиваем чувствительность к нему. Ощущение должно пульсировать, и яркая реклама, как правило, полностью отвечает этому требованию; однако она лишена визуального смысла, потому что полностью сводит визуальный порядок к знаковому (и не важно, имеем ли мы дело с буквальным сообщением или дополняем его некой риторикой образа), в результате чего образ схватывает намертво свой предмет, лишая нас чувственного отношения к предмету. Образы рекламы могут проникать в структуру желания, но скорее их действие подобно гипнозу, слепому взгляду, который не расширяет опыт зримого, а, напротив, разрушает его. Этот жест замыкания образа на себе, оскпления его визуального смысла обладает риторической избыточностью, аналогичной перформативным жестам, а также современной «культуре» фейков (Шевцов, 2021, с. 54), что соответствует установке многих рекламных сообщений на не прямое обещание лучшего мира, потребительского рая, превращающего пятно желания в подлинное зрелище, а видимый мир в означающее изначальной нехватки.

Реклама заполонила наш мир настолько, что мы почти перестали замечать ее и оценивать в качестве визуального загрязнения. Возможно, это обстоятельство показывает, что мы ощущаем вторичность рекламы в отношении того, что действительно господствует в системе современных визуальных ценностей, создавая визуальность и одновременно разрушая ее. Поэтому нам стоит выделить третий критерий визуального загрязнения. Прежде чем определить его, вернемся к уже сказанному, а именно к тому, что феномен грязи связан с представлением о порядке и его нарушении. Тем самым мы выделяем нечто вроде смысла чистоты и загрязнения и теперь уже можем оценивать с его помощью самые разные явления, например, отступать к первичному различению света и тьмы, говорить о «чистом» свете, о «чистых» или, наоборот «грязных» цветах, размывающих различие света и тьмы, о «грязных» формах, растворяющих различие фигуры и фона. Во всех этих случаях мы имеем дело не с исходными феноменами цвета и формы, а с определенной установкой суждения, которая находит свое подтверждение и условие воспроизведения себя в различении чистого и грязного, а также в аффектах отвращения и брезгливости, которые вызывает мысль о загрязнении. «Отвратительное» часто становится элементом эстетической или семиотической игры, вызывая шок, который должен расшатать привычные представления о порядке, но еще чаще его цель состоит в том, чтобы, наоборот, обновить ощущение ценности этих представлений. Ричард Сеннет пишет, что современный город существует как



отчужденное пространство, которое отделяет индивидов друг от друга, и в этом отношении особенно показательно обустройство шоссе с его однообразным покрытием и безликим ограждением (Сеннет, 2016, с. 449). Появление граффити на стенах вдоль дорог может показаться формой вызова и утверждения свободы, но поскольку восприятие граффити неизбежно вовлекается в логику порядка и нарушения, граффити воспринимаются, прежде всего, как знаки загрязнения и вызывают желание вернуться к чистоте формы, хотя бы в ней и не было ничего, кроме власти взаимного отчуждения.

Современный город является наследником долгой истории производства пространства (Лефевр) и визуального порядка (Сеннет), которая представляет собой выдвижение различных технологий взгляда от гладкой поверхности стены и геометрии агоры и улиц до современных форм дополненной реальности. На каждом шаге этой истории возникают формы, которые предлагают себя в качестве естественной и наилучшей формы видения и тем самым предлагают подчиниться визуальной логике этих форм, отдать свой взгляд господствующему способу видения. Несомненно, мы сохраняем за собой возможность видеть по-своему, удерживать дистанцию к господствующей модели, но при этом мы сталкиваемся с самой тревожной формой визуального загрязнения, которая хотя и отклоняется от порядка, но работает на его воспроизводство. Например, перспективная живопись, кино, видеоигра — все они пытаются воспроизвести определенный строй видения, структуру взгляда (Грау, 2013, с. 8) и тем самым усилить ее, придать особую ценность тому, что будет открыто такому технологизированному взгляду, но эти же технологии подменяют собой личное усилие видения, поэтому все чаще они начинают работать на порождение совершенно безличной продукции, подменяющей непосредственное отношение и живое видение. Итогом становится разрастание массы визуальных отходов, визуального мусора, возникающего из-за перепроизводства образов. Ремесленные поделки, принципы застройки, воспроизводимые в каждом городе, бессчетное множество фото и видео, оседающих в архивах и, наконец, цифровые образы, наводняющие современные социальные сети — все это совершенно слепые образы, которые создают своего рода визуальный *анти-мир*, сферу абсолютной *пассивности* взгляда.

Современная культура является по преимуществу культурой потребления видимого, потребления визуальных знаков, не обеспеченных значениями и превращающих саму визуальность в пустое означающее, в мусор. Беньямин в свое время противопоставил традиционное отношение к видимому образу, которое он связал с понятием ауры, современному способу восприятия, воспитанному техническим образом (Беньямин, 1996, с. 22). В терминах, предложенных в этой статье, мы могли бы сказать, что аура, дающее нам одновременно опыт близости и дали, ценности настоящего и его включенности в традицию, требует для себя возвращения взгляда как основ-



ного условия восприятия. Отказ от этого условия совпадает со специфической агрессией образа, которая предпочитает возбуждать аффект, усиливать тактильные и кинестетические перцепции в общей структуре визуальности. В этом случае мы сталкиваемся с намеренным загрязнением образа, поскольку именно такой образ становится ценностью новой эпохи — эпохи технического производства и репродукции образов. Можно сказать, что этот технический взгляд дает свой образец чистоты, а точнее — точности, резкости, разрешимости, но одновременно — и свой тип загрязнения, состоящий в избытке пустых знаков, представляющих технологизированное око Другого. Но теперь мы можем говорить и о новом типе восприятия, не известного Беньямину и связанному с высшей точкой, достигнутой современным миром потребления. Речь идет о потреблении цифровых образов, производство которых столь стремительно и избыточно, что отныне непосредственная данность визуального образа практического неотличима от данности мусора. Клод Леви-Стросс описывал миф как структуру, которая бесконечное количество раз собирается из осколков других мифов. По-видимому, эпоха цифрового разума (Савчук, 2018, с. 7) порождает собственную анти-структуру визуального и смыслового мусора, которая требует современной формы мифа как способа существования в постоянно рассыпающемся мире визуальных симуляций. Или новой религии, обещающей отделение и спасение истинных образов в беспредельном океане ложных.

Благодарности

This research was prepared with the financial support of the RSF grant Project 21-18-00046 “The Definition of Criteria for Visual Pollution of the Environment” in St Petersburg State University.

Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект 21-18-00046 «Определение критериев визуального загрязнения окружающей среды» в Санкт-Петербургском государственном университете.

Список литературы

- Беньямин, В. (1996). *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе.* Медиум.
- Бергсон, А. (1992). *Собрание сочинений.* Том 1. «Московский Клуб».
- Грау, О. (2013). *Эмоции и иммерсия: Ключевые элементы визуальных исследований.* Эйдос.
- Делез, Ж. (2011). *Фрэнсис Бэкон: Логика ощущения.* Machina.
- Диди-Юберман, Ж. (2001). *То, что мы видим, то, что смотрит на нас.* Наука.
- Дуглас, М. (2000). *Чистота и опасность.* «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле».



- Жульен, Ф. (2014). *Великий образ не имеет формы, или Через живопись—К не-объекту*. Ад Маргинем Пресс.
- Кристева, Ю. (2003). *Силы ужаса: Эссе об отвращении*. Алетейя.
- Лакан, Ж. (2004). *Четыре основные понятия психоанализа (Семинары: Книга XI (1964))*. «Гнозис», Издательство «Логос».
- Савчук, В. В. (Ред.). (2018). *Критика цифрового разума*. Академия исследования культуры.
- Сартр, Ж.-П. (2000). *Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии* (В. И. Колядко, Пер.). Республика.
- Сеннет, Р. (2016). *Плоть и камень: Тело и город в западной цивилизации*. Strelka Press.
- Шевцов, К. П. (2021). Чистое движение: Понятие, образ, означающее. *Вестник Русской христианской гуманитарной академии*, 22(4-1), 24–35.

References

- Benjamin, W. (1996). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Medium. (In Russian).
- Bergson, H. (1992). *Collected Works. Volume 1*. Moscow Club. (In Russian).
- Deleuze, G. (2011). *Francis Bacon: The Logic of Sensation*. Machina. (In Russian).
- Didi-Huberman, G. (2001). *What we see, what is watching us*. Nauka. (In Russian).
- Douglas, M. (2000). *Purity and Danger*. “CANON Press-C”, “Kuchkovo Pole”. (In Russian).
- Grau, O. (2013). *Emotion and Immersion: Key Elements of Visual Research*. EDIOS Publishing House. (In Russian).
- Jullien, F. (2014). *The Great Image has no Form*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Kristeva, J. (2003). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Aletheia. (In Russian).
- Lacan, J. (2004). *Four Basic Concepts of Psychoanalysis (Seminars: Book XI (1964))*. Gnosis, Logos Publishing House. (In Russian).
- Sartre, J.-P. (2000). *Being and Nothingness* (V. I. Kolyadko, Trans.). The Republic. (In Russian).
- Savchuk, V. V. (Ed.). (2018). *A Critique of the Digital Mind*. Academy of Cultural Studies. (In Russian).
- Sennett, R. (2016). *Flesh and Stone: The Body and the City In Western Civilization*. Strelka Press. (In Russian).
- Shevtsov, K. P. (2021). Pure Movement: Concept, Image, Signifier. *Review of The Christian Academy for the Humanities*, 22(4-1), 24–35. (In Russian).



From Masotopia to Thigmotaxis: the Tame of Paradoxal Spaces

Konstantin A. Ocheretyany

St. Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia. Email: [kocheretyany\[at\]gmail.com](mailto:kocheretyany[at]gmail.com)

Abstract

Architecture is rooted in the web of metaphors by which man lives. These metaphors are rooted not so much in our thinking as in our body. However, the establishment of the monopoly of optocentrism subordinated these metaphors to the technological and clinical logic of the organization of space, sterilizing it, exploiting the geons – namely, the invariants with respect to the point of view, and forming masotopia, i.e. places that reduce person's abilities, reduce the essence of one's activity to nothing and, accordingly, deepen feelings of despair and guilt. The challenge is to compel a thigmotactic turn in smart city planning. Thigmotaxis in ecology is an orientation by a variety of points of contact with the environment, which allow you to resist currents, take the optimal position of the body and maintain tone. To balance the geon monopoly with thigmotaxis means to re-actualize the bodily resource: emotional, sensory, behavioral. The article shows that such a re-actualization can only be carried out by updating the metaphorical strategies embodied in the organization of space using technologies for glitch-therapy: appealing to visual and informational data, which were considered redundant or garbage (creating noise, glitch, monster). The article is intended for media philosophers, anthropologists, urbanists and digital culture theorists.

Keywords

Thigmotaxis; Metaphor; Paradoxical Object; Geon; Glitch Therapy; Masotopia; Epidemiology of Imagination; Cognitive Exploitation; Opticomonocentrism; Existential Design



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



От мазотопии к тигмотаксису: приручение парадоксальных пространств

Очеретяный Константин Алексеевич

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия.
Email: [kocheretyany\[at\]gmail.com](mailto:kocheretyany[at]gmail.com)

Аннотация

Архитектура уходит корнями в сеть метафор, которыми живет человек. Эти метафоры укоренены не столько в нашем мышлении, сколько в нашем теле. Однако установление монополии оптикоцентризма подчинило эти метафоры технологической и клинической логике организации пространства, стерилизуя его, эксплуатируя геоны, – инварианты относительно точки зрения, – и формируя мазотопии, т.е. места, сокращающие возможности человека, сводящие суть его активности к ничто и, соответственно, углубляющие чувства отчаяния и вины. Если современный город претендует быть умным – ему необходима глитч-терапия, или взлом сложившихся логик и поиск альтернативных возможностей взаимодействия со средой. Ресурс глитч-терапии обнаруживается в художественных практиках, компьютерных играх, а также в датизации биофильных структур – т.е. в широком учете сложного взаимодействия людей, масс, нечеловеческих и даже неорганических агентов. Задача в том, чтобы совершить тигмотаксический поворот в планировании умного города. Тигмотаксис в экологии – ориентация по разнообразию точек касания со средой, которые позволяют сопротивляться течениям, занимать оптимальное положение тела и поддерживать тонус. Уравновесить монополию геонов тигмотаксисом – значит реактуализировать телесный ресурс: эмоциональный, сенсорный, поведенческий. В статье показано, что подобная реактуализация может осуществиться только за счет обновления метафорических стратегий, воплощающихся в организации пространства. Новые же метафорические стратегии обживания места могут возникнуть при адекватном использовании технологий из обращения к тем данным – визуальным и информационным, которые считались избыточными или мусорными (создающими шум, глитч, монстра). Статья рассчитана на медиафилософов, антропологов, урбанистов и теоретиков цифровой культуры.

Ключевые слова

тигмотаксис; метафора; парадоксальный объект; геон; глитч-терапия; мазотопия; эпидемиология воображения; когнитивная эксплуатация; оптикомонцентризм; экзистенциальный дизайн



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Эпидемиология воображения

Среди прочих философских вопросов – «почему есть нечто, а не ничто?», «возможно ли знание об индивидуальных сущностях?» и т.д. – можно вслед за А. Ронелл поставить и вопрос: «почему нет культуры без культуры наркотиков?» (Ronell, 1992, p. 50).

Обратимся к ряду примеров. В Юго-Восточной части Алжира находится плато Тассилин-Аджер. Ныне пустынная территория является настоящим оазисом воображения, говорящим с нами из прошлого, поскольку содержит ряд выполненных на камне изображений, датируемых от 7 тысячелетия до н.э. до VII века н.э. В 1989 г. итальянский этномиколог Дж. Самарини, исследующий культуры сакральных растений, предположил (Samorini, 1992), что ряд изображений является старейшей репрезентацией галлюциногенных грибов в мире. Наиболее показательной для взаимодействия людей и психоделиков среди древнего населения этой территории является участок Тин-Тазарифт, изображающий ряд фигур в иератическом танце: одетые в маски, держащие грибовидные предметы, украшенные геометрическими фестонами, и буквально окруженные идеограммами. Согласно Самарини, геометрия здесь – след грибного воздействия, фантазматического переживания. Антрополог Т. Маккена выделяет среди этих образов изображение грибного шамана с пчелиным лицом, тело которого буквально прорастает грибами: согласно гипотезе Маккены, данный образ – фиксация псилоцибинового культа на сакральных землях (McKenna, 1992), который будет постепенно уступать культуре вина. Было бы в высшей степени любопытно, если грибная и виноградная культура оказались химико-физиологическими предками (а возможно – спутниками) хтонического и солярного противостояния в религии или дионисийского и апологического противостояния в культуре. Однако мы остановимся на другом явлении – геометрии как фантазме.

Еще Гегель в лекциях по эстетике обращает внимание на то, что власть абстракции оказывается сильнее первобытного реализма и неизбежно приходит ему на смену как орнаментальное искусство (Etter, 1999). Его теория подтверждается и логикой авангарда с присущим ей запретом на репрезентативность и поиском более глубоких и тонких онтологических связей. А один из пионеров нейроанатомии, а затем и кибернетики, Генри Клювер еще в ходе исследований 20-х годов, изучая роль стриарной коры в зрении и выявляя воздействия эквивалентных и неэквивалентных стимулов, показал, как мескалин производит сопоставимый с псилоцибином эффект, который создает в галлюцинациях пациентов геометрические фигуры (Blom, 2010), названные им «фигуры из паутины», чаще всего представляющие собой шахматную доску, туннель и спираль – как раз те, которые будут обнаружены в Тассилии. С позиции Самарини, Маккены и Клювера – использование домарихуанных, дорастительных – земельно-пещерных психоицеллиновых галлю-



циногенов стоит у истоков «одомашнивания» геометрических образов, перевода мира на язык абстракции. Косвенно подтверждает это и Карл Саган, рассуждая об эволюции человеческого мозга и ссылаясь в том числе на наблюдения за пигмеями Комодо, которые должны иметь выдержку для преодоления изнурительно длительных пустых промежутков время в ожидании охоты, – среди прочего он пишет, что в борьбе со временем пигмеи опьяняют себя марихуаной, единственным культивируемым ими растением, и тут же иронично спрашивает, не является ли разведение марихуаны историческим предшественником земледелия вообще (Саган, 1986, с. 199). Получается, что разведение марихуаны предшествует земледелию в том смысле, в каком земледелие предшествует геометрии.

Добавим к этому ряд факторов: 1) биологический – восприятие света и цвета представлены в человеческом организме двумя эволюционно и функционально различными системами («колбочки и палочки»), а взгляд рождается в фантазматическом межсистемном глитче; 2) космолого-физический – переходное геомагнитное событие Адамса, предшествующее палеомагнитному экскурсу Лашамп-Каргаполово, когда магнитные полюса Земли поменялись местами: ослабление магнитного поля, разрушения озонового слоя атмосферы, жесткое ультрафиолетовое излучение, из-за которого северные и южные сияния были видны по всей Земле (а возможно, и отпечатались в коллективной памяти народов – как магическое воздействие) – люди ушли в пещеры, созерцание приобрело новый статус, из изменившегося неба, реконструированного на стенах пещер, родилась мифология, живопись; 3) психолого-поведенческий – в 1976 году Дж. Джейнс, психолог из Престинского университета, проанализировав ряд исторических документов и текстов, относящихся к различным культурным и религиозным традициям, пришел к выводу, что они хранят след ментальности, радикально отличной от современного Я-центрированного сознания, бикамеральной (двупалатной) ментальности, где опыт и память приходили как аудиальная галлюцинация, как голос богов, который потом слышали только редкие пророки в редких состояниях и который умолкает для остальных после катастрофы бронзового века, смещения народов и расширявшейся монополии фонетического письма, противостоящего идеограммам (Jaynes, 1976).

Архитектурный критик С. Х. Голдхаген отмечает, что «наша когнитивная зависимость от геон (инвариантов относительно точки зрения – прим. О.К.) предполагает, что Платоновы тела и принципы Эвклидовой геометрии в строительной среде нашли отклик в механизмах, которые наша визуальная система применяет, чтобы помочь нам видеть» (Голдхаген, 2021, с. 169) – в этом истоки архитектуры. Однако перечисленное выше позволяет предположить, что ряд спонтанных опытов геометрического фантазма имел сложную постбикамеральную природу: угасание неба (исчезновение сияний), а затем и умолкание голоса богов привело к необходимости его возобновления аварийными средствами – псилоцибин, мескалин, марихуана пигмеев и культура вина –



попытки пробудить богов от молчания; но оказалось, что вместо голоса богов – в игру вступают галлюцинаторные артефакты, фигуры из паутины, парадоксальные объекты, обладающие суггестивной и перформативной силой и занимающие все более значимые роли в организации мышления как культурной практики – именно они позволяют видеть. Вместо божественного голоса появляются божественные, не имеющие аналогов объекты, и сосуществование с ними вводит особый набор визуальных метафор и сопутствующие им правила поведения. Отсюда – поиск себя среди парадоксальных объектов, создание своего места из парадоксальных объектов, создание себя как места через выстраивание отношений парадоксальных объектов: здесь берет свой исток архитектура в широком смысле – от организации священных пространств (общение с богами, выстраивание ценностей и смыслов) и планирования городов (отвоевание себя у природы, выстраивание коммуникаций, рабочих, общественных мест и мест для уединения) до организации цифровых интерфейсов (в качестве сценариев воображения мгновенного воплощения).

Нет культуры без культуры наркотиков, поскольку по большому счету культура и есть выстраивание нормативных связей между изначально парадоксальными объектами – такую же роль на себя берут и любые практики организации опыта пространства, времени, причинно-следственного взаимодействия. У. Бион, исследующий психотические объекты, спонтанно вторгающиеся в сознание и приносящие логику сновидения в бодрствование, показал, что роль мышления – справляться с такими объектами, превращать бета-элементы (неметаболизированный психика / сома / аффективный опыт) в альфа-элементы (мысли, которые можно обдумывать); задача мышления – не понятийная дескрипция, а удержание аффективного равновесия между такого рода причудливыми объектами.

Однако изначально геометрические фантазмы как раз и были такого рода причудливыми аффективными объектами, которые требовали выработки равновесия в коллективном ритуальном обживании и удерживались в гомеостатическом балансе (оптимуме переживания) благодаря техникам и установкам на уровне мер, чуть ли не равных эпидемиологическим. Известно, что ряд культурных феноменов – дисциплинарные пространства, бюрократия, социальное дистанцирование, – имеет эпидемиологические истоки, однако в случае бикамеральной интерпретации опыта геометрических фантазмов как странных объектов, которые воздействуют не столько на зрение, сколько на широкий ряд инструментально-коммуникативных навыков, аналогия позволяет предположить, что наши города, как и цифровые пространства – наследники бикамеральной визуальности, когда человеку было важно не производить образы, а выживать в них, а затем и претендовать на гармоничное сосуществование с ними. Так же, как мы видим свет уже погасших звезд, мы видим города через призму образов, пришедших после умолкания голоса богов, образов, встреченных в хтонических и солярных культах. Грибы и вино – подземное и растительное царство – есть территория тех образов и их



оптико-геометрических инвариантов – геонов, в которых мы продолжаем жить. Это образы, на которых возвращены наши города, которые доминируют даже в мегаполисах, эксплуатирующих одновременно соблазн и порядок. Пока наши города и интерфейсы наших гаджетов до конца не взаимодействуют друг с другом – они не столько продукты архитектуры, сколько продукты эпидемиологии воображения: ограничительных условий, где тело эксплуатируется фантазмами. Следовательно, мы не столько взаимодействуем с образами, сколько прикрываемся ими, не столько коммуницируем с ними, сколько грезим ими – и в этом смысле мы еще не проснулись от них. Но есть надежда на то, что технологии, существующие с XIX века – электрические и магнетические (по аналогии с грибами и вином – молния и волны) благодаря иному использованию – в цифровых интерфейсах – покончат с инерцией дисциплинарной аксиоматики и выстроят иные, уже не эпидемиологические, а экологические связи между образом и человеком.

Мазотопия

Дж. Гибсон, прибегнув к опытам гештальт-психолога К. Коффки и заимствуя понятие *Aufforderungscharakter* (нем. валентность, возбуждающая способность) назвал свойства материальных предметов или объектов окружающей среды сообщать о назначении, предлагать варианты использования, возможности действия *аффордансом* (Гибсон, 1988). Наша экологическая ниша пронизана такими аффордансами – ожиданиями от взаимодействия, материально обусловленными интенциями. Во многом они построены на геонах – визуальных инвариантах, опорах для нашего видения предметов. Парадокс заключается в том, что по мере установления оптической монополии, – через развитие оптики, подчинения оптикой сначала изображения, затем и воображения, все большего расширение ее возможностей при организации городских пространств как перспектив, как пространств видения, – геоны как опоры видения стали опорами целостной психофизиологической и даже экзистенциальной ориентации. Уже не геон зависел от аффорданса (т.е. не видение выстраивалось из среды), а аффорданс от геона (т.е. среда выстраивалась из видения) – что привело к тому, что видение стало ключевым типом касания. Речь шла уже о том, что именно глаз становился проводником, если не предвестником ряда тактильных переживаний. После открытия зеркальных нейронов известно, что мы в определенной степени склонны переживать за другого – устанавливать в своем теле ту ситуацию, в которой оказался другой; но что, если речь идет о гипостазированном взгляде (как в архитектуре паноптикума, возможно архитектурной и для планирования городского пространства)? Если речь идет о том, что нужно пережить – как нечто возвышенное, т.е. всегда угрожающее, – взгляд, дошедший до такой степени гипостазирования, что он перестал иметь отношение к глазу, стал радикально отличным от всякой психофизиологической и феноменологической телес-



ности взглядом – взглядом Другого? Что если город и воплощает этот взгляд? Тогда странным образом на улицах города в системе геонов глаз обывателя противостоит взгляду как городу – а касание, чьи функции атрибутированы глазу, – это не интерактивность, но некое убывание возможностей в городе как нацеленном на тебя взгляде. Получается, что город, вообще места, им собираемые как коммуникативно-публичная сфера – это скорее не медиум опыта, а набор аффордансов, которые ведут в никуда, или как называет их А. Серада – фантомных аффордансов (Serada, 2019): они провоцируют на выполнение тех действий, которым не суждено сбыться. Не берут ли здесь начало города-джунгли – жаркие, темные, запутанные, – романтизированные кинематографом? Так же как джунгли для современного человека наполнены звуками, запахами, оттенками, которые невозможно понять, так же и инфополисы, испещренные зонами умолчания и отчуждения, отдельными деловыми кварталами, элитными районами – все они переполнены образами, жаргонами, знаками, которые почти невозможно прочесть. И тогда подлинным гетто оказывается туристическая зона, а единый дизайн-код – языком, который не передает никаких значений.

Р. Арнхейм еще до открытия зеркальных нейронов на уровне гештальтов показал, как переживание изображения может переноситься на переживание объекта, который изображен (Арнхейм, 2012) – но если предположить, по аналогии с не-местом (а-топией), существование не-образа, то можно пойти дальше и сказать, что город как взгляд, противостоящий обывательскому глазу как единственному проводнику касания к топосу, приводит к сокращению интерактивных возможностей, зон обмена, и тем самым утверждает свою оптическую автономию как власть; легитимирует сеть не-образов, как того, с чем невозможно соприкоснуться, взаимодействовать, вступать в коммуникацию, даже видеть (можно только видеть себя в них) – и что остается только переживать как неудавшуюся возможность. Такой город раскалывается, фрагментируя переживание, обрекая блуждать в лабиринтах геонов, которые должны были поддерживать взгляд, а вместо этого более не складываются в образ, оставляя лишь фантомные аффордансы: создается мазотопия, где образы – информационные, мотивационные, перформативные, – производят не те чувства, переживания, эмоциональные состояния, которые характерны для изображенных предметов, а знаки скорее стирают значение, чем накладывают его. Происходит разделение означающего и означаемого, и это разделение проходит по телу, как стигма – вместо касания мы имеем дело скорее с задетостью или болью, на которую даже нельзя ответить, т.к. возможности тела сводятся этой стигмой к нулевой степени: современные города рискуют стать городами-призраками, если им ближе знаки и образы, чем живые тела и связи.

Мазотопия – это место, которое не увеличивает возможности человека, а сокращает их, но сокращение воспринимается как нечто связанное не с топосом, а с субъектом: чем более он унижен, тем более возвышенным



кажется ему само место, оно рождает переживание за счет убывания жизненных сил, их отдача кажется передачей чего-то месту – и вместе с тем продолжением бытия в нем. Бытие места здесь противостоит жизненным силам субъекта, такое место-вампир способно влюбить в себя за счет чувства ископаемой холодности, глубинности, реликтовости. Не случайно Гегель полагает в основании архитектуры мертвеца (сегодня известно, что пирамиды делались с точки зрения мертвого, того, кто восстает и идет по подземным лабиринтам), а уже Лакан, интерпретировав мертвое как присутствие отсутствующего, как пустоту, увидел в функции архитектуры – работу с пустотой (Holm, 2000). Она может давать свободу, но может и быть более значимой, чем любое другое присутствие, иначе говоря, подавлять любое присутствие. Визуальный код города может являть собой отделенный от тела взгляд, – продукт геометрификации и оптикоцентризма; такой взгляд кажется старше тела, старше природы, соответственно, тело стремится встроиться не в среду, а в пустоту этого взгляда, уходящего по ту сторону телесности, природы. Не интенсивность городов и перепроизводство образов истощает тела, а изначальный разрыв отношений между телом, взглядом, средой; изобилие же образов скорее маскирует минимум поведенческо-эмоциональных телесных связей со средой.

Экология образа и знака, выстраивающая продуктивные отношения человека с воплощенными метафорами, может начаться только после преодоления эпидемиологии воображения и ограничений, связанных с монополией геонов как визуально-геометрических инвариантов. Наравне с ними необходимо учитывать тигмотаксоны, варианты тигмотаксиса как ориентации по разнообразию точек касания со средой, которые позволяет сопротивляться течениям, занимать оптимальное положение тела и поддерживать тонус. Оптико-геометрическую монополию геонов, ведущих к мазотопическому бессилию, можно ограничить благодаря учету факторов тигмотоксического тонуса – т.е. всего того, что увеличивает телесную вовлеченность и степень взаимодействия со средой. Для этого необходимо увеличить количество триггеров, отвечающих эмоциональным потребностям (или обуславливающих их), формирующих привязанности, нарративно-дискурсивные связи, наполняющие места, события, вещи ценностью, а также предоставляющих доступ к уникальному опыту взаимодействия, который просто не может быть без потерь транслирован в иную среду. Напомним: в терминологии Биона, бета-элементы (неметаболизированный психика / сома / аффективный опыт) должны перейти в альфа-элементы (мысли, которые можно обдумывать) для того, чтобы мысль могла состояться как оптимум психологического переживания, т.е. просто позволить человеку выстроить в образах и понятиях какую-то связную картину мира. Но мазотопия это некие понятия и образы, которые уже не создают никакого оптимума или даже отношения, скорее, это безразличное сосуществование парадоксальных объектов, и связи здесь скорее эпидемиологиче-



ские (вынужденно-сдерживающие), чем экологические (акторно-средовые, витально-эволюционные).

Следовательно, необходимо альфа-элементы (или псевдо-альфа, поскольку это скорее мысль без смысла) перевести обратно в бета-элементы для выявления подлинных живых связей. И триггерами, обеспечивающими увеличение количества возможностей, здесь могут выступить цифровые интерфейсы. Обычно цифровой опыт противопоставляют опыту телесному, и в определенной степени это верно, поскольку цифра входит в тело, предполагая жесткую телесную дрессуру: дисциплину, бихевиориальную стимуляцию, туннелирование внимания. Впрочем, цифровой опыт не обязан быть опытом седации – угнетением рефлексов и чувствительности. Ведь цифра только входит в тело, предполагая дисциплину, но это не значит, что она всегда оставляет его в дисциплине. Особенностью цифрового опыта, – и в том числе цифровизации пространств жизни от умного дома к умному городу, ориентированных на дополненную и расширенную реальность, – является замещение тактильного касания эмоциональной захваченностью. Но если сами городские пространства создают дефицит взаимодействия, тактильности, телесности, то опыт эмоциональной захваченности, – когда более вещественным оказывается редкостное и уникальное, неповторимое и ускользающее, – может, напротив, стимулировать тактильность, телесность, интерактивность и таким образом увеличивать уровни взаимодействия со средой и степени встроенности в нее. Однако то, что для человека является редкостным и уникальным сдвигом в инерции повседневности, для программы является сбоем, ... глитчем. Глитч-терапия лучше всего подойдет для обнаружения слабых и сильных мест, пограничных территорий и состояний, скрытых потоков, резких изменений атмосфер в урбанистическом коде – всего того, что позволит дополнить геоны тигмотаксисом, т.е. уравновесить оптические инварианты увеличением возможностей взаимодействия со средой.

Глитч-терапия в городской среде

Несмотря на то, что понятие «умный город» до сих пор является дискуссионным, обычно выделяют четыре ключевых для него характеристики: 1) применение большого набора цифровых технологий в обществе и городе; 2) использование их для трансформации жизни и рабочей среды в пределах региона; 3) внедрение таких технологий в административные системы; 4) взаимодействие людей и технологий, которое поддерживает обратную связь со средой и обеспечивает высокий уровень территориального использования знаний, превращая их в инновации (Deakin & Al Waer, 2011). Станным образом в этих определениях не учитывается «право на глитч».

Обычно о глитче говорят с ужасом или, по крайней мере, с настороженностью, как о том, что делает умный город – потенциально глупым, т. е. открытым сбоям, взлому, манипуляции, и потому работы о глитче в умном



городе – в основном работы по информационной безопасности. Тем не менее, медиафилософ А. Латыпова убедительно показала, что глитч является имманентным принципом эволюции цифровых медиа, поскольку именно возникающие в работе медиа сбои порождают новые формы и структуры (Латыпова, 2020) – а если город становится все более технологичным (и все менее – видимым), то без учета глитча он просто перестает развиваться. Более того, можно заметить, что город изначально представляет собой глитч – сбой в эволюционном порядке. Он не эволюционное продолжение тела, а, скорее, некое обращение времени на себя – организация пространства с альтернативным порядком, сопротивляющимся природному порядку времени. А значит, его задача – подчинить тело. В городе тело – экран знаков или поведенческая модель, и неудивительно, что развитие оптической перспективы и ее применение в городах совпадает с восторгом от автоматов, а города масс – толп и транспорта – совпадают с развитием кинематографа (Crary, 1990). Тело в городе существует только в той мере, в какой его воссоздают аппараты (Гебауэр, 2013). В этом смысле, когда умные города, предполагающие оцифровку и осетевление, обвиняются в возможностях глобального сбоя или слома – их подозревают в глитче глитча: в освобождении неметаболизированного опыта психики, соматики, аффекта – тех парадоксальных объектов, на которые может расплыться город без дисциплинарной аксиоматики: не эволюция, а мутация. Но не в этом ли неметаболизированном опыте может обнаружиться энергия, подавленная городом, и не подавление ли этих энергий необходимо исследовать для того, чтобы город понять – так как они могут дать сценарии для запросов самого широкого уровня?

Иными словами, цифровому городу необходима не просто глитч-аналитика, т.е. проверка на глитч-устойчивость, но и глитч-терапия как возможность полюбить свой глитч, принять и встроить его в свою ритмику для последующей устойчивости. Введение «права на глитч» было бы способно перевернуть привычные отношение к целому ряду факторов – даже к мусору и формам информационного и визуального загрязнения, поскольку они имеют, конечно, не только визуальную или информационную природу, но возникают из целого ряда условий. Ряд исследований показывает, как добровольцы и сборщики мусора в океане не только собирают его в утилитарных или экологических целях, но и создают огромную базу данных, классифицируя этот мусор по видам, маркам и штрих-кодам – т.е. соучаствуют в исследовании океана. Кроме того, «использование различных метрик и трекинг для сбора данных с помощью мусора способствует изучению микроциркуляции и динамики развития языка и культуры различных микросообществ и их сред» (Latypova, Lenkevich, Kolesnikova & Ocheretyany, 2022, p. 158). В этом смысле так же, как выброшенные в океан кроссовки могут дать представление о динамике течений (Ebbesmeyer & Scigliano, 2009), цифровые технологии – в обращении с тем, что привычно считали шумом, помехой, глитчем, – могут быть применены для исследования урбанистического тигмотаксиса, или, в более



широком смысле, для исследования отношений тела, среды и тех возможностей, которые возникают в их взаимодействии. Терапевтическое применение глитча для упразднения монополии геонив и учета тигмотаксиса помогло бы в установлении течений, пластичности, следов, которые возникают во взаимодействии тела и среды. Углубление и усложнение этих взаимодействий, выражающееся (и часто внезапно) в телесных моделях, поведенческих стратегиях, урбанистических образах, архитектурно-перцептивных конфигурациях и воплощенных аффектах позволило бы создавать не просто города нового типа как жизненные пространства – но открывать новые границы опыта жизни.

Современный город – не просто сеть улиц или взаимодействий, но сеть приложений, прокладывающих маршруты, оставляющих метки, провоцирующих коммуникацию. Конечно, мы всегда имели дело с огромным количеством данных, которые до конца не осознаются и даже не доходят до восприятия, но продолжают воздействовать на нас – и часто косвенное воздействие сильнее, чем прямое, – но современный город предлагает вернуть эти данные, дать нам возможность обратиться к этим косвенным воздействиям – встретиться со своим двойником, пусть даже как с мусорным следом или загрязнением (информационным и визуальным), которые мы оставляем собственным присутствием. Уходящий в сеть и цифру невидимый город, как некое мистическое, магическое, наполненное мифами, соблазнами и чудовищами измерение, сегодня не обязательно существует в интенции, как некий романтический горизонт возможностей, которые скорее манят, чем сбываются – ведь самое актуальное сегодня виртуальное, а самое вещественное – цифра. Благодаря цифровым интерфейсам оставленные следы, обычно интерпретируемые как нечто призрачное, все время возвращаются к нам, обнаруживая энергию, захватывающую в большей степени, чем движение людей и транспорта. И наши устройства могут стать не просто навигаторами, но герменевтическими операторами и синтезаторами – теми инструментами, которые визуализируют наше урбанистическое бессознательное, заставляя оживать след, вступая в интерпретацию с воплощенными в архитектуре метафорами и с нашими способами взаимодействовать с ними.

Подобный интерес к скрытым и явным взаимодействиям был намечен уже в проектах авангардной психотехнической архитектуры, которая была захвачена стихиями, особенно теми, которые еще только предстоит высвободить, пусть даже и медиумом машины: именно машина при таком подходе учит человека входить в стихии, – и не случайно машинность может означать не только продуманность и функциональность, но и спонтанность. «Человек не замечает постоянно контролирующего его механизма, но и машина не регистрирует уклонение людей от ее контроля. При этом обе стороны постоянно ориентируются в своих действиях на предполагаемое присутствие друг друга» (Фёрингер, 2019, с. 135). Со времен авангарда понятие о машине – технологиях, сложных системах, – значительно расширилось. Появилась кибернетика второго порядка, учитывающая телесно-ориентированную



эпистемологию и видящая в живых системах разновидность компьютеров, сама сеть приобрела биофильную структуру, на когнитивном и телесном уровне воплощающую метафоры, влияющие на наше поведение (MacKenzie, 2013) – но речь продолжает идти о том, чтобы дать иную степень доступа к среде, через приостановку и деконструкцию этих метафор (всех метафор, регулирующих наше существование) – через взлом существующего вернуться к стихиям, вернуть фактам статус фактоида – ограниченного набора данных, который «был проинтерпретирован так, чтобы выглядеть истинным» (Мортон, 2019, с. 27). Глитч (как вариант шума или мусора в умном городе) в таком случае не столько провокация, сколько эмансипация – высвобождение иных способов доступа, за счет привлечения внимания к ранее незаметным взаимодействиям.

Специалист в области нет-арта К. Пол показывает, как ряд примеров подобного расширения способа доступа обнаруживается цифровым искусством еще на ранних этапах освоения цифрового опыта. Характерно, что все они работают с чем-то, что мы привычно не замечаем, вытесняем, или чего опасаемся. Во-первых, это трансляция цифровыми средствами, через интерфейс, разросшийся до одежды, базовых чувств – таких как осязания и обоняние, например, в проектах подобных *Inter_Skin* художника Столе Стенсли, открывающих широкую перспективу анонимного воздействия из Сети (в эпоху страха вирусов как цифровых, так и аналоговых). Во-вторых, это «связывание» тел в проекте 1993 г. Кадзухико Хасия «Интердискоммуникационная машина», где два человека в виртуальных шлемах видят каждый глазами другого, оказываются в теле другого, тем самым смещая границу между «ты» и «я», а также проект 1998 г. Скотта Сниббе «Разграничивающие функции», где линии выявляют обычно невидимые границы личного пространства и показывают структуру социальных отношений (Пол, 2017, с. 173-174). В-третьих, это проект 2007 г. «Изобилие» Камиллы Аттербэк, визуализирующий перемещения людей и таким образом переносящий социальное взаимодействие в архитектурное пространство на языке фигур, оттенков, отражений – развоплощая архитектуру в той степени, в какой высвобожденная энергия поддерживает и замедляет уход эфемерных касаний, пересечений, встреч (Пол, 2017, с. 234). Во всех перечисленных практиках (взаимодействия со своим телом, телом другого, коллективным телом) есть один общий ключевой момент – сбой, пробуждающий некую заложенную в нас, но не проявлявшую себя способность. Если вспомнить, что любой дизайн предполагает либо ошибку проектировщика, либо технологический сбой (именно в таком случае пользовательский опыт не состоится – непонятно, чего ожидать от объекта или программы), то здесь идет речь о таком дизайне опыта, который может состояться только как ошибка, как сбой, когда архитектурная аксиоматика не срабатывает, и все объекты снова становятся парадоксальными, а единственное, что узнается в этой смещенной реальности и вызывает уют, это свободный дрейф данных, т. е. существование некоего скрытого



течения, которое всегда существовало где-то на фоне, и вот – дало о себе знать.

Современные города уже оборудованы сетями Wi-Fi, QR-кодировкой, сложными системами навигации, позволяющими обозначить свое присутствие, и аппаратами, печатающими фото из «Инстаграм»: все это нацелено на возвращение собственных следов в виде материальных артефактов, или маршрутов, отметками в календаре и т.д. Но представим, в дело вступает глитч, который смешивает карты и маршруты, свои и чужие фотографии или в более отдаленном будущем – позволяет прикоснуться к нам анонимному другому из сети и цифры (возможно, даже нечеловеческому агенту), получить образы и записи, сгенерированные нейросетью, и открыть доступ к визуализации стратегий взаимодействия людей на тех или иных территориях – все это превратило бы интеракцию в интра-акцию (концепт К. Барад) (Barad, 2003), т. е. привело бы к повороту от компьютерного или просто автоматического действия к поиску вариантов взаимодействия, росту открытости к альтернативам, импровизации. Нас как бы возвращают к себе, напоминая, что любой факт – только фактоид, пока он не легитимирован нашим согласием и соучастием, желанием играть по его правилам.

Речь не идет, впрочем, просто о деконструкции места, т.е. отсутствии учета экзистенциального запроса в пользу игры знаков; речь идет именно о создании дрейфа для терапии места – о дрейф-туннелировании, приходящем на смену исчезнувшей фигуре фланера: если для фланера главное – застать город врасплох, получить от него опыт, который город расположен скрыть, то дрейф-туннелирование – это именно изъятие данных о поведенческих взаимодействиях, движениях, течениях, которые скрыты доминирующими способами доступа к среде. Фланер предполагает найти уникальные и редкостные индивидуальные переживания; дрейф-туннелирование, благодаря введению глитча (совмещая художественную практику и цифровую технику), возвращает под видом странных состояний те данные, которые всеобщие и необходимы, уже состоялись, но их пока почти никто еще не чувствует и не осознает. Дрейф-туннелирование в городской среде можно было бы признать терроризмом (оно подрывает устойчивость, берет внимание в заложники, удерживает в головокружении), если бы оно не выполняло главного, показывая, что данные, – визуальные, тактильные, аудиальные, – первичнее того способа сборки, который за ними закрепился. Средства AR- и VR- в умном городе вполне могли бы использовать эти художественные практики для дрейф-туннелирования городской среды, обнаруживая за фактом – фактоид, за местом – потоки данных, настойчиво требующие обживания, визуализируя их и тем самым, во-первых, утилизировать информационный мусор, во-вторых, вести широкий учет невидимого коллективного взаимодействия и предлагать варианты на замену существующим нерелексивным (а возможно и инерционным) стратегиям обживания мест.



Однако глитч-терапия и возвращение парадоксальных объектов для аккумуляции внутреннего неинсценируемого опыта проживания места возможно только благодаря человеческой художественной практике – речь идет о расширении ее до не-человеческих агентов. Уже в 1974 г. американский философ Т. Нагель опубликовал статью «Каково быть летучей мышью?» (Nagel, 1974), где, критикуя физический редукционизм, пришел к выводу, что обладать сознанием значит являться именно тем существом, которое сознанием обладает – другие существа обладают другими органами (как летучая мышь – органом эхолокации), поэтому ее опыт принципиально неконвертируем в человеческий. При получении полного научного представления от нас ускользает главное – каково ею быть? Тем не менее, не имея возможности приблизиться к бытию летучей мыши, – мы обладаем привилегией на конструирование аналогий. Т. Нагель дает нам ряд проблематичных экспериментов, которые могли бы быть реализованы: поведенческая имитация (подражание летучей мыши), использование общих переживаний, трансформация в летучую мышь с использованием биотехнологий будущего. Умный город, проводя мониторинг и диагностику всего живого в нем и сам являясь коммуникационной системой среди коммуникационных живых систем, мог бы учесть этот опыт – а именно, использовать движение и поведение животных (шире – живых систем, нечеловеческих агентов и связей) для открытия оптимальных способов человеческого бытия в городе среди живого. Мы не можем быть летучей мышью, пусть и узнаем о ней все, но летучая мышь, как и другие организмы, зная о человеке крайне мало, тем не менее, может поделиться с ним с помощью умных систем своими знаниями, своими моделями поведения, дать человеку еще один взгляд на себя самого – взломать антропоцентризм в урбанистической перспективе. Вслед за наблюдениями, сделанными Д. Булатовым над экспериментами в искусстве, можно предположить, что в архитектуре города будущего, его высокотехнологичных взаимодействиях и связях «происходит обращение интерактивности: устройство перестаёт рассматриваться как состоящее из разного рода элементов, с которыми мы взаимодействуем; вместо этого элементы начинают рассматриваться как то, что предъявляет нам это взаимодействие. То, с чем мы взаимодействуем, как с устройством или средой, – это явленное, но на самом деле в устройствах в свёрнутом виде присутствует ещё много того, что не явлено. Так интерактивность постепенно превращается в изучение коммуникативных прав элементов, которые предъявляют нам устройства и среды». Далее, ссылаясь на творчество британского художника М. Хоуса, он пишет: «камни и минералы, водяной насос и бессеребряный фотопроектор (цианотипия) – вот элементы, которые в совокупности начинают предъявлять себя как «протекающая» и «глухая» машина Тьюринга. Суть генеративной стратегии Хоуса в том, чтобы «гнать динамику» непредсказуемых алгоритмов и выяснять, что из неё возникает...» (Булатов, 2019).



В этом же ключе рассуждает и инспиратор нового диалога между человеком и природой А. Пшера: «Интернет животных следует за интернетом вещей и тем самым завершает виртуализацию мира. Природа – та единственная среда, куда интернету до сих пор не было доступа. Природа предлагает единственную возможность отступления перед вседушной дигитализацией. Это последнее пространство свободное от данных [...] Но ведь именно интернет – это новый зеленый ключ [...]. Сеть – это постоянное обновление всяческих комбинаций, это живая система, всегда способная организовывать себя по-новому, она – как и природа – сложна и непредсказуема. Сеть разветвлена, она сформирована органически, она отображает все те пути и способы, какими умеет организовывать себя природа, она в конечном счете является попыткой овладеть всем комплексом информации и ресурсов ради выживания, то есть ставит перед собой ту же задачу, что и любая существующая внутри природы система» (Пшера, 2017, с. 97-99). Парадоксальный вывод из концепции Пшеры состоит в том, что интернет ближе природе, чем технике, но дело не столько в инстинктивном воспроизводстве человеком биофильных структур – напротив, интернет может быть ближе иной неприрученной природе, а потому мы можем использовать данные животных (даже растений и минералов с учетом опытов Хоуса) не просто для осознания их способов существования в городе, но для поиска оптимума своего бытия в городе, вскрывая через технологический взлом собственной природу – природу скрытую, неявную, но определяющую наши способы быть и коммуницирующую с нами в одностороннем порядке. Необходимы возможности для ответа ей, вступления в продуктивный диалог. И не обязательно на языке, навязываемом человеком живому; в умном городе он способен услышать движения, жужжания, колебания – вслушаться в шум для того, чтобы обновить свой язык средствами этого шума. Вполне легитимно предположить, что если метафоры – доязыковая, скорее телесная конструкция, учитывающая сенсорно-двигательные особенности, кинестетику, а также эмоции, – а архитектуре следует их использовать для своего развития и для увеличения возможностей, – то подключение шестого чувства животного, рост данных о поведенческой динамике животных и живых систем в целом могло бы показать, какие новые метафоры рождаются из этого тигмотаксиса на границе взаимодействия с нечеловеческими агентами, и каким из них следует дать место для улучшения качества жизни.

Компьютерные игры также могли бы способствовать глитчизации города – если художественные практики лучше подходят для взлома коллективного взаимодействия, а интернет-животные, биофильные экотехники – для вскрытия метаданных нечеловеческих агентов и выстраивания альтернативных способов коммуникации, то компьютерные игры работают со временем, пространством, причинно-следственной связью и знаковыми системами. Отношение к компьютерным играм, использующим геолокацию и дополненную реальность, менялось довольно динамично, если не драматично.



Все началось с развлекательных игр, и довольно показательной в этом смысле является игра *Shadow Cities*, выпущенная финской компанией Grey Area в 2011 году, а корнями разработки уходящая к выпуску первого iPhone: на экране сохраняется геолокация, но мир – иной, наполненный порталами, между которыми необходимо физически путешествовать для того, чтобы собирать энергию духов и превращать ее в магию: фактически в магию превращается энергия телесного движения. *Pokémon Go* от американской компании Niantic, Inc. в 2016 г. развила эту стратегию, персонализировав духов и превратив их в привычных многим по одноименной франшизе существ – покемонов. Однако вскоре эти проекты оказались востребованы в мотивационных (Ryan, Rigby & Przybylski, 2006), рекламных и образовательных целях: например, для изучения детьми поведения животных, взаимодействием в музеях и галереях (Srinivasan & Huang, 2005), а также – попали в тренд инфотейнмента с все большим стиранием границ между развлечением и обучением. Наконец такие проекты стали позиционироваться как проекты, позволяющие собирать данные и потому могущие быть инструментами гражданской науки.

Можно увидеть, что игра превращается из орудия разрушения привычной территории в ее скрупулезное реконструирование на уровне данных – однако важный потенциал у нее все же остается, она превращает физическое – в эмоциональное и нарративное. Город – система информационных туннелей: наше внимание либо захвачено (рекламой, гаджетами, достопримечательностями) – либо выключено. Погружение в городскую среду – отдельная терапевтическая практика для человека, который стремится уехать за город или укрыться в парке, или, по крайней мере, в своей комнате. Городское пространство производит такое количество знаков, которые современный человек уже не в состоянии регистрировать, не говоря уже о комплексном герменевтическом вхождении в них, проживании – соответственно, важно дать ему возможность взаимодействовать с этими образами, находить себя в этих знаках. В современном мире – деэмоционализация есть тотальная лишенность капитала, всяких возможностей; напротив, подлинный капитал суть эмоции – и даже денежные знаки – скорее перформативы эмоций (Konings, 2015). И именно социальной капитализации могут послужить игры, с одной стороны, подрывая привычные способы ориентации в городском пространстве, а с другой стороны, собирая данные и предлагая самые разные способы обращения с ними. Они восстанавливают эмоциональные и нарративные связи, обнаруживая в записях, следах, противостояниях скрытые, полюса притяжения, зоны интенсивности, а также возвращают социальные связи и жизненную энергию (Busselle & Bilandzic, 2009). Если биофильные экотехники типа интернет-животных позволяют осуществить сбой в данных, разомкнуть привычную картину и увидеть способы производства присутствия в урбанистической перспективе, исходя из тех агентов и связей, которые до этого не брались во внимание, то компьютерные игры с геолокацией и дополненной



реальностью позволяют создавать монструозные территории и монструозных субъектов для того, чтобы проверять на прочность связи парадоксальных объектов внутри города по инерции воображения принимаемых за нормальные. Они могут обучать искусственный интеллект сложных систем (Yannakakis, 2018), но главное – они гибридизируют отношения искусственного и естественного, взламывая образно-знаковые порядки города для того, чтобы реконструировать эмоциональные и нарративные связи в нем: туннелированный город через игры с дополненной реальностью сшивается на уровне тела игрока.

Место заключения?

Город – сеть парадоксальных объектов. Не важно, как они появились на заре человечества: как компенсация после сворачивания проекта бикамеральности – умолкания голоса богов, или после снижения интенсивности магнитного поля Земли до приемлемого уровня, или после локализации сияний ближе к полюсам. Так или иначе бытие человека оказалось ими захвачено и определялось тем, в какой степени он способен с ними справляться: балансировать их, упорядочивать, выстраивать их в оптимальном соотношении для собственного блага. Вся деятельность по упорядочиванию пространства и времени, выстраивания причинно-следственных отношений человеческих связей не могла обходиться без их учета; но если природа настолько совершенна, что не знает грязи – то город существует в хроническом дисбалансе парадоксальных объектов, порождая грязь и мусор – в современном мире мусор информационный и визуальный. Однако именно сбой в информационных и коммуникативных системах может дать новые эволюционные возможности городу: избавить его от статуса мазотопии, реутилизировать мусор, приняв в учет невидимые взаимодействия, нечеловеческую агентность, комплексные связи человека и животных, динамику образа и знака. Если даже самые сложные из метафор, имеющих в распоряжении человека, – и воплощающиеся в городах, – укоренены в его телесности, в сенсорных, двигательных, эмоциональных процессах, то интерфейсы умных городов способны вскрыть их принципы, возможности и ограничения, а также – через широкое вовлечение различных форм агентности и на основании учета более комплексных связей – дать альтернативные модели использования метафор, обновить их, в т.ч. и с опорой на те элементы опыта, которые ранее либо ускользали от сознания (но воздействовали на тело), либо считались шумом, сбоем, мусором.

Благодарности

This research was prepared with the financial support of the RSF grant Project 21-18-00046 “The Definition of Criteria for Visual Pollution of the Environment” in St Petersburg State University.



Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект 21-18-00046 «Определение критериев визуального загрязнения окружающей среды» в Санкт-Петербургском государственном университете.

Список литературы

- Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 28(3), 801–831. <https://doi.org/10.1086/345321>
- Blom, J. D. (2010). *A dictionary of hallucinations*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1223-7>
- Busselle, R., & Bilandzic, H. (2009). Measuring Narrative Engagement. *Media Psychology*, 12(4), 321–347. <https://doi.org/10.1080/15213260903287259>
- Crary, J. (1990). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. MIT Press.
- Deakin, M., & Al Waer, H. (2011). From intelligent to smart cities. *Intelligent Buildings International*, 3(3), 140–152. <https://doi.org/10.1080/17508975.2011.586671>
- Ebbesmeyer, C. C., & Scigliano, E. (2009). *Flotsametrics and the floating world: How one man's obsession with runaway sneakers and rubber ducks revolutionized ocean science*. Collins.
- Etter, B. K. & Hegel Society of America, in cooperation with the Philosophy Documentation Center. (1999). Beauty, Ornament, and Style: The Problem of Classical Architecture in Hegel's Aesthetics. *Owl of Minerva*, 30(2), 211–235. <https://doi.org/10.5840/owl19993021>
- Holm, L. (2000). What Lacan said re: Architecture. *Critical Quarterly*, 42(2), 29–64. <https://doi.org/10.1111/1467-8705.00286>
- Jaynes, J. (1976). *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. Houghton Mifflin.
- Konings, M. (2015). *The emotional logic of capitalism: What progressives have missed*. Stanford University Press. <https://doi.org/10.1515/9780804794503>
- Latypova, A. R., Lenkevich, A. S., Kolesnikova, D. A., & Ocheretyany, K. A. (2022). Study of Visual Garbage as Visual Ecology Perspective. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(2), 153–172. <https://doi.org/10.46539/gmd.v4i2.283>
- MacKenzie, I. S. (2013). *Human computer interaction: An empirical research perspective*. Elsevier.
- McKenna, T. (1992). *Food of the Gods*. Bantam Books.
- Nagel, T. (1974). What Is It Like to Be a Bat? *The Philosophical Review*, 83(4), 435. <https://doi.org/10.2307/2183914>
- Ronell, A. (1992). *Crack Wars: Literature, Addiction, Mania*. University of Nebraska Press.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Samorini, G. (1992). The oldest representations of hallucinogenic mushrooms in the world (Sahara Desert, 9000–7000 B.P.). *Integration*, 2(3), 69–78.
- Serada, A. S. (2019). Phantom Affordances in Video Games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 86–107. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038>



- Srinivasan, R., & Huang, J. (2005). Fluid ontologies for digital museums. *International Journal on Digital Libraries*, 5(3), 193–204. <https://doi.org/10.1007/s00799-004-0105-9>
- Yannakakis, G. N., & Togelius, J. (2018). *Artificial intelligence and games* (Vol. 2). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-63519-4>
- Арнхейм, Р. (2012). Искусство и визуальное восприятие. Архитектура-С.
- Булатов, Д. Х. (2019). Комплекс гибких технологий. *Коммуникации. Медиа. Дизайн*, 4(4).
- Гебауэр, Г. (2013). Тело, созданное аппаратом, и аппарат, создающий тело. *Логос*, 95(5), 97–107.
- Гибсон, Дж. (1988). Экологический подход к зрительному восприятию. Прогресс.
- Голдхаген, С. У. (2021). Город как безумие. Как архитектура влияет на наши эмоции, здоровье, жизнь. Издательство АСТ.
- Латыпова, А. Р. (2020). Между мутацией и глитчем: Цифровая эволюция медиа. *Эпистемология и философия науки*, 57(2), 162–178. <https://doi.org/10.5840/eps202057228>
- Мортон, Т. (2019). *Стать экологичным*. Ад Маргинем Пресс.
- Пол, К. (2017). *Цифровое искусство*. Ад Маргинем Пресс.
- Пшера, А. (2017). *Интернет животных: Новый диалог между человеком и природой*. Ад Маргинем Пресс.
- Саган, К. (1986). *Драконы Эдема. Рассуждения об эволюции человеческого мозга*. Знание.
- Фёрингер, М. (2019). *Авангард и психотехника: Наука, искусство и методики экспериментов над восприятием в послереволюционной России*. Новое литературное обозрение.

References

- Arnheim, R. (2012). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Architecture-C. (In Russian).
- Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 28(3), 801–831. <https://doi.org/10.1086/345321>
- Blom, J. D. (2010). *A dictionary of hallucinations*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1223-7>
- Bulatov, D. Kh. (2019). Compendium of Flexible Technologies. *Communications. Media. Design*, 4(4). (In Russian).
- Busselle, R., & Bilandzic, H. (2009). Measuring Narrative Engagement. *Media Psychology*, 12(4), 321–347. <https://doi.org/10.1080/15213260903287259>
- Crary, J. (1990). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. MIT Press.
- Deakin, M., & Al Waer, H. (2011). From intelligent to smart cities. *Intelligent Buildings International*, 3(3), 140–152. <https://doi.org/10.1080/17508975.2011.586671>
- Ebbesmeyer, C. C., & Scigliano, E. (2009). *Flotsametrics and the floating world: How one man's obsession with runaway sneakers and rubber ducks revolutionized ocean science*. Collins.
- Etter, B. K. & Hegel Society of America, in cooperation with the Philosophy Documentation Center. (1999). *Beauty, Ornament, and Style: The Problem of Classical Architecture in Hegel's Aesthetics*. *Owl of Minerva*, 30(2), 211–235. <https://doi.org/10.5840/owl19993021>
- Gebauer, G. (2013). Body Made by Machines and Body-Making Machine. *Logos*, 95(5), 97–107. (In Russian).
- Gibson, J. (1988). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Progress. (In Russian).



- Goldhagen, S. W. (2021). *The city as madness. How Architecture Affects Our Emotions, Health, Life*. AST. (In Russian).
- Holm, L. (2000). What Lacan said re: Architecture. *Critical Quarterly*, 42(2), 29–64. <https://doi.org/10.1111/1467-8705.00286>
- Jaynes, J. (1976). *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. Houghton Mifflin.
- Konings, M. (2015). *The emotional logic of capitalism: What progressives have missed*. Stanford University Press. <https://doi.org/10.1515/9780804794503>
- Latypova, A. R. (2020). Between Mutation and Glitch. *Epistemology & Philosophy of Science*, 57(2), 162–178. <https://doi.org/10.5840/eps202057228> (In Russian).
- Latypova, A. R., Lenkevich, A. S., Kolesnikova, D. A., & Ocheretyany, K. A. (2022). Study of Visual Garbage as Visual Ecology Perspective. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(2), 153–172. <https://doi.org/10.46539/gmd.v4i2.283>
- MacKenzie, I. S. (2013). *Human computer interaction: An empirical research perspective*. Elsevier.
- McKenna, T. (1992). *Food of the Gods*. Bantam Books.
- Morton, T. (2019). *Become eco-friendly*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Nagel, T. (1974). What Is It Like to Be a Bat? *The Philosophical Review*, 83(4), 435. <https://doi.org/10.2307/2183914>
- Paul, C. (2017). *Digital Art*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Psherф, A. (2017). *The Internet of Animals: A New Dialogue between Man and Nature*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Ronell, A. (1992). *Crack Wars: Literature, Addiction, Mania*. University of Nebraska Press.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Sagan, C. (1986). *The Dragons of Eden: Speculations on the Evolution of Human Intelligence*. Znanie. (In Russian).
- Samorini, G. (1992). The oldest representations of hallucinogenic mushrooms in the world (Sahara Desert, 9000–7000 B.P.). *Integration*, 2(3), 69–78.
- Serada, A. S. (2019). Phantom Affordances in Video Games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 86–107. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038>
- Srinivasan, R., & Huang, J. (2005). Fluid ontologies for digital museums. *International Journal on Digital Libraries*, 5(3), 193–204. <https://doi.org/10.1007/s00799-004-0105-9>
- Voehringer, M. (2019). *Avant-garde and Psychotechnics: Science, Art, and Techniques of Experiments on Perception in Post-Revolutionary Russia*. New Literary Review. (In Russian).
- Yannakakis, G. N., & Togelius, J. (2018). *Artificial intelligence and games* (Vol. 2). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-63519-4>



“Slow” Visual Environment in the Urban Landscapes

Zhanna V. Nikolaeva

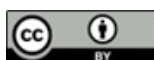
St. Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia. Email: [zh.v.nikolaeva\[at\]gmail.com](mailto:zh.v.nikolaeva[at]gmail.com)

Abstract

The article observes different aspects of the visual ecology in the urban architectural environment and a new public discussion that arose around the anti-acceleration trends (“Slow Architecture”, “Slow Cities”). The theory of the urbanized landscapes visual image’s perception analyzes, from the standpoint of rational aesthetics, critical theory of architecture, topological reflection, and the new ethics of consumption. Philosophical reflection on the phenomenon of slow perception of life, slow activity and the meaning of contemplation is of great importance for the formation of the concept of “slow visual environment”. The hypothesis of the need to limit the iconic forms’ entropy in the visual environment is verified by the examples of objects creating an aggressive landscape and visual pollution. Criteria are offered, defining the visual pollution of urban landscapes, as well as the methods for achieving visual environmental friendliness by slowing down the visual message.

Keywords

Visual Environment; Visual Ecology; Ecology Of Architecture; Slow Architecture; Slow City; Sustainable Development; Architecture; Visual Pollution; Urbanism; Urban Landscape



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



«Медленная» визуальная среда в городских ландшафтах

Николаева Жанна Викторовна

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия.
Email: zh.v.nikolaeva[at]gmail.com

Аннотация

В статье рассматриваются некоторые аспекты визуальной экологии городской архитектурной среды в связи с новой общественной дискуссией об анти-акселерационных трендах («медленная архитектура», «медленный город»). Теория восприятия зрительных образов урбанизированных ландшафтов анализируется с позиций рациональной эстетики, критической теории архитектуры, топологической рефлексии и новой этики потребления. Для формирования концепта «медленной визуальной среды» большое значение имеет философская рефлексия феномена медленного восприятия жизни, медленной активности и значения созерцания. Гипотеза о необходимости ограничения энтропии иконических форм в визуальной среде верифицируется на примерах объектов, создающих агрессивный образ и визуальный шум. Предлагаются критерии для определения визуального загрязнения городских ландшафтов и методы достижения визуальной экологичности через замедление визуального послания.

Ключевые слова

визуальная среда; визуальная экология; экология архитектуры; медленная архитектура; медленный город; устойчивое развитие; архитектура; визуальное загрязнение; урбанистика; городской ландшафт



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
[Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

Городская архитектурная среда представляет собой подобие экосистемы. К парадоксам антропоцена относится в том числе и неопределенность в социальных исследованиях визуальной организации пространств и ландшафтов. Поскольку каноны вкуса и предпочтений спускаются «сверху», а «праздничный класс, обладающий властью номинаций» (Веблен, 1984), хочет жить долго, оставаясь здоровым, постольку в наше время эти установки постоянно отсылают к экологической обстановке и заботе о себе: не только к физическому, но и психологическому здоровью индивида, как прежде это уже стало нормой относительно экологии почв и природных ресурсов.

Молодое поколение сопротивляется визуальной избыточности, оно не требует футуристической скорости и динамичных образов для города. Картина Умберто Боччони «Город, который восстает» (1913), пожалуй, одно из самых «дискомфортных» живописных произведений для взгляда современного зрителя. Психология искусства утверждает, что современный зритель уже «не фрейдист» и ему не требуется фетишизация архитектурных объектов в среде¹. Созерцающий ищет комфорта, медленной перцепции и спокойных впечатлений. «Визуальное мышление»² требует актуализации нового взгляда на проблему энтропии и беспорядочности зрительных образов.

В конце XIX века австрийский историк искусства, представитель венской школы искусствознания А. Ригль создал оригинальную формальную теорию визуального восприятия объектов в среде: существует режим зрения, при котором чрезвычайно сильное значение имеет прошлый осязательный опыт восприятия, накопленный от рождения: «гаптическое» (ощупывающее) видение (Ригль, 2007). В 1950-е – 1970-е гг. для психологов, теоретиков искусствознания, художников очень важным представлялся вопрос передачи глубины пространства, искажений и отражений поверхностей и материалов³. Дефиницию «гаптическое зрение» для философской интерпретации понятия поверхности затем успешно использовал Ж. Делез (Делез, 2011): так, что даже возникла теория «гаптического кино». «Ощупывание» формы зрением непосредственно связано с теорией восприятия контуров, очертаний (границ) объектов, пространственных объёмов и пустот в среде. Именно на поверхности, а не в глубине возникают смыслы и рождаются события, находясь в режиме свободных горизонтальных взаимосвязей между собой.

Соположение очертаний и теория ощущений, с которыми мы подходим к выработыванию эмпатических или антипатических настроений при созер-

1 Представления о «фрейдистской эстетике» как о теории зрительного восприятия производного от подсознательного и бессознательного доминировали в XX веке. В актуальный момент современности ученые вновь обратились к принципам «рациональной эстетики».

2 Термин введен американским психологом искусства Рудольфом Арнхеймом (Арнхейм, 1974)

3 Р. Арнхейм называет это «передачей веса объекта в пространстве». По его мнению, на «вес» оказывают влияние форма и направление воспринимаемых объектов.



цании, интересовала американского эстетика Рудольфа Арнхейма. Теория эстетического восприятия, которую развивал Р. Арнхейм, строится на том, что восприятие в своей основе представляет собой познавательный процесс. Утверждается, что эстетическое восприятие не пассивный, созерцательный акт, а творческий, активный процесс:

«Каждая визуальная модель динамична... Любая линия, нарисованная на листе бумаги, любая наипростейшая форма, вылепленная из куска глины, подобны камню, брошенному в пруд. Все это – нарушение покоя, мобилизация пространства» (Арнхейм, 1974, с. 28).

Под влиянием Р. Арнхейма («динамическое зрительное восприятие», обоснование «визуального мышления» (Арнхейм, 1994, с. 153-155)) и в результате открытия системы зеркальных нейронов Дж. Ризцоллатти («кинестетическая зрительная эмпатия» (Ризцоллатти & Синигалья, 2012)), в 1960-е – 1970-е гг. за рубежом и в СССР возникли школы, изучающие критерии визуальной перцепции через психологию и нейрофизиологию формирования зрительного образа (см. Власов, 2007). Психогеография города (Дебор, 2017) вызвала интерес к ныне популярному изучению когнитивных взаимоотношений между зрителем и объектом архитектуры.

«Классические» теории визуального восприятия и современные исследования в области визуальной экологии имеют междисциплинарную связь. При этом они предлагают свой особенный подход к объяснению восприятия формы и очертаний объектов, что успешно используется исследователями изобразительного искусства и архитектуры, в философии пространства и урбанистике; большое значение они приобретают в 3-Д моделировании и при проектировании виртуальной среды, а также в дизайне:

«Сегодня трудно преувеличить скорость трансформации визуальной среды, воздействующей на человека с такой силой и с такими последствиями, что изменяется не только восприятие, мировоззрение, но и образ жизни. Реакцией на эти процессы явилось возникновение новой гуманитарной дисциплины – визуальной экологии, которая нашла себе место в рамках медиафилософии» (Савчук, 2021, с. 116).

Медленная визуальная среда и критерии энтропического загрязнения городских ландшафтов

Для формирования концепта «медленной визуальной среды» большое значение имеет философская рефлексия феномена медленного восприятия жизни, медленной активности и значения созерцания. Модели «медленной жизни» и «медленной экономики» (Parkins & Craig 2006; Petrini, 2013; Rampini, 2009; Николаева, 2016) призывают нас потреблять мало, осознанно, медленно и только высококачественный продукт, в том числе и визуальный продукт, который мы наблюдаем на улицах наших городов. Принципы практики



медленной жизни таковы: удовольствие превыше выгоды, человек важнее работы, неспешность приятнее суеты.

К движению «за медленную жизнь» (Slow Movement, осн. в 1986–1989 гг.) почти сразу же присоединились архитекторы и урбанисты в поисках своих профессиональных ответов на вызовы глобальной реальности. Предшествовавшая архитектура – иконическая архитектура (Iconic Project)¹ и параметрическая архитектура², как полагают некоторые современные исследователи (Erzen & Milani, 2013; Sklair, 2021), обслуживала капиталистическую глобализацию, создавая условия для «загрязнения» визуальных архитектурных образов избыточной креативностью, социальной ангажированностью, постколониальным дискурсом и многими другими «политическими» и этическими вопросами глобальной повестки дня. Здания-иконы являли собой образцы, формирующие символическое/эстетическое для «машин желаний» и «диспозитивов власти». Новая эстетика полагает приемлемым в архитектуре лишь то, что рационально оправдано в соответствии с правилами медленной жизни (Николаева, 2021).

Архитектурное движение «за медленный город» сосредоточено на том, чтобы найти альтернативу сложившейся тенденции использования иконической и параметрической архитектуры в соответствии с постмодернистскими принципами «эстетизации политической экономики». В первые годы нашего века появились архитекторы и девелоперы, считающие себя адептами «медленной архитектуры», и они провозглашают тенденцию отказа от «контamination» архитектуры политическим, институциональным дискурсом и капиталистической экономикой (Sklair, 2018). Так же, как и движение «архитектура по brand» (небрендируемая архитектура), «медленная архитектура» позиционирует себя как искусство сопротивления тотальной энтропии иконических образов и социальных коннотаций. На смену им привносится ряд антириторических принципов.

Одной из самых тревожных особенностей энтропического ускорения урбанизации является утрата визуального разнообразия. Главный принцип «медленной архитектуры»³ – это противостояние глобализации посредством сопротивления усреднению и созданию «не мест» (Оже, 2017). Для этого предлагается развивать и пропагандировать культурное разнообразие и уникальность каждой среды.

Основным из факторов усреднения среды (утраты среды), стандартизации и создания «не мест» является «типизация» архитектурных объектов. Типизация формирует зоны отчуждения (выпадения) из локального ландшафтно-визуального контекста («невстроенность» в культурную и естественную среду)

1 Иконическая архитектура предполагает, прежде всего, создание объектов, способных оказывать идеологический и эмоциональный эффект.

2 Параметрической архитектурой называются объекты, проектирование которых сводится к созданию математической модели по набору параметров.

3 См.: Официальный сайт ассоциации «Медленный город»: Cittaslow International (англ.). URL: www.cittaslow.org



(Nikolaeva & Troitskiy, 2018). Непонимание среды, норм зрительного восприятия и непрофессиональные попытки противостояния типизации порождают при этом еще один способ загрязнения: подчеркнутую альтернативность. Нам знакомы примеры «барочных» дворцов, построенных в дачных деревянных поселках, или купольных храмов, расположенных в модернистских кварталах семидесятых годов прошлого века. В этих случаях в качестве попытки решить проблему т.н. корбюзиянского города предлагалась (и все еще предлагается) фетишизация сингулярных архитектурных объектов в чуждой им среде (ср. «иконическая архитектура»).

Архитектурный идеализм (архитектурные утопии, архитектурный романтизм) также порождает загрязнение естественной среды. В качестве примера можно привести также знакомые всем отели, напоминающие фантастические замки, облик которых свидетельствует о попытке культурного и визуального эскапизма. Основной причиной, как мы уже сказали, является контаминирование архитектуры и экономики: избыточное брендирование, пафосные накладные детали, колоссальный декор, демонстративное расходование ресурсов для подчеркивания имиджа компании, нерациональное («не медленное») использование возможностей окружения, привлечение чуждых данной местности материалов для указания на финансовый статус заказчика. Именно это и создает энтропию разноголосых иконических образов.

Еще один пример – искусственное формирование социальных коннотаций: обилие иконологических знаков, связанных с идеологизированием предназначения сооружения, в том числе когда речь идет о пост-колониальном дискурсе, то есть искусственные «реверансные» отсылки к этническому. Любой урбанист, конечно же, добавит к этому перечислению трафик в исторической среде и спокойном природном окружении, а также агрессивную ночную подсветку зданий. Днем из космоса планета выглядит как вода, леса и земля, а ночью превращается в царство антропоцена и «выглядит как клубок электрических артерий и светящихся агломераций» (Barison, 2020, 79-80).

В целом любой низкокачественный визуальный продукт происходит от «загрязнения» экономическим диктатом, увлеченностью постмодернистским принципом «архитектура как нарратив или средство коммуникации», избыточной «креативностью» и недостаточным профессионализмом, социальной ангажированностью, модными «политическими» и этическими вопросами глобальной повестки дня, неспособностью работать с контекстом места.

Этические и эстетические критерии создания «медленной» визуальной среды в городских ландшафтах

Специалист по философии и социологии архитектуры М. Невлютов, на основании феноменологии архитектуры А. Перес-Гомеса, заключает, что «современная архитектура построена не на любви, поэтому она обречена



на пустой формализм, функционализм или простое следование запросам моды и потребительства» (Невлютов, 2018, с. 60). Архитектура, как и обустройство городской среды – это прежде всего социальная реальность, и новая потребительская эстетика противостоит избыточности, пафосу, колоссальности, демонстративному расходованию ресурсов и т.п. Наши потребительские предпочтения меняются в сторону ориентации на неагрессивное потребление, в том числе и потребление визуальных паттернов. Следовательно, эстетика нового потребления могла бы стать предметом исследований поведенческой этики и оценки моральных проблем, связанных с энтропией визуальной коммуникации, а соответствующие практики и инфраструктуры могут способствовать смягчению отчуждения и использованию потенциала новых теорий проектирования.

Таким образом, актуальные перцептивно-антропологические проблемы связаны с необходимостью определения понятия визуальной нормы и потребностью рационального регулирования визуальной среды; изучения границ чрезмерного, допустимого и насущного. Трудноопределимые критерии визуальной нормы и визуального загрязнения не только связаны напрямую с новыми практиками потребления, но и находятся в зависимости от социальных условий, которые на данный момент мы рассматриваем как фазу тотального замедления. Это происходит потому, что так называемая функциональная художественность проходит через социально-нормативную фильтрацию, которая контролирует экспансию новых форм чувственного, прежде всего зрительных образов.

Социальное предназначение архитектурных пространств сейчас все чаще связывают с этико-философским конструктом права на совместное проживание (Right to Inhabit) и совместное пользование. В результате не только стиль жизни, но и будущее дизайна, а также технологические и архитектурные проекты, которые подчеркивают энергоэффективность, экологичность и связь с окружающей средой, являются продиктованными правилами «права на город» (Харви, 2003).

Одной из первых попыток эстетизации уменьшения визуальной и коммуникативной избыточности в городской среде можно считать проект «нулевой архитектуры» Жана Нувеля. М. Невлютов отмечает:

«Работы Жана Нувеля оказываются особенными, потому что мы их не видим, они способны как бы выйти за пределы экрана, дематериализоваться... Они устанавливают сложные нематериальные взаимоотношения с контекстом, часто трансформируют, меняют сложившуюся среду» (Невлютов, 2015).

Ж. Бодрийяр и Ж. Нувель в своей книге «Уникальные объекты архитектуры» (Baudrillard, Nouvel, Bononno, & Hays, 2002) также делятся некоторыми соображениями о том, что сообщают некоторые здания, такие как Всемирный торговый центр или Центр Помпиду. Например, Для Нью-Йорка башни-близнецы были «предвосхищающим признаком зарождающегося компьютери-



зированной, генетически связанного, клонирующегося общества» (р. 38). «Жан Нувель ...постоянно подчеркивал, что его задачей как архитектора является создание вакуума, создание пустоты, в которой общество могло бы себя осознанно конституировать», – вспоминает Борис Гройс (2012). Но у Ж. Нувеля публичное пространство понимается как своего рода вакуум, открытый и пустой, в котором могут расположиться строения, объекты искусства, памятники, коммерческая реклама, политическая пропаганда и много других вещей, то есть, несмотря на изобретение термина «нулевая архитектура», он остается в старой постмодернистской парадигме архитектуры как нарратива или средства коммуникации.

К сожалению, только сейчас мы пошли к более практическому пониманию базовой интуиции Мишеля Фуко о гетеротопиях и том типе пространств, которые выходят за пределы мышления и языка, конституируя пространство атопии и афазии. Они «приостанавливают, нейтрализуют или переворачивают всю совокупность отношений, которые тем самым ими обозначаются, отражаются или рефлектируются» (Фуко, 2006, с. 195). Современная теория трансгенерационной (Andina, 2016) ответственности власти и индивида предлагает выйти за пределы бесконечного дописывания нескончаемого списка новых архитектурно-визуальных нарративов, поскольку мы не можем быть уверены в том, какие из объектов, семантических рядов, эстетических предпочтений будут удовлетворять запросам будущих поколений. Мы предполагаем, что последовательный выход за пределы времени исторического (эксперименты с сооружениями и даже целыми районами, состоящими из легко собираемых и легко уничтожаемых элементов, то есть отказ от постоянных форм) соответствуют идеям бережного отношения к будущим поколениям через отмену «тоталитарной», обуславливающий выбор следующих поколений, городской среды.

И, действительно, с начала XXI века мы все чаще видим архитектуру, которая стремится не к энтропии коннотаций и контекстов прошлого, а к исчезающему образу, к прозрачности, нейтральности. Видимо, в профессиональном сообществе уже существует запрет на множественность идентификационных образов (урок Ж. Нувеля).

Проектируй медленно. Архитектурная кухня

Что объясняет «приверженность Хайдеггера любительской, рустикальной архитектуре, как бы «вписываемой» в ландшафт согласно каждодневной практике человеческого проживания, а не стандартизированным строительным образцам» (Колесникова, 2020, с. 156)? Ответ: горизонты, которые «составляют реальные или воображаемые присутствия, которые позволяют отождествлять себя с собой и на этой основе отождествлять себя с окружающей средой, выявлять местоположение вещи среди других вещей» (Колесникова, 2020, с. 156).



Одну из любопытных версий определения нового способа проектирования медленной визуальной среды мы находим в высказываниях швейцарского архитектора Валерио Олджати. Поскольку вся идеология «медленного движения» (медленный город, медленные медиа, медленная экономика, медленная медицина и прочие) выросла из движения «за медленную еду», то надо еще раз перечитать принципы его основателя Карло Петрини, изложенные в его книгах и манифестах (Petrini, 2013).

Оле Фишер из университета Юты внимательно изучил высказывания В. Олджати: «Он описывает и различает архитектуру как гастрономию: в ней есть итальянская или французская «кухни»; чистота и количество ингредиентов, способы приготовления, смешивание, ароматизация. В своих кулинарных аналогиях архитектор указывает на различия в решении нескольких конкретных проблем, таких как материал, конструкция, место и их взаимодействие по принципам высокой кухни, медленной еды и фастфуда» (Fisher, 2011).

Но через почти сто лет после Хайдеггера перенос идеи локальной кулинарии в архитектурную практику отнюдь не подразумевает никаких искусственных открыточных изображений Альпийских пейзажей и другого счастливого пейзажа. Поскольку большинство населения планеты проживает в крупных городах и чаще всего на их периферии, то в местном контексте (как ингредиент) вводится постиндустриальный мотив в управляемый культурный ландшафт (сконструированный как высокая кухня), который определяется не столько туризмом, сколько энергетикой, инфраструктурой, высокотехнологичными отраслями промышленности и даже национальной обороной. В. Олджати воздерживается от антимодернизма или саморефлексивной автономии созданного объекта, но демонстрирует актуальность, которая связывает отдаленные архитектурные артефакты с городским образом жизни (Fisher, 2011). Его идеология становится понятна в связи с независимой оценкой потребления визуальных коннотаций: так же как сейчас мы, в основном, приобретаем продукты в городских супермаркетах (население планеты – население городской цивилизации), то и архитектор действует в условной культурной среде, в первую очередь, жителей крупных городов.

Частые отсылки к деревенскому, натуральному, экологичному неминуемо будут вызывать ощущение фальши. Принцип, заимствованный из философии «медленной еды» – нулевой километр: «Потребляйте то, что выращено неподалеку» (Petrini, 2013). Но в действительности для Италии автор идеи Карло Петрини указал 50 километров, а для России, ввиду ее особенностей, правдоподобную географию – 500 километров. Локальный материал для городского строительства большинства современных объектов – бетон. Возможно, именно из-за своей формальной и искренней позиции архитектор Олджати проектирует свои объекты «медленной архитектуры» почти исключительно из бетона.

В целом, архитектурный подход по созданию «медленной» визуальной среды заключается в:



1. Создании простых сооружений из найденного «на месте» материала (дальние и дорогостоящие перевозки противоречили бы логике, экономике и поэтике Slow Movement).

2. Использовании всех остальных принципов Slow Economy, таких как замкнутые циклы потребления энергоресурсов (Zero Energy).

3. Преференциях, отдаваемых локальным ремесленным производителям, например, для изготовления мебели и отделочных материалов ручной работы («медленное производство»).

4. Пропагандировании эмпатического отношения к окружающей среде через естественную растворенность в пейзаже (пример: спонсирование местными властями строительства мини-гидроэлектростанций, которые «спрятаны» в естественный ландшафт).

5. Предпочтительном перепрофилировании и реставрации заброшенных зданий и территорий с тем, чтобы не создавать «новые сущности», увеличивая производство новых сооружений. Попутно решается проблема руинированных, но недопустимых к сносу или трудно уничтожаемых объектов.

6. Обязательстве предпринимателей выбирать в пользу либо строительства из временных и легко утилизируемых материалов, либо из самых долговечных, крайне мало подверженных какой-либо коррозии.

7. Организации городских пространств таким образом, чтобы вся необходимая для жизни инфраструктура находилась бы в пешеходной доступности. Вспомним, что видеть интенсивное машинное движение противоречит идее медленного и вдумчивого созерцания.

Нам кажется, что можно дополнительно предложить следующие методы достижения визуальной экологичности в городских ландшафтах. 1. Мини-мизация «визуального следа». 2. Определение понятия визуальной нормы и необходимости рационального регулирования визуальной среды; изучение и преподавание теории границ чрезмерного, допустимого и необходимого в архитектурной среде. 3. Социально-нормативная фильтрация, которая контролирует экспансию новых форм чувственного, прежде всего зрительных образов. 4. Популяризация этико-философского конструкта права на совместное проживание (Right to Inhabit) и трансгенерационной (межпоколенческой) ответственности. 5. Исследование альтернативных, возможно, временных источников визуальной коммуникации и визуального наслаждения. 6. Развитие новой потребительской эстетики (поведенческий отказ от избыточности, демонстративного расходования ресурсов и т.п.)

Последний и, пожалуй, самый деликатный подход, требующий от проектировщиков глубоких междисциплинарных знаний, носит динамический характер: замедлить, снизить визуальный шум как производящий нерациональные и беспокойные реакции. Медленный город, медленная визуальная среда, медленная жизнь — это во многом тишина. Визуальная тишина в том числе. С этой целью для анализа визуальных образов в городской среде визуальными экологами были введены такие понятия современной архитектурной



и культурологической теории как «визуальный комфорт», «визуальный шум» и «визуальное загрязнение» (Колесникова, 2015; Marcum, 2002). Прочитываем известного специалиста по экологии архитектуры Брайана О'Брайна:

«Ален Финдели, автор статей о медленной архитектуре, утверждает, что дизайнеры должны стать активными, и для этого необходимо отказаться от модели дизайна Баухауза и принять модель, которая уравнивает визуальный интеллект (восприятие), действие (технологическое, наполненное моральным сознанием) и эстетическую логику, в том, что можно было бы описать как рефлексивный, а не дедуктивный процесс. Наградой за медлительность в проектировании иногда является вдохновение, кажущееся мгновенным и неподвластным времени (кажущимся быстрым) озарением, которое «решает» «проблему». На самом деле, настоящее вдохновение – это результат размышлений и длинных инвестиций с течением времени в любознательность, непредубежденность и утонченность» (O'Brien, 2004, p. 16).

Выводы

Современная визуальная среда все еще не находится в корреляции с философией и идеологией замедления повсеместно. Вместо этого она балансирует на границах стерильности и избыточности визуального послания со всеми вытекающими из этого эклектизмами. Однако попытаемся побыть футурологами и сформулировать новый этический и эстетический заказ, на который архитекторы будут обязаны отреагировать. Гипотеза состоит в том, что у архитекторов и дизайнеров на данный момент есть два вариативных контекста: 1) Полное замедление развития в привычных нам нормах и правилах строительства и проживания. Назовем его «режим сохранности». Он будет включать в себя акцент на использовании и перепрофилировании существующих неиспользуемых объектов, а также временное строительство. 2) Проект и дизайн могут быть основаны на использовании искусственного интеллекта по принципу «доказательной медицины» и «медицинского протокола». Хорошо сделанная подборка входящих данных о требуемой экологичности, стилистике, критериях визуального восприятия, социально обусловленных задачах позволит программе не допустить выход за пределы нормативности, в том числе и с учетом психологии архитектуры. Второй подход при этом чреват обновленной типизацией.

Важно, что в «медленной архитектуре» личный престиж и признание архитектора или владельца здания уходят на второй план или сокрыты. В этом смысле экономическое существование и пространственное сосуществование неагрессивно и ненавязчиво. Старая эстетика была основана на политических предпочтениях, представленных различными институтами, а также на личных амбициях архитектурных звезд и «звездных» бюро. Новая эстетика формулируется небольшими группами активистов. Пока медленной архитектурой занимается ряд адептов-поклонников культуры медленной жизни. Ядро активистов убеждает и переубеждает, призывая



бороться за новые идеалы. Но когда большая часть социальных сфер и групп поймет, что новый идеал медленной визуальной среды в городских ландшафтах — это, конечно же, процветание, причем в угоду и «левым взглядам» и «праздному классу, заботящемуся о себе», то это движение может перерасти в мейнстрим и получить ускорение, в чем имплицитно содержится опасность дискредитации сути послания. Сейчас запрос на медленную визуальную среду, по-видимому, происходит «сверху». Но мы будем надеяться, что это не переворот, а поиск баланса субъективного и объективного и, возможно, осуществляющаяся «медленная» попытка положить конец эпохе эстетизма агрессивных визуальных образов.

Благодарности

This research was prepared with the financial support of the RSF grant Project 21-18-00046 “The Definition of Criteria for Visual Pollution of the Environment” in St. Petersburg State University.

Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект 21-18-00046 «Определение критериев визуального загрязнения окружающей среды» в Санкт-Петербургском государственном университете.

Список литературы

- Andina, T. (2016). *Ontologia sociale. Transgenerazionalità, potere, giustizia* [Social Ontology. Transgenerationality, power, justice]. Carocci. (In Italian).
- Barison, M. (2020). L'Antropocene architetonico. Sulla formazione di mondo [The Architectural Anthropocene. On the formation of world]. *Aesthetica Preprint*, 114, 79–97. <https://doi.org/10.7413/0393-8522042> (In Italian)
- Baudrillard, J., Nouvel, J., Bononno, R., & Hays, K. M. (2002). *The singular objects of architecture*. University of Minnesota Press Minneapolis.
- Erzen, J., & Milani, R. (Eds.). (2013). *Nature and the City. Beauty Is Taking On New Form. Yearbook of the International Association for Aesthetics. Proceedings of the Bologna Conference, June 2012*. Edizione Edes.
- Fischer, O. W. (2011). Slow Architecture? The Myth of Local Resistance to Globalization in Architecture: A Critique. In *ACSA Local Identities Global Challenges Fall Conference Proceedings* (pp. 141–146).
- Marcum, J. W. (2002). Beyond Visual Culture: The Challenge of Visual Ecology. *Libraries and the Academy*, 2(2), 189–206. <https://doi.org/10.1353/pla.2002.0038>
- Nikolaeva, Z., & Troitskiy, S. (2018). An Introduction to Russian and International Studies of Cultural Exclusion Zones: An Analytical Overview of Recent Concepts. *Rivista Di Estetica*, 67, 3–19. <https://doi.org/10.4000/estetica.2482>
- O'Brien, B. (2004). Slow architecture: Linger, savour, touch. *Building Material*, 12, 16–19.
- Official site of the Slow City Association. (n. d.). Cittaslow International. <https://www.cittaslow.org/>



- Parkins, W., & Craig, G. (2006). *Slow living*. Sidney UNSW Press.
<https://doi.org/10.5040/9781350044890>
- Petrini, C. (2013). *Slow food nation: Why our food should be good, clean, and fair*. Rizzoli Publications.
- Rampini, F. (2009). *Slow economy: Rinascere con saggezza*. Edizioni Mondadori.
- Sklair, L. (2018). *Lectio Magistralis "Iconic Architecture and Capitalist Globalization: Contamination or Creativity?"* <https://www.youtube.com/watch?v=L2QVMxZYzMA>
- Арнхейм, Р. (1974). *Искусство и визуальное восприятие*. Прогресс.
- Арнхейм, Р. (1994). *Новые очерки о психологии искусства*. Прометей.
- Веблен, Т. (1984). *Теория праздного класса*. Прогресс.
- Власов, В. Г. (2007). Психология искусства. В *Новый энциклопедический словарь изобразительного искусства*. В 10 томах (Т. 7, сс. 860–865). Азбука-Классика.
- Гройс, Б. (2012). *Публичное пространство: От пустоты к парадоксу*. Strelka Press.
- Дебор, Г. (2017). *Психогеография*. Ad marginem.
- Делез, Ж. (2011). *Фрэнсис Бэкон: Логика ощущения*. Machina.
- Колесникова, Д. А., & Савчук, В. В. (2015). Визуальная экология как дисциплина. *Вопросы философии*, 10, 41–50.
- Колесникова, Д. А. (2020). Предисловие к переводу эссе М. Хайдеггера «Строительство Жительство Мышление» (1954). *Журнал Фронтирных Исследований*, 5(1), 153–156.
<https://doi.org/10.46539/jfs.2020.1153156>
- Невлютов, М. Р. (2015). Гиперреальность архитектуры Жана Нувеля. *Academia. Архитектура и строительство*, 1, 15–20.
- Невлютов, М. Р. (2018). Любовь и архитектура. *Феноменология Альберто Перес-Гомеса. Архитектура и строительство России*, 2, 60–63.
- Николаева, Ж. В. (2016). *Slow life*. Новая философия неспешности. *Обсерватория культуры*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2016-1-1-24-30>
- Николаева, Ж. В. (2021). Рациональная эстетика в архитектуре против визуального загрязнения окружающей среды. В *Второй российский эстетический конгресс: Тезисы докладов участников* (сс. 390–391). Автономная некоммерческая организация высшего образования «Гуманитарный университет».
- Оже, М. (2017). *Не-места. Введение в антропологию гипермодерна*. Новое литературное обозрение.
- Ригль, А. (2007). Позднеримская художественная промышленность. *Фрагменты. Искусствознание*, 3–4, 533–545.
- Риццоллати, Дж., & Синигалья, К. (2012). *Зеркала в мозге. О механизмах совместного действия и сопереживания. Языки славянских культур*.
- Савчук, В. В. (2021). *Забор как равновесие сил*. Академия исследований культуры.
- Фуко, М. (2006). *Другие пространства*. В В. П. Большаков (Ред.), & Б. М. Скуратов (Пер.), *Интеллектуалы и власть. Избранные политические статьи, выступления и интервью* (сс. 191–204). Праксис.
- Харви, Д. (2008). *Право на город*. *Логос*, 3, 80–94.



References

- Andina, T. (2016). *Ontologia sociale. Transgenerazionalità, potere, giustizia* [Social Ontology. Transgenerationality, power, justice]. Carocci. (In Italian).
- Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Progress. (In Russian).
- Arnheim, R. (1994). *New Essays on the Psychology of Art*. Prometey. (In Russian).
- Augé, M. (2017). *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. New Literary Review. (In Russian).
- Barison, M. (2020). L'Antropocene architetonico. Sulla formazione di mondo [The Architectural Anthropocene. On the formation of world]. *Aesthetica Preprint*, 114, 79–97. <https://doi.org/10.7413/0393-8522042> (In Italian)
- Baudrillard, J., Nouvel, J., Bononno, R., & Hays, K. M. (2002). *The singular objects of architecture*. University of Minnesota Press Minneapolis.
- Debord, G. (2017). *Psychogeography. Ad marginem*. (In Russian).
- Deleuze, G. (2011). *Francis Bacon: The Logic of Sensation*. Machina. (In Russian).
- Erzen, J., & Milani, R. (Eds.). (2013). *Nature and the City. Beauty Is Taking On New Form. Yearbook of the International Association for Aesthetics. Proceedings of the Bologna Conference, June 2012*. Edizione Edes.
- Fischer, O. W. (2011). Slow Architecture? The Myth of Local Resistance to Globalization in Architecture: A Critique. In *ACSA Local Identities Global Challenges Fall Conference Proceedings* (pp. 141–146).
- Foucault, M. (2006). Of Other spaces. In V. P. Bolshakov (Ed.), & B. M. Skuratov (Trans.), *Intellectuals and Power. Selected Political Articles, Speeches, and Interviews* (pp. 191–204). Praxis. (In Russian).
- Groys, B. (2012). *Public Space: From Void to Paradox*. Strelka Press. (In Russian).
- Harvey, D. (2008). The Right to the City. *Logos*, 3, 80–94. (In Russian).
- Kolesnikova, D. A. (2020). Foreword to the Translation of Martin Heidegger's Essay "Building, Dwelling, Thinking" (1954). *Journal of Frontier Studies*, 5(1), 153–156. <https://doi.org/10.46539/jfs.2020.1.153156> (In Russian).
- Kolesnikova, D. A., & Savchuk, V. V. (2015). Visual Ecology As a Discipline. *Voprosy Filosofii*, 10, 41–50. (In Russian).
- Marcum, J. W. (2002). Beyond Visual Culture: The Challenge of Visual Ecology. *Libraries and the Academy*, 2(2), 189–206. <https://doi.org/10.1353/pla.2002.0038>
- Nevlyutov, M. R. (2015). Hyperreality of Jean Nouvel's Architecture. *Academia. Architecture and Construction*, 1, 15–20. (In Russian).
- Nevlyutov, M. R. (2018). Love and Architecture. Phenomenology of Alberto Perez-Gomez. *Architecture and Construction of Russia*, 2, 60–63. (In Russian).
- Nikolaeva, Z., & Troitskiy, S. (2018). An Introduction to Russian and International Studies of Cultural Exclusion Zones: An Analytical Overview of Recent Concepts. *Rivista Di Estetica*, 67, 3–19. <https://doi.org/10.4000/estetica.2482>
- Nikolaeva, Zh. V. (2016). Slow Life. The New Philosophy of Slowness. *Observatory of Culture*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2016-1-1-24-30> (In Russian).



- Nikolaeva, Zh. V. (2021). Rational aesthetics in architecture versus visual pollution. In *Second Russian Aesthetic Congress: Abstracts of Participants* (pp. 390–391). Autonomous non-profit organization of higher education “University of the Humanities”. (In Russian).
- O'Brien, B. (2004). Slow architecture: Linger, savour, touch. *Building Material*, 12, 16–19.
- Official site of the Slow City Association. (n. d.). Cittaslow International. <https://www.cittaslow.org/>
- Parkins, W., & Craig, G. (2006). *Slow living*. Sidney UNSW Press.
<https://doi.org/10.5040/9781350044890>
- Petrini, C. (2013). *Slow food nation: Why our food should be good, clean, and fair*. Rizzoli Publications.
- Rampini, F. (2009). *Slow economy: Rinascere con saggezza*. Edizioni Mondadori.
- Riegle, A. (2007). The Late Roman Art Industry. *Fragments. Art Studies*, 3–4, 533–545. (In Russian).
- Rizzolatti, J., & Sinigaglia, C. (2012). *Mirrors in the Brain. On the mechanisms of joint action and empathy*. Languages of the Slavic Cultures. (In Russian).
- Savchuk, V. V. (2021). *Fence as a balance of power*. Academy of Cultural Studies. (In Russian).
- Sklair, L. (2018). *Lectio Magistralis “Iconic Architecture and Capitalist Globalization: Contamination or Creativity?”* <https://www.youtube.com/watch?v=L2QVMxZYzMA>
- Veblen, T. (1984). *The Theory of the Leisure Class*. Progress. (In Russian).
- Vlasov, V. G. (2007). The Psychology of Art. In *New Encyclopedic Dictionary of Fine Arts. In 10 volumes* (Vol. 7, pp. 860–865). Azbuka-Klassika. (In Russian).



Graffiti for the City or the City for Graffiti? Legitimacy of Graffiti in the Historical Center of Saint-Petersburg

**Ivan E. Safonov¹, Ekaterina V. Shapiro²,
Ekaterina M. Lukina³ & Sofia A. Shchepkina⁴**

St. Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia

Abstract

In contemporary society there are two contradictory points of view concerning graffiti: it is vandalism; it is art. In the cities graffiti is treated ambiguously: negatively, quietly or with interest and approval. The reasons for this may be both in citizens' tastes and in the characteristics of the graffiti itself. Why do citizens consider some graffiti acceptable and some not? This work deals with the research of the legitimacy of the graffiti in the historical center of Saint-Petersburg. The purpose of the research is to reveal the foundations of the legitimacy of illegal graffiti in the historical center.

The empirical basis consists of half-structured interviews analyzed with the thematic coding. The results show that a positive or negative reaction on the illegal graffiti appears during the discussion on the representational qualities, surface and content of the graffiti. The legitimate graffiti in the historical center of Saint-Petersburg has a connection with the history of the city and famous people, and it is also considered as a creative asset that transforms dilapidated surfaces. The results of the research may be used for the resolution of the conflicts between the citizens, graffiti creators and government officials providing the basis for a dialog on the common usage of the urban space. This work is also intended for the researchers of urban space, cultural city landscape and in sociology of art.

Keywords

Graffiti; Legitimacy; Theory of an "Entertainment Machine"; Urban Space; Street Art; Historical Center; Sociology of Art; Sociology of City; Saint-Petersburg; Public space



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

-
- 1 Email: [safonovivanh\[at\]gmail.com](mailto:safonovivanh[at]gmail.com)
 - 2 Email: [st054811\[at\]student.spbu.ru](mailto:st054811[at]student.spbu.ru)
 - 3 Email: [ek197\[at\]yandex.ru](mailto:ek197[at]yandex.ru)
 - 4 Email: [sofiashchep\[at\]gmail.com](mailto:sofiashchep[at]gmail.com)



Граффити для города или город для граффити? Легитимность нелегальных граффити в историческом центре Санкт-Петербурга

Сафонов Иван Евгеньевич¹, Шапиро Екатерина Владимировна²,
Лукина Екатерина Матвеевна³ & Щепкина Софья Андреевна⁴

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия

Аннотация

В современном обществе распространены две точки зрения на граффити: 1) это вандализм; 2) это искусство. В городах граффити воспринимают неоднозначно: отрицательно, спокойно или с интересом и одобрением. Причины этого могут быть как во вкусах горожан, так и в характеристиках самих граффити. Почему одни граффити-изображения горожане считают допустимыми, а другие нет? Настоящая работа посвящена изучению легитимности граффити в историческом центре Санкт-Петербурга.

Цель исследования — выявить основания легитимности нелегальных граффити в историческом центре. Эмпирическую базу составили полуструктурированные интервью, проанализированные с помощью тематического кодирования. Результаты показали, что позитивная или негативная ориентация на нелегальное граффити возникает в ходе обсуждения изобразительных качеств, поверхности и содержания граффити. Легитимные граффити в историческом центре Санкт-Петербурга имеют связь с историей города и знаменитыми людьми, а также рассматриваются как творческий актив, преобразующий обветшалые поверхности.

Результаты исследования могут быть использованы в процессе разрешения конфликтных ситуаций между горожанами, создателями граффити и представителями власти, обеспечивая основу для диалога о совместном использовании городского пространства. Данная статья рассчитана на исследователей городского пространства, культурного ландшафта города, а также представителей социологии искусства.

Ключевые слова

граффити; легитимность; теория «машины развлечений»; городское пространство; уличное искусство; исторический центр; социология искусства; социология города; Санкт-Петербург; публичное пространство



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1 Email: safonovivanh@gmail.com
2 Email: st054811@student.spbu.ru
3 Email: ekl97@yandex.ru
4 Email: sofiashchep@gmail.com



Введение

“Улицы – наши кисти. Площади – наши палитры...<...>

На улицы, футуристы, барабанщики и поэты!” (Маяковский, 1918).

Любой обозримый объект, который написан, нарисован или выцарапан на публичных поверхностях, обозначается понятием «граффити». Сегодня большинство общедоступных локаций города — транспортные остановки, метро, торговые площади, жилищные пространства, мосты, переходы, — в той или иной степени вмещают граффити в свои границы. Вместе с тем почти любой тип поверхности является потенциальным холстом для надписей и изображений. Можно утверждать, что граффити стало повсеместным элементом современного городского ландшафта.

Закрепление новых визуальных объектов в городах приводит к возникновению различных откликов внутри городского сообщества. Реакции горожан в отношении граффити по меньшей мере весьма различаются, а иногда и противоречат друг другу (Ross, 2016, р. 206). Так, существуют практики переустройства современных городов в сторону снижения или исчезновения граффити. К ним относятся превентивные и реактивные меры, распространенные в разных странах мира: ограничение продаж красящих средств, введение высоких штрафов, закрашивание или соскабливание краски, химический пилинг стен (р. 254). Тем не менее, известны случаи, когда уличные изображения, изначально рассматриваемые как нелегальные и, следовательно, несанкционированные, впоследствии признавались значимыми в глазах городского сообщества (р. 256).

Показательный пример — граффити в историческом центре Санкт-Петербурга. Сегодня городское законодательство легализует размещение рисунков при соблюдении определенной процедуры (Постановление Правительства Санкт-Петербурга, 2016). Так, в 2021 году ПАО «Ленэнерго» составила список локаций, на которых разрешено рисовать граффити. В общей сложности список включает 43 территории, расположенные за пределами исторического центра Петербурга (Фонтанка.ру, 2021). Однако в историческом центре регулярно возникают случаи, когда удаляют нелегальные граффити, пользующееся одобрением со стороны части жителей города. Например, пристальное внимание как в региональных (Фонтанка.ру, 2020), так и федеральных медиа (Газета.ру, 2020) получила история с граффити-портретом И. Бродского. Изображение поэта было закрашено, просуществовав меньше суток. Удаление данного изображения вызвало активную реакцию у части петербуржцев: соскабливание нанесенной краски, написание стихотворений поэта на закрашенной поверхности. В свою очередь, администрация Петербурга дала комментарий, что сам И. Бродский отрицательно отреагировал бы на появившееся граффити и скорее «выступил за сохранение целостности и чистоты исторического



центра» (Полит.ру, 2020). Известны и другие громкие случаи, когда удаление нелегального граффити в историческом центре приводило к недовольству жителей города (изображение героев фильма «Иван Васильевич меняет профессию» (Бумага.ру, 2018), Д. Хармса (Strelka Mag, 2021), В. Цоя (Красная весна, 2020).

Наличие в Санкт-Петербурге дискуссии о граффити в историческом центре может быть обобщено в терминах процесса адаптации новых визуальных объектов в организации городского пространства. Так, формируются определения допустимых и недопустимых визуальных объектов для публичного обозрения. Одни граффити становятся уместными (хотя и незаконными) для нахождения в историческом центре города, а другие — нет. На этом основании возникает вопрос, почему несанкционированные визуальные объекты приобретают легитимный статус для городского сообщества? Таким образом, цель исследования состоит в выявлении оснований легитимности граффити, расположенных в историческом центре Санкт-Петербурга.

В статье мы рассмотрим основные направления изучения феномена граффити, представленные в научной литературе, дадим описание методологии исследования, включая терминологию, параметры выборки, методы исследования. В завершении статьи будут представлены основные результаты и выводы исследования.

Как изучают граффити?

К настоящему моменту академическое сообщество опубликовало большой объем работ по теме изучения граффити, что постепенно сформировало самостоятельную исследовательскую область. Последние академические разработки граффити включают в себя широкий дисциплинарный спектр: от истории искусства и криминологии до культурных исследований и политической науки. Сегодня мы можем увидеть большое разнообразие дискуссионных направлений, которые можно обобщить в три предметных поля: изучение граффити через 1) сообщество райтеров (Lachmann, 1988; Romotsky & Romotsky, 1976); 2) конструирование образа граффити (Kramer, 2010a); и 3) визуальные характеристики изображений (Chmielewska, 2007).

Первое теоретико-концептуальное поле исследований основано на вопросах «что такое граффити?», «кто их создаёт?» Например, изучаются состав участников и их практики, мотивы создания, разделяемые ценности. Первые публикации сводят понимание граффити к элементу криминальной культуры, который инициируется членами преступных группировок (Romotsky & Romotsky, 1976). Но уже американский социолог Р. Лахманн в своей работе «Граффити как карьера и идеология» предложил более широкое понимание уличных рисунков. Исследователь сформулировал тезис, полагающий, что граффити «приобретает значение в соответствии с социальными отношениями, в рамках которых оно создается» (Lachmann, 1988, с. 243). Одно графф-



фити может быть результатом криминальной активности, а другое — результатом гражданского активизма. К. Каслман с помощью интервью с представителями арт-сцены изучил граффити в метро Нью-Йорка. Автор утверждает, что рисунки и надписи в метро играли роль альтернативных каналов коммуникации, которые бросают вызов пространственной политике городских властей (Ross et al., 2017). Позднее Дж. Феррелл развил идею оппозиционного потенциала, называя граффити «политикой анархизма» (1993).

Общая характеристика разных граффити состоит в возможности сопротивляться всем иерархическим системам принуждения. Наиболее радикальные формулировки исследователей отмечают в граффити «революционную силу», идущую против одномерности общества, выражающую позицию «великого отказа» в терминах Г. Маркузе (Kramer, 2010b).

В академических исследованиях встречаются работы, использующие неомарксистскую концептуальную рамку под условным названием «Право на город». Автор концепции — французский социолог А. Лефевр. В рамках этой концепции городское пространство рассматривается как арена столкновения различных интересов и реализации прав социальных групп. Граффити могут пониматься как ценное право, поскольку они воспроизводят различия в городе. Однако это же приводит к появлению нетерпимости к конкретным видам деятельности и группам, и даже их маргинализации.

Второе предметное поле «graffiti studies» занимают исследования, изучающие конструирование образа уличных рисунков. В широком смысле данные работы стремятся понять, «кто обсуждает граффити?», «как граффити оцениваются?» В них используются методы анализа информационных сообщений (контент-анализ, дискурс-анализ), интервью, а также case-study. Изначально внимание исследователей фокусировалось на изучении реакций государственных организаций. Для ответа на вопрос, как граффити наделялось негативными коннотациями, приравнивалось к чему-то опасному, грязному и недозволенному, использовался конструктивистский подход. Изучалось конструирование образа граффити, благодаря которому рисунки приобретали нелегальный статус, а сообщество граффити-райтеров становилось «врагом», на котором можно было сфокусировать гнев горожан. Пионерами в этом направлении являются Дж. Феррелл и Дж. Остин. Ими были обнаружены правительственные кампании по криминализации деятельности райтеров. Дж. Остин предположил, что риторика по противодействию граффити возникает для того, чтобы отвлекать внимание жителей города от экономических проблем (2001). Дж. Феррелл объясняет правительственную оппозицию к граффити как практику укрепления прав государства на осуществление пространственной политики (Ferrell, 1993). Р. Крамер использует теоретико-концептуальную рамку «моральной паники» для анализа статей из газет “New York Times”, “Daily News”, “Bloomberg”. Дискредитация граффити стано-



вится инструментом, который повышает общественную поддержку политической элиты и представляемых ею экономических целей (Kramer, 2010a).

Интерес к реакциям на уличные рисунки выходит за пределы изучения государственных организаций и обращается к голосам рядовых жителей города. Актуальные исследования подчеркивают, что реакции на граффити среди горожан либо значительно различаются, либо противоречат друг другу. Г. Вандорвен показал, что под отношением к граффити скрывается большой разброс оценок. Горожане зачастую использовали фразы «это красиво, но...» или «это незаконно, но...» (Vanderveen & van Eijk, 2016). Положительные оценки в основном связаны с эстетическими качествами рисунка, а отрицательные формировались через моральные суждения. Р. Кампос предпринял попытку изучить способы аргументации горожан, которые используются для объяснения незаконности или эстетической привлекательности изображений. Он обнаружил, что люди оценивают граффити через сложное сочетание «невидимого» (контекстуальные характеристики) и «видимого» (содержание, форма, материальное обеспечение рисунка) (Campos, 2015). Многие исследователи фиксируют, что особую неприязнь вызывают граффити, размещенные на частной собственности (жилые постройки, транспорт), в особенности, в форме тэгов (Avramidis & Tsilimpounidi, 2017).

Коммуникативное измерение граффити проложило путь к появлению третьего предметного поля «graffiti studies». Среди социальных исследователей актуализировался вопрос «как граффити могут быть прочитаны?». В отличие от характерных черт второго предметного поля, здесь граффити начинает пониматься как визуальный объект, который обладает особой логикой формирования смысла (Chmielewska, 2007).

Заслуживает внимания работа «Публика и город» географа К. Ивенсона. Изучив граффити-сцену Сиднея, автор пришёл к выводу, что вместо анализа текста стоит обратить внимание на «формы» изображений, через которые они закрепляются и распространяются на поверхностях (Iveson, 2010). Л. Готтлиб в книге «Стили искусства граффити» рассматривает рисунки под совершенно новым углом. Она использует иконографическую теорию Э. Панофски, чтобы создать систему классификации граффити (Gottlieb, 2008). Так, в результате визуального анализа автор классифицирует граффити на основании стиля (“abstract”, “philly”, “silvers”) и формы (“tag”, “throw-up”, “piece”).

Таким образом, граффити является признанным объектом для изучения в социальных науках. Однако в силу междисциплинарной насыщенности мы сталкиваемся с ситуацией отсутствия единых или общепризнанных теоретических рамок, которые могли бы обобщить и объяснить результаты исследований, исходящих из различных социальных дисциплин. Данные работы посвящены широкому кругу проблематик, связанных с граффити в городском пространстве. Однако вопрос о том, как формируется мнение горожан о граффити в тех или иных контекстах, остается открытым. Настоящая статья стремится заполнить данный пробел через рассмотрение мнения горожан о графф-



фити в привязке к конструкту исторического центра, как подходящей или неподходящей среды для существования граффити.

Теоретико-концептуальная модель исследования

На основании анализа академических работ, посвященных городу, граффити и легитимности, принято решение, что теоретической основой исследования выступает концепция «города как машины развлечений» (Ллойд & Кларк, 2010), а также подход к определению легитимности, ставящий акцент на характеристиках социальных объектов (Johnson, Dowd, & Ridgeway, 2006).

В данном исследовании мы придерживаемся концептуализации города как «...пространства символического производства и потребления» (Ллойд & Кларк, 2010, с. 34), тогда как центр города понимается в качестве территории, на которой «...возникают разнообразные символические и эстетические инновации» (с. 36). В данном случае рассмотрение пространственного устройства социальной жизни отталкивается от анализа разнообразных символических систем, которые находят свое воплощение в материальных трансформациях городской среды. На этом основании использование теории города как машины развлечений релевантно изучению центра Санкт-Петербурга с точки зрения его наполненности новыми визуальными атрибутами, в частности, граффити.

Существование новых рисунков на традиционных элементах исторического центра сочетается с тезисом Р. Ллойда и Т. Кларка о наличии эклектичных тенденций во внешнем виде современных городов — смешение в одном целом разнородных, внутренне несоединимых частей. Феномен граффити как элемент «машины развлечений» способен создавать новые практики использования исторического городского пространства и обеспечивать его постоянный редизайн. Таким образом, данная теория предлагает модель города, в которой на передний план выходят тенденции к символическим и эстетическим инновациям, эклектичности, редизайна.

На наш взгляд, теория «машины развлечений» включает актуальное описание и объяснение макропроцессов в городском пространстве, но вместе с тем обладает ограниченным инструментарием для изучения отдельных социальных объектов, которые трансформируют внешний облик города. Например, Р. Ллойд и Р. Кларк, как в совместных, так и в других публикациях, оставляют за скобками феномен безуспешных инноваций, которые не прижились и были удалены из традиционных пространств города. В этой теории недостаточно концептуальных и эвристических ресурсов, чтобы детально рассмотреть характеристики, благодаря которым граффити соответствуют или воспринимаются как соответствующие для нахождения в историческом центре Санкт-Петербурга.

Недостатки, которые имеет теория «машины развлечений» относительно исследовательских задач, восполняет объяснительный потенциал концепции



легитимности. Она включает проработанный методологический аппарат для подробного анализа социальных объектов. Решение дополнить теоретическую рамку Р. Ллойда и Р. Кларка концепцией легитимности представляется уместным, поскольку как первая, так и вторая перспектива фокусируют своё внимание на инновациях. Таким образом, наше эмпирическое исследование включает модель города как машины развлечений, которая учитывает тенденцию символического и визуального редизайна городского пространства, плюс концепцию легитимности, на основании которой мы имеем критерии для эмпирического установления «допустимых» граффити в публичном пространстве исторического центра Санкт-Петербурга.

В широком смысле под легитимностью понимается свойство, которое характеризует соотношение объекта с принятыми нормами, ценностями, убеждениями и практиками. В данном исследовании мы придерживаемся социологической интерпретации К. Джонсон, Т. Дауд, С. Риджуэй, которые закрепляют за легитимностью некоторый результат, в котором аудитория позитивно оценивает социальный объект, поскольку он согласуется с её ожиданиями (Johnson, Dowd, & Ridgeway, 2006). В рамках данного подхода основной единицей анализа являются характеристики социального объекта, которые вызывают «...нормативные и инструментальные, произвольные и непроизвольные ориентации» (р. 18). Методологические особенности заключаются «в оценке легитимности путем анализа суждений о характеристиках социального объекта», которые высказываются от лица аудитории, имеющей с ним отношения (р. 18).

В данном исследовании под объектом *легитимности* понимается граффити, тогда как его *оценивающая аудитория* — жители Санкт-Петербурга. С данной точки зрения характеристики граффити вызывают произвольные и непроизвольные ориентации. Используя концепцию легитимности, мы подразумеваем, что горожане обладают тем или иным набором ожиданий, которые складываются в результате взаимодействия с уличными рисунками. Например, это выражается в отсутствии готовности видеть или контактировать с теми или иными рисунками в определенных городских локациях. Чтобы установить, в каких случаях визуальные объекты в историческом центре Санкт-Петербурга будут легитимными в глазах горожан, необходимо идентифицировать *позитивную ориентацию* (р. 43). Под такой ориентацией мы понимаем ситуацию одобрения или поддержки аудиторией своих отношений с граффити: например, будет ли житель Санкт-Петербурга позитивно оценивать присутствие граффити N в личной маршрутной траектории, принимая в расчёт, что это приведет к относительно регулярному взаимодействию с ним.



Контекст	Горожане (объект исследования)		Легитимность граффити (предмет исследования)
Визуальный (ре)дизайн городского пространства исторического центра Санкт-Петербурга	Характеристики граффити	Характеристики пространства	Позитивные ориентации Негативные ориентации
	Изобразительная форма Содержание Поверхность	Представления об историческом центре и ожидания, связанные с ними	

Таблица 1. Концептуальная модель

Table 1. Conceptual model

Таким образом, мы изучаем, какая совокупность качеств визуального объекта, усиленная ожиданиями горожан, вызывает позитивную или негативную ориентацию. Это позволит определить перечень легитимных и нелегитимных граффити в пространстве исторического центра Санкт-Петербурга. На основе концептуальной модели можно выделить основной исследовательский вопрос: *какими особенными характеристиками должно обладать граффити, чтобы вызвать позитивные или негативные ориентации горожан?*

Методология исследования

Генеральная совокупность: постоянное население Санкт-Петербурга от 16 лет. Объем генеральной совокупности = 4 533 254 человек (Петростат, 2020). Тип выборки – квотная. Предположительно, информанты имеют разный опыт взаимодействия с граффити в историческом центре, поэтому были сформированы квоты, чтобы представить в исследовании людей с разным полом и возрастом. Было принято решение интервьюировать только тех горожан, кто проживает в городе не менее десяти лет. Квоты конструировались по следующим параметрам: пол (мужской/женский), возраст (16–29 лет/ 30–55 лет / свыше 55 лет). Количество участников исследования – 12 информантов.



	16-29 лет		30-55 лет		Свыше 55 лет	
	Муж.	Жен.	Муж.	Жен.	Муж.	Жен.
Более 10 лет	2	2	2	2	2	2

Таблица 2. Квоты эмпирического исследования

Table 2. Quotas for empirical research

Методом исследования является полуструктурированное интервью. Гайд интервью состоит из четырех тематических блоков: представления об историческом центре, опыт нахождения в историческом центре Санкт-Петербурга, отношение к граффити и оценка граффити в историческом центре г. Санкт-Петербурга.

Первый блок вопросов в интервью был сфокусирован на выяснении того, какие представления петербуржцы имеют об историческом центре. Из тезисов Чикагской школой следует, что деление города на административные районы отражает не полную картину социальных явлений, которые в этих районах локализованы. С данной точки зрения, чтобы сказать, какие границы имеет исторический центр Санкт-Петербурга, необходимо провести исследование, которое смогло бы идентифицировать уникальное социальное явление, ассоциируемое с территорией. Подобные работы в отношении Санкт-Петербурга ещё не проведены. Мы полагаем, что частичное решение данной проблемы заключается в предоставлении опрашиваемым возможности самим определить границы исторического центра Санкт-Петербурга. Так, информантам предлагалось обвести на карте города территорию, которую они определяют как исторический центр. Впоследствии мы попросили объяснить, в чем состоят принципиальные отличия между территорией, которую они выделили, и остальным городом; какие локации им кажутся примечательными; какие изменения претерпевает или должна претерпевать данная территория. В дальнейшем эта информация использовалась для обсуждения граффити в границах указанного пространства.

Второй блок был посвящен обсуждению опыта информантов, который связан с присутствием в историческом центре. Наша беседа охватывала вопросы о том, почему они посещают исторический центр, и как они проводят в нём своё свободное время. Важно отметить, что качественный дизайн исследования не адаптирован к тому, чтобы выявить связи между практиками информантов и их ориентациями на граффити. Скорее, необходимость использовать данный блок была продиктована идеями Р. Ллойда и Р. Кларка о креативном классе и культурном потреблении. Иными словами, второй блок был внесён с целью поиска и прояснения возможных гипотез для организации дальнейших исследований.



Завершая вопросы о том, какие увлечения имеют информанты, мы предложили поразмышлять, что такое изобразительное искусство и можно ли отнести к нему граффити. Далее мы просили информантов представить свой образ райтеров (людей, которые рисуют граффити), описать места, в которых они обычно находятся, а также то, какими изобразительными особенностями обладают уличные рисунки.

Последний блок интервью включал стимулирующие визуальные материалы — фотографии граффити из Петербурга и других городов мира. В ходе подготовки к эмпирическому исследованию была сформирована база фотографий на основании всех доступных случаев. Сбор фотографий осуществлялся как вручную (самостоятельное фотографирование), так и с использованием интернет-ресурсов (в частности, интернет-сообществ, посвященных граффити в Петербурге). Из сформированной базы фотографий случайным образом было отобрано 28 граффити для интервью. Изначально гайд предполагал демонстрацию каждой фотографии по отдельности, однако на этапе пилотажа было обнаружено, что данная процедура чрезмерно утомляет информантов. Приблизительно к десятому изображению они начинали давать ограниченные ответы или отмечали, что им уже нечего сказать о фото. На этом основании было принято решение объединить изображения в случайном порядке и демонстрировать по пять фотографий граффити на одном листе. Таким образом, последний блок включал шесть листов, на каждом из которых было от четырех до пяти фотографий граффити. Информанты описывали свои впечатления от продемонстрированных изображений: что привлекает внимание, что вызывает симпатию или антипатию, какие граффити они бы оставили в центре города и почему.

Расшифровки интервью были проанализированы с помощью тематического анализа, выполненного в соответствии со списком кодов, составленным дедуктивным и индуктивным путем. Описанные выше 4 блока гайда превратились в 3 тематических направления: представления о том, что такое исторический центр (1 и 2 блоки), представления о том, что можно считать граффити (3 блок), и сами критерии легитимности (4 блок). Анализ интервью проходил в программном обеспечении Atlas ti.

Результаты

Исторический центр Санкт-Петербурга и граффити

На основании полученных результатов можно определить исторический центр Санкт-Петербурга — это пространство, в котором локализованы культурно-исторические объекты, представляющие высокую ценность для членов городского сообщества. Визуальные характеристики исторического центра Санкт-Петербурга способны создавать уникальную памятную среду, которая, вероятно, выступает важным элементом в конструировании городской идентичности. Взаимодействие с ней протекает в рамках досугового



времяпровождения, в процессе прохождения маршрутных траекторий до мест работы или учебы. Некоторые из территорий исторического центра Санкт-Петербурга также имеют большое значение, так как связаны с личными событиями и переживаниями. Поскольку данная территория занимает важное место в городской жизни и понимается, прежде всего, через историко-культурные объекты, допустимой представляется человеческая активность, направленная на сохранение существующего облика города. Изменения в историческом центре воспринимаются скорее негативно, но, вместе с тем, они определяются как неотъемлемый результат жизни в городе.

Результаты, которые были обнаружены при рассмотрении представлений о пространстве исторического центра и граффити, формируют несколько дискуссионных направлений в отношении теоретических аспектов данной работы. Мы обнаружили, что теория Р. Ллойда и Т. Кларка, описывающая центр города как пространство с разнообразными символическими и эстетическими инновациями, имеет не только преимущества, но и ограничения в применении.

Идеи данной теории связаны с вниманием к тенденциям пересборки «традиционных» городских пространств с помощью интеграции в них новых символических систем. Данный аспект может вызывать и некоторые сложности. Так, авторы концепции понимают изменения в историческом центре как прямолинейный набор дискурсов, которые при наличии определенных «удобств» будут безоговорочно воспроизведены среди городского сообщества. Более того, модель города как «машины развлечений» игнорирует возможное сопротивление различных групп горожан, тогда как их активность в публичной сфере попросту не рассматривается.

Мы обнаружили, что исторический центр понимается как пространство, где локализованы культурно-исторические объекты, создающие особую памятную среду. Трансформацию данной территории скорее стоит понимать как сложный социальный процесс. Он должен рассматриваться не только через то, как пространство исторического центра преобразуется благодаря инновациям, но и в аспекте того, как само пространство способно создавать требования к новым эстетическим и символическим ценностям. Тем самым модель города как «машины развлечений», с одной стороны, вносит значительный вклад в описание контекста, куда погружены существующие граффити, но с другой — недостаточно проясняет взаимовлияние символических систем «традиционных» пространств и значение новых социальных объектов, в частности, граффити.

Граффити – это искусство?

Следующее дискуссионное направление связано с представлениями информантов о граффити. Мы обнаружили, что уличные рисунки находятся в фокусе внимания городского сообщества. Показательным является то, что информанты испытывают трудности в формулировке определения граф-



фити. Было обнаружено, что им сложно дать единое определение уличным рисункам, поскольку этим словом обозначаются визуальные объекты, которые сильно отличаются друг от друга. При попытке объяснить своё понимание граффити в речи информантов возникали фразы о том, что «графффити граффити рознь». На наш взгляд, фразы такого рода не сообщают о том, что такое граффити. Тем не менее, они свидетельствуют о наличии определенных наблюдений в опыте информантов. Таким образом, информанты знают о существовании граффити и идентифицируют их, но испытывают трудности в формулировке определения.

О множественности и противоречивости граффити также свидетельствуют размышления информантов, связанные с тем, как их следует соотносить с изобразительным искусством. Мнения совпадали в том, что граффити может выступать частью изобразительного искусства, но не каждый визуальный объект.

«Я считаю, что граффити граффити рознь... Хотя, формально, конечно, граффити, наверное, можно отнести к изобразительному искусству» [женщина, 42 года, 31 год живет в СПб]

Граффити переходит из «незаконной» и «маргинальной» практики, создаваемой и понимаемой только в рамках субкультурного сообщества, на уровень взаимодействий других участников жизни города; на это обратила внимание и Силва (2021). Она отметила, что граффити сегодня выступает в виде «творческого актива», который вносит вклад в культурный, социальный и экономический прогресс и способствует согласованным коммуникациям в общественном пространстве городов (Silva, 2021, p. 232).

Схожие тенденции скорее позитивного оценивания граффити заметны и при рассмотрении массовых опросов. Так, Пенетова (2016, с. 91) в своей статье приводит опрос ФОМ 2012 года, где только 1% называл граффити искусством, в то время как в опросе ВЦИОМ 2018 года уже 27 % причисляли граффити к искусству (ВЦИОМ, 2018). Это соотносится с высказываниями наших информантов, которые относили граффити к современному искусству, хотя делали оговорку в отношении некоторых изображений. Способы соотношения граффити к искусству также присутствуют в статье Тен Эйк и Фишер (2012, с. 842).

При более подробном обсуждении, почему граффити соотносится с изобразительным искусством, в речи информантов начинали возникать специальные обозначения. Было обнаружено, что люди закрепляют за граффити два описательных понятия: рисунок и надпись. Информанты использовали понятие «надпись», чтобы рассказать о своем опыте взаимодействия с трудно распознаваемыми визуальными объектами. По их словам, надписи регулярно встречаются на таких поверхностях, как заборы, подъезды, автобусные остановки, а также их можно встретить в пространстве метро или подземных переходов.



«Если мы говорим о вот этих надписях, где вообще непонятно что... Буковки какие-то и какие-нибудь половые органы... Это не есть искусство» [мужчина, 21 год, живет в СПб с рождения]

И напротив, информанты использовали понятие «рисунок», чтобы описать опыт, когда им удалось интерпретировать содержание визуального объекта. Они отмечали, что «рисунки», которые они видели в Санкт-Петербурге, являются качественно прорисованными и «дружелюбными» для распознавания. Однако они не часто встречаются на улицах города. В качестве примеров информантами были упомянуты портрет В. Цоя на улице Восстания, 8, портрет С. Бодрова на площади Александра Невского, 1Б. Вероятно, граффити, которые были обозначены понятием «рисунок», могут иметь определенную культурную ценность для городского сообщества и рассматриваться ими как объект изобразительного искусства.

«То есть, граффити, в принципе ... да. Если в это был вложен какой-то смысл, посыл для меня, или для другого человека, то да, [это искусство]» [мужчина, 33 года, живет с рождения]

В отношении граффити не сформировано консенсуального определения, напротив, отмечаются их множественные и противоречивые характеристики. Данный результат сочетается как с отечественными, так и иностранными исследованиями. С одной стороны, граффити наделяется негативными коннотациями и приравнивается к чему-то грязному и недозволенному, созданному вандалами, с другой — понимается как визуальный объект, имеющий культурную ценность, требующий специальных умений и ресурсов.

Противоречивость граффити также выражается в стремлении использовать сразу несколько описательных понятий — рисунок и надпись. Данный результат интересен тем, что может сообщать о низкой информированности городского сообщества о практиках создания надписей и рисунков. Соответственно, в их словарном репертуаре, вероятно, отсутствуют такие специализированные обозначения как теги, муралы и стрит-арт.

Легитимность граффити в историческом центре

В результате тематического анализа удалось классифицировать суждения о характеристиках граффити на три группы. Первая группа включает все высказывания, связанные с реагированием на *изобразительные качества граффити*. В данном случае высказывания информантов были посвящены идентификации и обсуждению уникальных визуальных характеристик, которые выступали основанием для стилистического определения граффити — рисунок или надпись. Вторая группа представлена суждениями, которые формулировались в результате реагирования на *содержание граффити*. Данная группа включает все высказывания, относящиеся к идентификации и обсуждению того, о чем сообщает или что изображает граффити. Третья группа состоит из высказываний о *взаимодействии граффити с поверхно-*



стью и окружающими элементами. Информанты идентифицировали и обсуждали поверхности, на которых расположены граффити, а также соприсутствие граффити и других элементов локации.

Информанты обращали внимание на изобразительные качества в случаях, когда имели негативную ориентацию к граффити. Они были не готовы поддерживать постоянные отношения с рисунком или надписью, когда интерпретировали граффити как визуальный объект с низким качеством исполнения. В обсуждении изобразительных качеств граффити, которые вызвали негативную ориентацию, часто использовались слова «хаотичность», «грязь», «жутко», «мрачно», «клише».

«Это какая-то надпись, но я не понимаю, что написано. Очень разрозненно, хаотично. Ассоциации с каким-то мрачным туалетом, где колются наркотиками»
[мужчина, 26 лет, 9 лет проживает в городе]

В разных интервью звучала идея, что граффити с низкими изобразительными качествами не должны находиться в публичном обозрении, но, тем не менее, они повсеместно встречаются на улицах города. Их допустимое место — это пространства, в которых нет жилых построек. Например, приводились примеры железнодорожных путей, внутреннего пространства разрушающихся домов, заброшенные заводы. Информанты допускали, что подобные изображения значимы для очень малой части горожан, в то время как для большинства — это совершенно неприемлемые визуальные объекты. Присутствие на улицах города неразборчивых и беспорядочных граффити создает чувство небезопасности, более того, заставляет испытывать дискомфорт.

«Это [изображение граффити] вызывает сильное раздражение. Меня тошнит, когда я вижу подобное» [женщина, 56 лет, 33 года проживает в СПб]

Похожую тенденцию отмечает Кэмпбелл, подчеркивая, что именно теги и надписи воспринимаются наиболее отрицательно (2008, с. 12). Вандорен и ван Эйк также отмечали, что теги оцениваются наиболее негативно (2016, с. 118). Теги, как граффити с низкими изобразительными качествами, ассоциируются с незаконностью, а рисунки с искусством.

Следующая группа характеристик — *содержание граффити*. В случаях, когда граффити вызывало позитивную ориентацию, информанты прежде всего обсуждали его содержательные качества. Данный аспект пользовался большим вниманием, и его обсуждение занимало значительную часть интервью. Информанты сообщали, что готовы иметь постоянные отношения с граффити, когда визуальный объект, по их мнению, сообщал или изображал значимые события или людей.

Как оказалось, содержание уличных изображений зачастую отсылает к другим объектам (фильмам, событиям, знаменитым людям), которые уже восприняты членами городского сообщества. В некотором смысле данный результат говорит о интертекстуальности граффити. В свою очередь, это переопределяет граффити из «маргинальной» практики, создаваемой и пони-



маемой только в рамках субкультурного сообщества, переводя их на уровень взаимодействий с более широким кругом участников жизни в городе. Более того, граффити, связанные с историей города и знаменитыми людьми, могут становиться местными достопримечательностями, которые способны позитивно влиять на туристические практики посещения Санкт-Петербурга.

«Ну, это – граффити из разряда достопримечательностей, то есть это одна из вещей, ради которых могут в принципе люди прийти посмотреть» [женщина, 33 года, живет в СПб с рождения]

В свою очередь, негативная ориентация к содержанию граффити возникла в тех случаях, когда информанту казалось, что изображение способно оскорбить различные группы городского сообщества.

«Ну, меня это [надпись «Россия – для русских»] не задевает, потому что мне все равно, но я понимаю, что это сто процентов задевает других людей» [женщина, 20 лет, проживает в СПб с рождения]

Информанты видели возможность присутствия граффити в локации исторического центра, если сюжеты напрямую связаны с историей города и его жителями и никого не оскорбляют. Соответственно, легитимное граффити обладает читаемым смыслом не только для одного наблюдателя, но и для некоторой группы, с которой наблюдатель себя соотносит.

«Мне нравится то, что несет какой-то смысл. Что-то отражает, либо если это какие-то пережитки нашего детства, или детства наших родителей, какие-то фильмы, еще что-то, либо если это имеет отношение к каким-то знаковым личностям нашего города». [мужчина, 33 года, с рождения живет в СПб]

Еще одно основание для изучения легитимности связано с соотношением граффити с окружающими объектами и поверхностью. Значимый результат связан со спецификой поверхности. Так, поверхности, за которыми консолидируется узкий функциональный репертуар, являются недопустимыми для граффити. Характерным примером подобной поверхности-объекта является дорожный знак, регулирующий дорожное движение. В результате появления на нём граффити функциональность данной поверхности нарушалась, что приводило к изменению значения объекта, поэтому любые граффити на знаках определялись как неуместные.

«В общем, это может принести вред. Хотя конкретно на этом знаке это не так критично, но бывают ситуации, когда из-за граффити можно не понять, что за знак, или понять его неправильно, а это важно». [мужчина, 21 год, с рождения живет в СПб]

В свою очередь интересным кажется то, что информанты отмечали уместность граффити-изображений на поверхностях, которые в силу ряда причин утратили свой функциональный статус. Перечень подобных объектов разнился – от заброшенных зданий и бесхозных автомобилей до таксофонных будок. В результате нанесения граффити поверхность приобретала функциональность в интерпретации информантов. В данной логике прежде жилое



здание может выступить холстом для райтеров, если оно перестало быть жилым. Подобным образом оценивались телефонные будки как объекты, которые на данный момент лишились своего функционального назначения (совершение звонка).

«Если кто-нибудь мне скажет, что это [граффити] уродует здание, я в него камнем кину. Тут огромные пятна, которые отвалились. В них вписали граффити и теперь это настоящий арт-объект, а не разваливающийся дом» [женщина, 42 года, 31 год проживает в СПб]

Некоторые авторы (Кружкова, Воробьева, Порозов, & Зарбова, 2018; Руденкин, Оболенская, 2019; Vanderveen & van Eijk, 2016; Cassar & Cremona, 2018; Ten Eyck & Fischer, 2012) также подмечали важность контекста, в котором находится граффити, а точнее, уместность граффити в том или ином пространстве.

Заключение

Рассмотрение результатов позволяет сделать вывод о комплексном характере легитимации граффити для пространства исторического центра Санкт-Петербурга. В большинстве случаев уличные рисунки оценивались как объекты, «загрязняющие» исторический центр. Характеристики нелегитимных граффити прежде всего связаны с низкими изобразительными качествами, оскорбительным содержанием и нарушением функциональности поверхности, на которой они расположены. Тем не менее, выявлены случаи, когда определенные характеристики граффити способствовали признанию их уместности на данной территории: связь с историей города и знаменитыми людьми; расположение на обветшалых поверхностях.

Данные результаты вносят вклад в дискуссию об определении функционального репертуара граффити в контексте нахождения в публичных пространствах города. В первом случае граффити можно рассматривать как особый инструмент конструирования памятных мест в современном городском пространстве Санкт-Петербурга. Эта особенность также обнаружена Д. Кадавид при рассмотрении граффити в Южной Америке. Исследователь выдвинул тезис, что уличные рисунки выступают «народным» инструментом, исходящим «снизу вверх» с целью взаимодействия с коллективной памятью городского сообщества. Со своей стороны, А. Клингман обратил внимание на схожую тенденцию в разных израильских городах (Klingman, 2001, p. 408). Он изучил, как коллективное травматическое событие (например, убийство крупного политического лидера) способно приводить к возникновению большого количества граффити на улицах города. В его работе можно обнаружить ценное понятие, которое сочетается с результатами настоящего исследования — «спонтанная мемориализация». Граффити может выступать как инструмент конструирования памятных мест, что, вероятно, приводит к полуофициальному признанию и одобрению даже в случаях, когда оно находится в несанкционированных локациях.



Из интервью с информантами следует схожий вывод: спонтанно созданные мемориальные места, граффити, имеющие релевантное содержание, со временем получали определенную степень легитимности. Опыт взаимодействия городского сообщества с данными визуальными объектами, возможно, способствует формированию естественной группы поддержки. Удаление нелегальных граффити с «мемориальным» потенциалом с городских улиц исторического центра вызывало мобилизационный отклик членов городского сообщества, выражающийся в поддержке закрашенных рисунков.

Еще одна характеристика легитимных граффити связана с их потенциалом относительно преобразования пространств. Появление граффити на поверхностях, которые воспринимаются обветшалыми или невзрачными, рассматривалось как позитивный пример редизайна центра города. Перечень подобных объектов разнился — от заброшенных зданий до трансформаторных и таксофонных будок. В данном исследовании мы обнаружили, что граффити может восприниматься как визуальный объект, способный придать яркости некоторым элементам города или актуализировать неиспользуемые поверхности. Легитимные граффити обладают свойством «творческого актива» (Silvia, 2021, p. 225), поэтому способны преобразить и украсить обветшавшие или неиспользуемые поверхности в историческом центре Санкт-Петербурга.

Результаты исследования дают основание утверждать, что восприятие уличных рисунков может включать оценку потенциала для взаимодействия с коллективной памятью городского сообщества и рассматриваться как «творческий актив» для преобразования пространства. Выявленные характеристики вносят вклад в переоценку определения граффити и того, как они могут существовать в историческом центре Санкт-Петербурга.

Благодарности

Работа выполнена в составе НИР: НИОКТР № 121062300141-5 «Комплексное исследование факторов и механизмов политической и социально-экономической устойчивости в условиях перехода к цифровому обществу».

The work was carried out as part of the project No. 21062300141-5 “Comprehensive study of factors and mechanisms of political and socio-economic sustainability in the transition to a digital society”.

Список литературы

Austin, J. (2001). Taking the Train: How Graffiti Art Became an Urban Crisis in New York City. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/aust11142>



- Cadavid, J. M. R. (2013). Collective Memory and Governance through Graffiti in Medellin, Colombia. *Séptimo Congreso Latinoamericano de Ciencia Política*. <https://alacip.org/cong13/436-cadavid-7c.pdf>
- Campbell, F. (2008) Good graffiti, bad graffiti? A new approach to an old problem. ENCAMS Research Report. Wigan: Environmental Campaigns. https://www.keepbritaintidy.org/sites/default/files/resources/KBT_Good_Graffiti_Bad_Graffiti_2008.pdf
- Campos, R. (2015). Youth, Graffiti, and the Aestheticization of Transgression. *Social Analysis: The International Journal of Social and Cultural Practice*, 59(3), 17–40.
- Cassar, J., & Cremona, G. (2018). It's not vandalism, it's our leisure: a multimodal study of skate park graffiti. In X. Paradis & M. Minda (Eds.), *Graffiti: vandalism, street art and cultural significance*, (pp. 65–89). Nova Publishers.
- Chmielewska, E. (2007). Framing [Con]text. *Space and Culture*, 10(2), 145–169. <https://doi.org/10.1177/1206331206298545>
- Ferrell, J., & Stewart-Huidobro, E. (1993). *Crimes of Style: Urban Graffiti and the Politics of Criminality* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003160731>
- Gottlieb, L. (2008). *Graffiti art styles: A classification system and theoretical analysis*. McFarland.
- Iveson, K. (2010). The wars on graffiti and the new military urbanism. *City*, 14(1–2), 115–134. <https://doi.org/10.1080/13604810903545783>
- Johnson, C., Dowd, T., & Ridgeway, C. (2006). Legitimacy As A Social Process. *Annual Review of Sociology*, 32, 53–78. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.32.061604.123101>
- Klingman, A., & Shalev, R. (2001). GRAFFITI – Voices of Israeli youth following the assassination of the Prime Minister. *Youth & Society*, 32, 403–420. <https://doi.org/10.1177/0044118X01032004001>
- Kramer, R. (2010a). Moral Panics and Urban Growth Machines: Official Reactions to Graffiti in New York City, 1990–2005. *Qualitative Sociology*, 33(3), 297–311. <https://doi.org/10.1007/s11133-010-9154-0>
- Kramer, R. (2010b). Painting with permission: Legal graffiti in New York City. *Ethnography*, 11(2), 235–253. <https://doi.org/10.1177/1466138109339122>
- Lachmann, R. (1988). Graffiti as Career and Ideology. *American Journal of Sociology*, 94(2), 229–250. <https://doi.org/10.1086/228990>
- Paor-Evans, A. de. (2018). Avramidis, Konstantinos, and Myrto Tsilimpounidi, eds. Graffiti and Street Art: Reading, Writing and Representing the City. *Public Art Dialogue*, 8(2), 305–307. <https://doi.org/10.1080/21502552.2018.1500236>
- Romotsky, J., & Romotsky, S. R. (1976). L. A. Human Scale: Street Art of Los Angeles. *The Journal of Popular Culture*, 10(3), 653–666. https://doi.org/10.1111/J.0022-3840.1976.1003_653.X
- Ross, J. I. (Ed.). (2016). *Routledge Handbook of Graffiti and Street Art*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315761664>
- Ross, J. I., Bengtsen, P., Lennon, J. F., Phillips, S., & Wilson, J. Z. (2017). In search of academic legitimacy: The current state of scholarship on graffiti and street art. *The Social Science Journal*, 54(4), 411–419. <https://doi.org/10.1016/j.soscij.2017.08.004>



- Silva, L. F. (2021). A Framework for Community Development through Street Art Culture. In S. Gonçalves & S. Majhanovich (Eds.), *Art in Diverse Social Settings* (pp. 221–235). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-80043-896-520211014>
- Ten Eyck, T. A., & Fischer, B. E. (2012). Is graffiti risky? Insights from the internet and newspapers. *Media, Culture & Society*, 34(7), 832–846. <https://doi.org/10.1177/0163443712452771>
- Vanderveen, G., & van Eijk, G. (2016). Criminal but Beautiful: A Study on Graffiti and the Role of Value Judgments and Context in Perceiving Disorder. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 22(1), 107–125. <https://doi.org/10.1007/s10610-015-9288-4>
- Zelditch, M. (2001). Processes of Legitimation: Recent Developments and New Directions. *Social Psychology Quarterly*, 64(1), 4–17. <https://doi.org/10.2307/3090147>
- Strelka Mag. (2021, Октябрь 27). В Петербурге суд постановил устранить граффити с изображением Даниила Хармса. <https://strelkamag.com/ru/news/v-peterburge-sud-postanovil-ustranit-graffiti-s-izobrazheniem-daniila-kharmsa>
- Бумага.ру. (2018, Ноябрь 10). Авторы закрашенного граффити с Шевчуком рисуют на его месте сцену из фильма «Иван Васильевич меняет профессию». https://paperpaper.ru/papernews/2018/11/10/avtory-zakrashennogo-graffiti-s-shevchu/?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop&utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2Fnews%2Fsearch%3Ftext%3D
- ВЦИОМ. (2018, Декабрь 14). Граффити: искусство или вандализм? Аналитический обзор. <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/graffiti-iskusstvo-ili-vandalizm>
- Газета.ру (2020, Май 25). Юбилейное граффити с Бродским закрашили через сутки после создания. https://www.gazeta.ru/culture/news/2020/05/25/n_14464159.shtml?updated
- Красная весна. (2020, Август 18). В Петербурге закрашили посвященное Виктору Цою граффити. https://rossaprimavera.ru/news/8ade3060?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop&utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2Fnews%2Fsearch%3Ftext%3D
- Кружкова, О. В., Воробьева, И. В., Порозов, Р. Ю., & Зарбова, Б. (2018). Функции вандализма в молодежном поведении: от личности к обществу. *Образование и наука*, 20(10), 95–120. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-10-95-120>
- Ллойд, Р., & Кларк, Т. Н. (2010). Город как машина развлечений. *Вестник Удмуртского университета. Серия 3. Философия. Психология. Педагогика*, 1, 33–44.
- Маяковский, В. В. (1918). Приказ по армии искусства. *Культура РФ*. <https://www.culture.ru/poems/20070/prikaz-po-armii-iskusstva>
- Пенетова, Е. В. (2016). Граффити как феномен городской культуры. Искусство или вандализм? *Вестник Прикамского социального института*, 2(74), 89–92.
- Петростат. (2020). Возрастно-половой состав населения Санкт-Петербурга на 1 января 2020, 5–7. <https://petrostat.gks.ru/folder/32168>
- Полит.ру (2020, Май 25). «Иосиф Александрович вряд ли одобрительно отнесся бы к своему появлению на школьном заборе». *Власти Петербурга – о закрашенном граффити с Бродским*. https://polit.ru/news/2020/05/25/imagine/?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop&utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2Fnews%2Fsearch%3Ftext%3D
- Постановление Правительства Санкт-Петербурга «О Правилах благоустройства территории Санкт-Петербурга и о внесении изменений в некоторые постановления Правительства



- Санкт-Петербурга» (с изменениями на 4 июля 2019 года), №961 РФ. (2016).
<https://docs.cntd.ru/document/456024404?ysclid=l52sxraa7r402104959>
- Руденкин, Д. В., & Оболенская, А. Г. (2019). Детерминанты отношения российской молодежи к граффити: опыт вторичного анализа данных ВЦИОМ. *Бюллетень науки и практики*, 5(11), 333–342. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/48>
- Фонтанка.ру (2021, Январь 11). Россети Ленэнерго составило список подстанций, где возможно размещение граффити в Петербурге. <https://www.fontanka.ru/2021/01/11/69688306/>
- Фонтанка.ру. (2020, Май 25). От Бродского осталось белое пятно. Граффити с поэтом напротив его дома закрасили. <https://calendar.fontanka.ru/articles/9630/>

References

- Austin, J. (2001). *Taking the Train: How Graffiti Art Became an Urban Crisis in New York City*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/aust11142>
- Bumaga.ru. (2018, November 10). *The authors of the painted over graffiti with Shevchuk paint in its place a scene from the film Ivan Vasilievich Changes His Profession*.
https://paperpaper.ru/papernews/2018/11/10/avtory-zakrashennogo-graffiti-s-shevchu/?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop&utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2Fnews%2Fsearch%3Ftext%3D (In Russian)
- Cadavid, J. M. R. (2013). Collective Memory and Governance through Graffiti in Medellin, Colombia. *Séptimo Congreso Latinoamericano de Ciencia Política*. <https://alacip.org/cong13/436-cadavid-7c.pdf>
- Campbell, F. (2008) Good graffiti, bad graffiti? A new approach to an old problem. ENCAMS Research Report. Wigan: Environmental Campaigns. https://www.keepbritain tidy.org/sites/default/files/resources/KBT_Good_Graffiti_Bad_Graffiti_2008.pdf
- Campos, R. (2015). Youth, Graffiti, and the Aestheticization of Transgression. *Social Analysis: The International Journal of Social and Cultural Practice*, 59(3), 17–40.
- Cassar, J., & Cremona, G. (2018). It's not vandalism, it's our leisure : a multimodal study of skate park graffiti. In X. Paradis & M. Minda (Eds.), *Graffiti: vandalism, street art and cultural significance*, (pp. 65–89). Nova Publishers. <https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/97447>
- Chmielewska, E. (2007). Framing [Con]text. *Space and Culture*, 10(2), 145–169.
<https://doi.org/10.1177/1206331206298545>
- Decree of the Government of St. Petersburg “On the Rules for Improvement of the Territory of St. Petersburg and on Amendments to Some Decrees of the Government of St. Petersburg” (as amended on 4 July 2019), No. 961 RF. (2016). <https://docs.cntd.ru/document/456024404?ysclid=l52sxraa7r402104959>
- Ferrell, J., & Stewart-Huidobro, E. (1993). *Crimes of Style: Urban Graffiti and the Politics of Criminality* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003160731>
- Fontanka.ru (2021, January 11). «Rosseti Lenenergo» compiled a list of substations where graffiti can be placed in St. Petersburg. <https://www.fontanka.ru/2021/01/11/69688306/> (In Russian)
- Fontanka.ru. (2020, May 25). Brodsky was left with a white spot. Graffiti with the poet in front of his house painted over. <https://calendar.fontanka.ru/articles/9630/> (In Russian)



- Gazeta.ru (2020, May 25). *The anniversary graffiti with Brodsky was painted over 24 hours after it was created.* https://www.gazeta.ru/culture/news/2020/05/25/n_14464159.shtml?updated (In Russian)
- Gottlieb, L. (2008). *Graffiti art styles: A classification system and theoretical analysis*. McFarland.
- Iveson, K. (2010). The wars on graffiti and the new military urbanism. *City*, 14(1–2), 115–134. <https://doi.org/10.1080/13604810903545783>
- Johnson, C., Dowd, T., & Ridgeway, C. (2006). Legitimacy As A Social Process. *Annual Review of Sociology*, 32, 53–78. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.32.061604.123101>
- Klingman, A., & Shalev, R. (2001). GRAFFITI – Voices of Israeli youth following the assassination of the Prime Minister. *Youth & Society*, 32, 403–420. <https://doi.org/10.1177/0044118X01032004001>
- Kramer, R. (2010a). Moral Panics and Urban Growth Machines: Official Reactions to Graffiti in New York City, 1990–2005. *Qualitative Sociology*, 33(3), 297–311. <https://doi.org/10.1007/s11133-010-9154-0>
- Kramer, R. (2010b). Painting with permission: Legal graffiti in New York City. *Ethnography*, 11(2), 235–253. <https://doi.org/10.1177/1466138109339122>
- Kruzhkova, O. V., Vorobyeva, I. V., Porozov, R. Yu., & Zarbova, B. (2018). Functions of vandalism in youth behaviour: from personality to society. *The Education and Science Journal*, 20(10), 95–120 (In Russian)
- Lachmann, R. (1988). Graffiti as Career and Ideology. *American Journal of Sociology*, 94(2), 229–250. <https://doi.org/10.1086/228990>
- Lloyd R & Clark, N. The City as Entertainment Machine (2010). *Bulletin of Udmurt University. Series 3. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 1, 33–44.
- Mayakovky V. V. (1918) The art army order. *Culture RF*. <https://www.culture.ru/poems/20070/prikaz-po-armii-iskusstva> (In Russian)
- Paor-Evans, A. de. (2018). Avramidis, Konstantinos, and Myrto Tsilimpounidi, eds. Graffiti and Street Art: Reading, Writing and Representing the City. *Public Art Dialogue*, 8(2), 305–307. <https://doi.org/10.1080/21502552.2018.1500236>
- Penetova E. V. Graffiti as a phenomenon of urban culture. Art or vandalism? *Bulletin of Prikamsky Social Institute* (2016), 2 (74), 89–92. (In Russian)
- Petrostat. (2020). Age and sex composition of St Petersburg population as of 1 January 2020, 5–7. <https://petrostat.gks.ru/folder/32168>
- Polit.ru (2020, May 25). “Joseph Alexandrovich would hardly have approved of his appearance on the school fence”. *The government of Petersburg about painted over with Brodsky graffiti* https://polit.ru/news/2020/05/25/imagine/?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop&utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2Fnews%2Fsearch%3Ftext%3D (In Russian)
- Red Spring. (2020, August 18). Graffiti dedicated to Victor Tsoi painted over in St. Petersburg. https://rossaprimavera.ru/news/8ade3060?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop&utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2Fnews%2Fsearch%3Ftext%3D
- Romotsky, J., & Romotsky, S. R. (1976). L. A. Human Scale: Street Art of Los Angeles. *The Journal of Popular Culture*, 10(3), 653–666. https://doi.org/10.1111/J.0022-3840.1976.1003_653.X



- Ross, J. I. (Ed.). (2016). *Routledge Handbook of Graffiti and Street Art*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315761664>
- Ross, J. I., Bengtson, P., Lennon, J. F., Phillips, S., & Wilson, J. Z. (2017). In search of academic legitimacy: The current state of scholarship on graffiti and street art. *The Social Science Journal*, 54(4), 411–419. <https://doi.org/10.1016/j.soscij.2017.08.004>
- Rudinkin, D., Obolenskaya, A. Determinants of Opinion About Graffiti of Russian Youth: Results of Secondary Analysis of VCIOM Data (2019). *Bulletin of Science and Practice*, 5(11), 333–342. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/48> (In Russian)
- Silva, L. F. (2021). A Framework for Community Development through Street Art Culture. In S. Gonçalves & S. Majhanovich (Eds.), *Art in Diverse Social Settings* (pp. 221–235). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-80043-896-520211014>
- Strelka Mag. (2021, Октябрь 27). A court in St. Petersburg ordered the removal of graffiti depicting Daniil Kharms. <https://strelkamag.com/ru/news/v-peterburge-sud-postanovil-ustranit-graffiti-s-izobrazheniem-daniila-kharmsa>
- Ten Eyck, T. A., & Fischer, B. E. (2012). Is graffiti risky? Insights from the internet and newspapers. *Media, Culture & Society*, 34(7), 832–846. <https://doi.org/10.1177/0163443712452771>
- Vanderveen, G., & van Eijk, G. (2016). Criminal but Beautiful: A Study on Graffiti and the Role of Value Judgments and Context in Perceiving Disorder. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 22(1), 107–125. <https://doi.org/10.1007/s10610-015-9288-4>
- VCIOM. (2018, December 14). Graffiti: art or vandalism? Analytical review. <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/graffiti-iskusstvo-ili-vandalizm> (In Russian)
- Zelditch, M. (2001). Processes of Legitimation: Recent Developments and New Directions. *Social Psychology Quarterly*, 64(1), 4–17. <https://doi.org/10.2307/3090147>



Antagonism of Discourses around Cultural Heritage

Anna M. Sosnovskaya

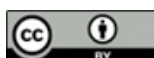
Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration.
Saint Petersburg, Russia. Email: sosnovskaya-am@ranepa.ru

Abstract

The article provides a discourse-analysis of the contemporary conflict over the preservation of Historic Centre of Saint Petersburg and Related Groups of Monuments. The main participants in this conflict are 10 interest groups, which are reassembled each time in the process of articulating the discourse of their group. These actors are: UNESCO, local and federal governments, businesses, urban conservationists, residents and existing physical heritage. The article considers the dispositive of discourses that supports group formation and group identity. The results found are presented visually and graphically. From the media and social networks, the case of the destruction of the heritage is reconstructed and the discourse of city defenders is considered. The conflict of discourses and new types of antagonisms associated with different ones are reconstructed: the regime of affects, the visualization of the city, the development of the objective environment, the instruments of social action, and representation in the media and social networks. The article is intended for those interested in discursive analysis, actor-network theory, affect theory, world heritage, visualization of space, media, identity, and urbanism.

Keywords

Discourse Analysis; ANT; Antagonism; Affects; Visualization; St. Petersburg; Identity; Heritage; Social Networks; Media



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Антагонизм дискурсов вокруг культурного наследия

Сосновская Анна Михайловна

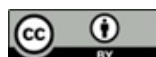
Российская академия народного хозяйства и государственной службы.
Санкт-Петербург, Россия. Email: [sosnovskaya-am\[at\]ranepa.ru](mailto:sosnovskaya-am[at]ranepa.ru)

Аннотация

В статье проводится дискурс-анализ современного конфликта по поводу сохранения объекта всемирного наследия ЮНЕСКО в Санкт-Петербурге и Ленинградской области «Исторический центр Санкт-Петербурга и связанные с ним группы памятников». Основными участниками этого конфликта являются 10 заинтересованных групп, которые пересобираются каждый раз в процессе артикуляции дискурса своей группы. Это следующие акторы: градозащитники, журналисты, бизнесмены, архитекторы, ЮНЕСКО, КГИОП, правительство, креативный класс, молодое поколение, дискурс обременения. В статье рассмотрены диспозитивы дискурсов, поддерживающие группообразование и групповую идентичность. Диспозитивы реконструированы из актуальных теорий и содержат следующие элементы: среда, действия, навыки, ценности, идентичность, концепция, предположения, цели, аффекты и невербальность. Из СМИ и социальных сетей реконструирован кейс разрушения здания лейб-гвардии Финляндского полка и рассмотрен дискурс градозащитников и жителей города. Реконструирован конфликт дискурсов и новые типы антагонизмов, связанные с различными: режимом аффектов, визуализацией города, освоением предметной среды, инструментами социального действия, репрезентацией в СМИ и социальных сетях. Найденные результаты представлены визуально и графически. Статья рассчитана на интересующихся дискурсивным анализом, акторно-сетевой теорией, теорией аффектов, всемирным наследием, визуализацией пространства, медиа, идентичностью и урбанизмом.

Ключевые слова

дискурс-анализ; АСТ; антагонизм; аффекты; визуализация; Санкт-Петербург; идентичность; наследие; социальные сети; СМИ



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

Идентичность жителя Санкт-Петербурга строится вокруг культурного наследия. Исторический центр Санкт-Петербурга и связанные с ним группы памятников (англ. Historic Centre of Saint Petersburg and Related Groups of Monuments) являются объектом всемирного наследия ЮНЕСКО и подразумевают сохранение так называемого кода города. Это охрана не только зданий постройки до 1917 года в городе и Дворцовых пригородах, но и визуально привычных архитектурных ансамблей, регулярной застройки, единства композиции, силуэта, небесной линии с определенными доминантами, исторической визуальной перспективы, – все эти аспекты называют «секретным кодом» города и его очарования. Визуальность города зафиксирована в правовых документах, в фотографиях, искусстве, кино, в памяти жителей, а в «петербургском тексте», художественной литературе о Петербурге, описан и эмоционально прожит почти каждый уголок исторического центра (Jabareen & Eizenberg, 2021; Еремичева, 2018; Семенцов, 2012).

Город ветшает, на реставрацию не хватает средств. Несмотря на международные, федеральные и локальные законы, политику коммеморации идет разрушение исторических зданий и застройка новыми зданиями, как правило, по свидетельствам экспертов, нарушающими историческую композицию и визуальный образ, охраняемые ЮНЕСКО. Жители города, градозащитники, журналисты и другие вовлеченные в данный дискурс группы следят за событиями, фотографируют и снимают на видео покушения и разрушения зданий, комментируют в СМИ и социальных сетях.

Метод

Мы изучали с помощью дискурсивного и семиотического анализа сообщения и визуальный контент СМИ и социальных сетей (более 1000 единиц материалов) по поводу разрушения здания лейб-гвардии Финляндского полка в историческом центре Санкт-Петербурга, на Васильевском Острове, на 20 линии, 19 в апреле 2022 г. (Sosnovskaya, 2022; Сосновская, 2021).

В дискурсе о наследии участвуют многие группы. Мы выделили 10 групп со своими диспозитивами (градозащитники, журналисты, бизнесмены, архитекторы, ЮНЕСКО, КГИОП, правительство, креативный класс, молодое поколение, дискурс обременения).

Диспозитив, по Фуко, «некий ансамбль — радикально гетерогенный» (Фуко, 1996, с. 327-443), он фиксирует систему стратегических ориентиров целеполагания и является матрицей конфигурирования культивируемых группой практик, имплицитно конституируется в качестве гештальтного инварианта типовых для дискурсивной группы стратегий осуществления политической и когнитивной практик и может быть выявлен при анализе дискурса власти-знания.



Выделенные нами диспозитивы представляют собой этапы движения к городской идентичности с использованием логических уровней Г. Бейтсона — среда-действия-способности-ценности-идентичность (Bateson, 2002; Бейтсон, 2000) и регламентирующие практики, ориентиры целеполагания — концепция, предположение, цель (Фуко, 2004, 2005) и два эмоциональных режима — аффекты (и как маркеры «нехватки», по Лакану, и как внепсихическая сила, по Делезу); невербальность и визуальность города, которые дают возможность для проективной чувственной идентификации, описываемой Харманом в философских терминах (Jameson et al., 2002; Володина, 2019; Лакан, 2010; Харман, 2021).



Рисунок 1. Защита здания лейб-гвардии Финляндского полка (апрель, 2022)

Figure 1. Defending the Finnish Lifeguard Regiment building (April, 2022)



Рисунок 2. Разрушение здания лейб-гвардии Финляндского полка (апрель, 2022)

Figure 2. Destruction of the Finnish Lifeguard Regiment building (April, 2022)

Результаты

Мы разбираем дискурсы и диспозитивы внутри кейса разрушения здания лейб-гвардии Финляндского полка в историческом центре Санкт-Петербурга, на Васильевском Острове, на 20 линии, 19 (рисунок 1, 2) с целью реконструкции диспозитивов, дискурсивных стратегий и тактик (рисунок 3, таблица 1).

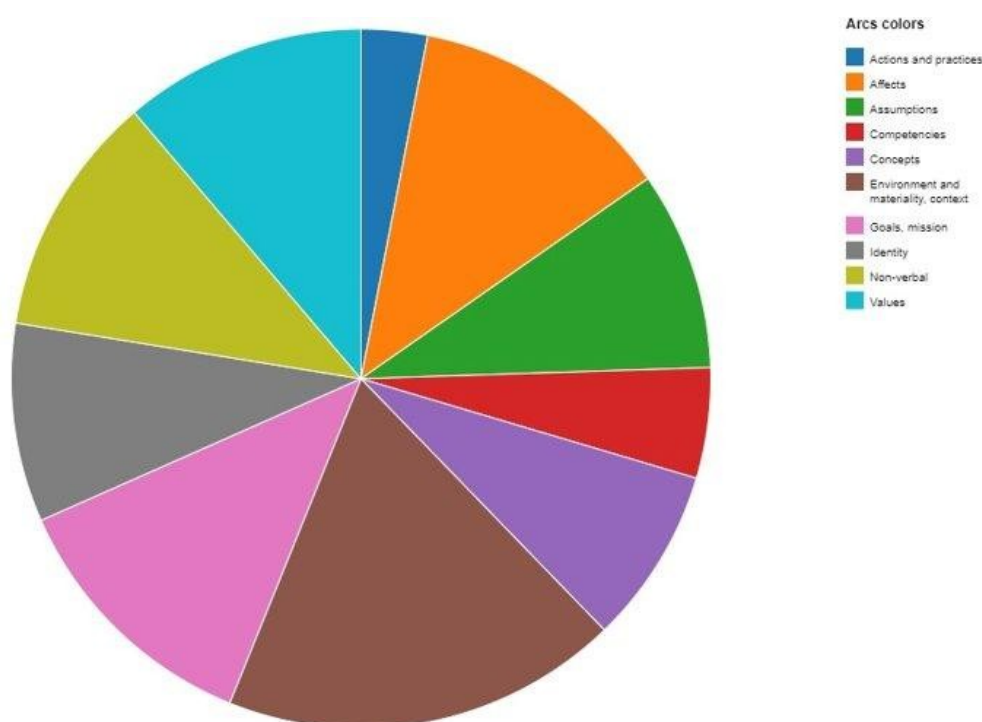


Рисунок 3. У каждой группы мы выделили 10 элементов диспозитивов, исходя из анализа вербальных и визуальных текстов

Figure 3. In each group, we identified 10 dispositive elements based on the analysis of verbal and visual texts

В апреле 2022 года мы проанализировали около 1000 единиц материалов, включая фотографии, видео и графический дизайн (эмотиконы). Основной массив сообщений приходится на ВКонтакте, что является предпочтением петербуржцев; и эта сеть также является актором конструирования идентичности. Сообщения FB принадлежат в основном сочувствующим из других городов. Ключевая фраза для поиска в соцсетях была: «манеж лейб-гвардии Финляндского полка». Далее проанализируем группу инициаторов – градозащитников.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Environment and materiality, context	Actions and practices	Competencies	Values	Identity	Concepts	Assumptions	Goals, mission	Affects	Non-verbal
Симбиоз или интериоризация; люди часть среды, материального поля.	Действие можно понимать как узел, «конгломерат разных загадочных сил, который придется медленно распутывать».	Навыки и способности, позволяющие поддерживать действия	Важные смыслы и значения, которые являются окончательным обоснованием основных предположений, выбора концепций и языка, в том числе и визуальной репрезентации. Предположения, концепции и цели определяются ценностями в форме выверенных языковых и визуальных клише, самим своим строением направленных на легитимацию дискурсов.	Набор ролей, транслирующих непротиворечивое поведение, которое перформативно, и меняет ситуацию.	Некий замысел для претворения в жизнь.	Гипотезы в рамках политики.	Судьба наследия «стратегический императив».	Допсихические и психические аффекты по процессу взаимодействия, по результату	Телесное переживание среды, тело дисциплинируется и инкорпорируется и инкорпорирует нормы, культуру, визуальный код города.

Таблица 1. Определения элементов диспозитивов

Table 1. Definitions of Dispositive Elements



Авторы постов передают свои мысли в разных жанрах. Тексты имеют разную интенциональность. Комментарии усиливают, обесценивают или уточняют основное послание поста. Главный пост сопровождается фотографией. Активно используются эмодзи. Горожане апеллируют к политике памяти и общей травматичной истории Блокады, потому что данное здание было Хлебозаводом во время Блокады, и визуальный образ здания дорог горожанам. Некоторые надеются, верят в иррациональные вещи — в чудо, в человека-Добро в петербургском метрополитене, молятся святым, вызывают к справедливости и наказанию виновных. Другие испытывают беспомощность, опустошенность, безнадежность и депрессию. Следственный комитет проверяет законность сноса манежа лейб-гвардии Финляндского полка в Петербурге; дело сопровождают представители других дискурсов: власти, эксперты, ученые, российские и международные организации.

Исследуемая группа, то есть защитников здания, — негомогенна (в основном это сообщества в соцсетях Василеостровского района, но есть и представители других районов, городов, стран). В ней есть внутренние конфликты (например, с арендаторами коммунальных квартир на Васильевском острове из Азии; конфликт рабочего, который хотел бы вернуть завод на место рядом с домом, и молодым поколением, которые визуализируют пространство иначе: молодые люди хотели бы создать креативный кластер в этом здании, а заводы вывести за черту города).

Выявленный доминирующий аффект — страх — у жителей и градозащитников является страхом потери привычной визуальной среды, которая ассоциируется с источником выживания в Блокаду и способствует укреплению городской идентичности.

Молодежь, креативный класс, архитекторы предлагают свои визуализации обновленного города — идеи и фантазии по креативному использованию, реновации наследия.

Проживающие в наследии или ответственные за наследие испытывают напряжение от обременения и невозможности изменить облик жилья.

Мы рассматриваем аффекты так же, как эмоции — как результат вовлечения в социальную ситуацию. Эмоции регулируются ролями и нормами (И. Гофман, А. Хохшильд) (Goffman, 1974; Hochschild, 2010), являются следствием и эффектом ситуации (Г. Бейтсон, К. Левин) (Bateson, 2002; Бейтсон, 2000; Левин, 2000), эстетической проективной идентификацией (Г. Харман) (Харман, 2021), эффектом взаимодействия с материальностью (Б. Латур, Дж. Ло, Н. Карпентье) (Carpentier, 2017; Латур, 2022; Ло, 2015). Общим оказывается само представление о вовлеченности, предшествующей теоретической рефлексии и дискурсивному обоснованию своего действия.

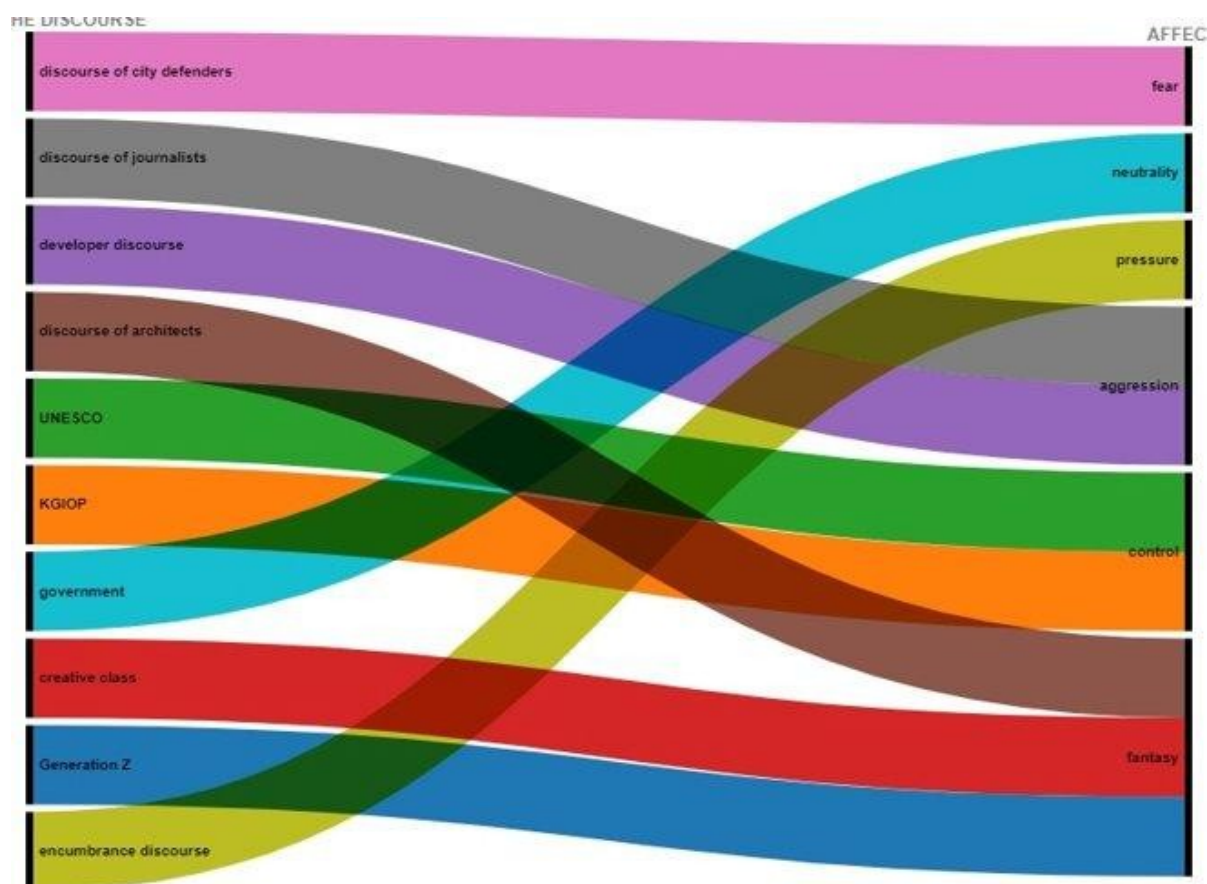


Рисунок 4. Из текстов и экспертных интервью были выделены доминирующие аффекты в рамках исследуемого кейса.

Figure 4. The dominant affects within the case study were identified from the texts and expert interviews.

Теории дискурса Фуко, Лакло, Муфф (Laclau & Mouffe, 2014; Фуко, 1996) понимают аффекты (компонент диспозитивов идентичности групп) как дискурсивное формирование. Данные направления концептуализируют социальный порядок, идеологии и идентичности не как существующие додискурсивно, а как реляционные, случайные символические структуры, постоянно воспроизводимые посредством дискурсивной артикуляции.

Крайний антагонизм существует в оппозиции «сохранение (музей) – развитие». Однако все 10 групп дискурсов антагонистичны, поскольку имеют разные цели, ценности и движущие аффекты.

На графике (рис. 6) на крайних непримиримых полюсах находятся ЮНЕСКО, КГИОП, градозащитники VS бизнесмены, креативный класс, частично молодое поколение. Наибольшее влияние в изменении ситуации и решении вопросов имеют: градозащитники, журналисты и правительство.

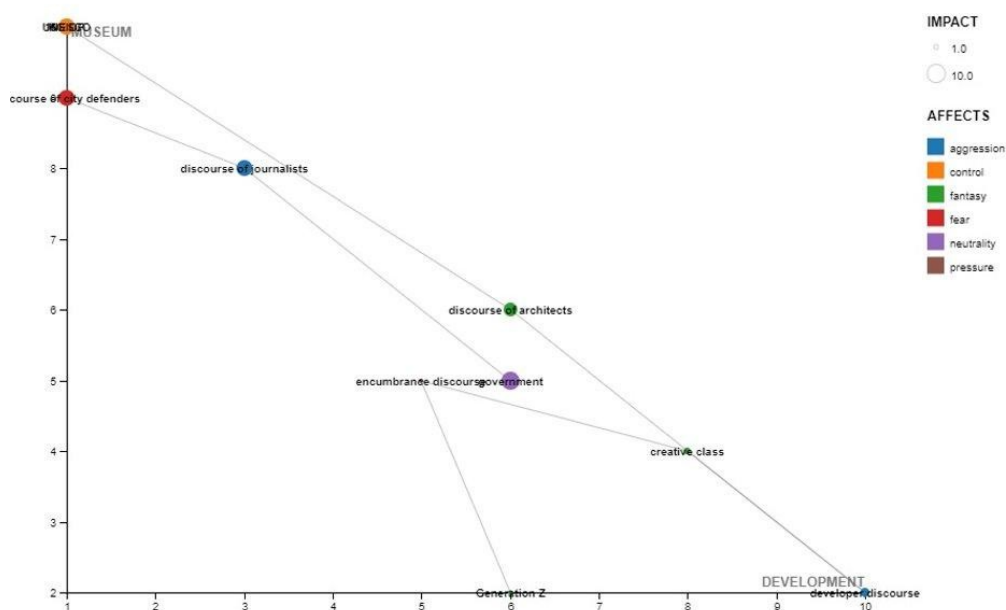


Рисунок 5.

Figure 5.

Выводы

Дискурс, разворачивающийся вокруг наследия, представляет собой антагонизм вовлеченных групп в ситуацию сохранения наследия и в первую очередь сохранения привычной визуальности среды, имеет политические коннотации, конструирует городскую идентичность посредством присоединения к артикуляциям и аффектам. Визуальный код рассматриваемого объекта всемирного наследия — это здания постройки до 1917 года в городе и Дворцовых пригородах, визуально привычные архитектурные ансамбли, регулярная застройки, единство композиции, небесная линия с определенными доминантами, историческая визуальная перспектива из разных городских локаций.

Рассмотрен кейс разрушения здания лейб-гвардии Финляндского полка в историческом центре Санкт-Петербурга, также являющегося местом памяти городской травмы Блокады во время Великой Отечественной войны. Рассмотрены элементы диспозитива дискурса градозащитников и жителей города. В текстах и визуализациях СМИ и соцсетей были выявлены способы действия (оперирования) идеологии, артикуляции, борьбы за значение изучаемых дискурсивных групп.

Рассмотрены диспозитивы дискурсов, поддерживающие группообразование и групповую идентичность. Реконструирован конфликт дискурсов и новые типы антагонизмов. Антагонизмы появляются в связи с различным режимом аффектов. Аффект страха возникает, когда разрушается среда обитания и привычная визуализации городского пространства.



Список литературы

- Bateson, G. (2002). *Mind and nature: A necessary unity*. Hampton Press.
- Carpentier, N. (2017). *The discursive-material knot: Cyprus in conflict and community media participation*. Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/978-1-4331-3754-9>
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience* (pp. ix, 586). Harvard University Press.
- Hochschild, A. R. (2010). The managed heart: Commercialization of human feeling. In J. O'Brien (Ed.), *The Production of Reality: Essays and Readings on Social Interaction* (pp. 320–336). Sage.
- Jabareen, Y., & Eizenberg, E. (2021). Theorizing urban social spaces and their interrelations: New perspectives on urban sociology, politics, and planning. *Planning Theory*, 20(3), 211–230. <https://doi.org/10.1177/1473095220976942>
- Jameson, F., Fish, S., & Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press.
- Laclau, E., & Mouffe, C. (2014). *Hegemony and socialist strategy: Towards a radical democratic politics* (Vol. 8). Verso Books.
- Sosnovskaya, A. S. (2022). Heritage Preservation Under Sustainable Development and Community Inclusion: Semiotic and Discursive Mapping of Saint Petersburg. *International Journal of Architecture and Planning*, 2(1), 33–36. <https://doi.org/10.51483/IJARP.2.1.2022.33-36>
- Бейтсон, Г. (2000). Экология разума. Избранные статьи по антропологии, психиатрии и эпистемологии. 1969–1972. Смысл.
- Володина, А. В. (2019). Делёзианская теория аффекта: Эстетическая проблематика. *Культура и искусство*, 12, 35–45. <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2019.12.31729>
- Еремичева, Г. В. (Ред.). (2018). *Социальное пространство большого города*. СИ РАН – филиал ФНИСЦ РАН. <https://doi.org/10.19181/monograph.2019.4>
- Лакан, Ж. (2010). Тревога (Семинар, Книга X (1962/63)). Гнозис, Логос.
- Латур, Б. (2022). *Пересборка социального. Введение в акторно-сетевую теорию*. Litres.
- Левин, К. (2000). *Теория поля в социальных науках*. Речь.
- Ло, Дж. (2015). *После метода: Беспорядок и социальная наука*. Издательство института Гайдара.
- Семенцов, С. В. (2012). Санкт-Петербургская историческая агломерация-градостроительный объект мирового масштаба. *Интернет-вестник ВолгГАСУ*, 1, 49.
- Сосновская, А. (2021). Концептуализация объекта всемирного наследия ЮНЕСКО: визуальная репрезентация Санкт-Петербурга поколением Z. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3994923>
- Фуко, М. (1996). Воля к знанию. В *Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности* (сс. 97–268). Магистериум-Касталь.
- Фуко, М. (2004). *Археология знания*. ИЦ «Гуманитарная Академия»; Университетская книга.
- Фуко, М. (2005). *Нужно защищать общество: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1975–1976 уч. г.* Наука.
- Харман, Г. (2021). *Объектно-ориентированная онтология: Новая «теория всего»*. Ad Marginem.



References

- Bateson, G. (2000). *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. Smysl. (In Russian).
- Bateson, G. (2002). *Mind and nature: A necessary unity*. Hampton Press.
- Carpentier, N. (2017). *The discursive-material knot: Cyprus in conflict and community media participation*. Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/978-1-4331-3754-9>
- Foucault, M. (1996). Willingness to Knowledge. In *The Will to Truth: Beyond Knowledge, Power, and Sexuality* (cc. 97–268). Magisterium-Castal. (In Russian).
- Foucault, M. (2004). *The Archaeology of Knowledge*. Humanitarian Academy Research Center; University Book. (In Russian).
- Foucault, M. (2005). *The Need to Protect Society: A Course of Lectures given at the Collège de France, 1975–1976*. Nauka. (In Russian).
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience* (pp. ix, 586). Harvard University Press.
- Harman, G. (2021). *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*. Ad Marginem. (In Russian).
- Hochschild, A. R. (2010). The managed heart: Commercialization of human feeling. In J. O'Brien (Ed.), *The Production of Reality: Essays and Readings on Social Interaction* (pp. 320–336). Sage.
- Jabareen, Y., & Eizenberg, E. (2021). Theorizing urban social spaces and their interrelations: New perspectives on urban sociology, politics, and planning. *Planning Theory*, 20(3), 211–230. <https://doi.org/10.1177/1473095220976942>
- Jameson, F., Fish, S., & Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press.
- Lacan, J. (2010). *Anxiety (Seminar, Book X (1962/63))*. Gnosis, Logos. (In Russian).
- Laclau, E., & Mouffe, C. (2014). *Hegemony and socialist strategy: Towards a radical democratic politics* (Vol. 8). Verso Books.
- Latour, B. (2022). *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. Litres. (In Russian).
- Law, J. (2015). *After method: mess in social science research*. Gaidar Institute Publishers. (In Russian).
- Lewin, K. (2000). *Field theory in social science*. Rech. (In Russian).
- Sementsov, S. V. (2012). St. Petersburg Historic Agglomeration – a World Scale Urban Planning Object. *VolgGASU Internet bulletin*, 1, 49. (In Russian).
- Sosnovskaya, A. (2021). Conceptualization of a UNESCO World Heritage Site: Generation Z Visual Representation of St. Petersburg. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3994923> (In Russian).
- Sosnovskaya, A. S. (2022). Heritage Preservation Under Sustainable Development and Community Inclusion: Semiotic and Discursive Mapping of Saint Petersburg. *International Journal of Architecture and Planning*, 2(1), 33–36. <https://doi.org/10.51483/IJARP.2.1.2022.33-36>
- Volodina, A. V. (2019). Deleuzian Theory of Affect: Aesthetic Problems. *Culture and Art*, 12, 35–45. <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2019.12.31729> (In Russian).
- Yeremicheva, G. V. (Ed.). (2018). *The social space of the city*. Sociological Institute of the Russian Academy of Sciences. <https://doi.org/10.19181/monograph.2019.4> (In Russian).



Low-level Eschatology: Ruins in Computer Games

Alexander S. Lenkevich

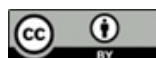
Research Centre for Media Philosophy; Laboratory for Computer Games Research;
ITMO University, Saint Petersburg, Russia. Email: [a_lenkevich\[at\]mail.ru](mailto:a_lenkevich@mail.ru)

Abstract

The ruins are a well-studied object in the history of culture. The article examines the ruins not only in terms of established approaches, but also from the perspective of media theory, visual ecology and game studies, new humanities oriented on exploring digital experience. Ruins in computer games, continuing the tradition of artificial ruins in European history, load the digital space with meaning, metaphysics, memory, stitch game and non-game contexts together and become a medium in its purest form — an intermediary that leads the gamer to the fragments of his identity, to the ruins of his inner experience. Digital ruins, fragmentary and partial in nature, reveal to us the pleasure of fragmentation and deconstruction that precede the new assemblage of reality. The article deals in addition with digital catastrophism, eschatology and ruinization in 11 bit studios games — *This War of Mine* (2014) and *Frostpunk* (2018).

Keywords

Ruins; Media; Computer Games; Game Studies; Visual Ecology; Eschatology; Interfaces



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Эсхатология на минималках: руины в компьютерных играх

Александр Сергеевич Ленкевич

Исследовательский центр медиафилософии; Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ); Университет ИТМО. Санкт-Петербург, Россия. Email: a_lenkevich@mail.ru

Аннотация

Руины являются хорошо изученным объектом в истории культуры. В статье руины рассматриваются не только с точки зрения сложившихся подходов, но и с позиции теории медиа, визуальной экологии и game studies, молодых гуманитарных дисциплин, нацеленных на исследование цифрового опыта. Руины в компьютерных играх, продолжая традицию искусственных руин в европейской истории, нагружают цифровое пространство смыслом, метафизикой, памятью, сшивают игровые и неигровые контексты и становятся медиумом в чистом виде — посредником, который ведет геймера к осколкам его идентичности, к руинам его внутреннего опыта. Цифровые руины, фрагментарные и частичные по своей природе, открывают нам удовольствие от фрагментации и деконструкции, которые предшествуют новому ассамбляжу реальности. В статье отдельно рассматриваются цифровой катастрофизм, эсхатология и руинизация в играх 11 bit studios — *This War of Mine* (2014) и *Frostpunk* (2018).

Ключевые слова

руины; медиа; компьютерные игры; исследования компьютерных игр; визуальная экология; эсхатология; интерфейсы



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
[Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Пролог. Здесь будут руины

15 апреля 2019 года начался пожар в Соборе Парижской Богоматери, в результате чего обрушился шпиль XIX века и пострадала крыша XII–XIII вв. Объятый пламенем Собор — пылающие камни, дерево, свинец, ядовитые испарения которого затмили небо, — стал поэтическим символом эстетики разрушения, в которую очертя голову нырнула современность. На следующий день мир облетела шуточная новость о том, что для восстановления Собора используют 3D-модели из игры *Assassin's Creed Unity* (2014), действие которой происходит в Париже XVIII века. В серии *Assassin's Creed* от компании Ubisoft ставка делается на реалистичное, детальное, кропотливое воспроизведение исторического контекста, в том числе и архитектуры. Во время работы над *Assassin's Creed Unity* была создана реалистичная 3D-модель Собора — впрочем, без чертежей ее все равно невозможно использовать для реставрации¹. Поэтому сразу же стали говорить о цифровой копии Нотр-Дам-де-Пари, сделанной искусствоведом Эндрю Тэллоном с помощью лазерного сканирования (см., напр.: Лисовский, 2019а). Новый шпиль и архитектурные детали Собора стоит сделать с помощью 3D-принтера, по возможности используя в качестве сырья оставшийся пепел.

Как бы то ни было, этот пример достаточно ярко говорит о взаимосвязи между реальной архитектурой и цифровыми образами: возможно, в будущем разрушенные города и архитектурные памятники сохранятся только в нашей коллективной цифровой памяти. Созданные с помощью современных медиа образы и модели, с одной стороны, сохраняют прошлое, а с другой — содержат в себе инструменты контроля, консервации пространства, его музеефикации. Собственно, поэтому Поль Пресьядо предлагает вообще не восстанавливать Собор Парижской Богоматери, называя его Нотр-Дам-де-Руин, панк-памятником нового века:

«На рассвете собор, все еще курившийся, был красивее, чем когда-либо. Открытый неф, полный пепла, стал памятником иконоборческой истории культуры Запада. Произведение искусства не является произведением искусства, если оно не может быть уничтоженным и, следовательно, жить в воображении и представлении, если оно не может существовать в нематериальном музее тоски и желания, если его утрата не заслуживает сильного горя. Почему те, кто кричит о реконструкции, не могут оставить нам даже секунды на траур?» (Пресьядо, 2019).

Тема руин не является новой — *ruin studies* имеют вполне солидную историю. В этой статье будет представлен взгляд на руины с точки зрения теории медиа, *game studies* и визуальной экологии², т.е. с позиции молодых

-
- 1 Стоит отметить, что в рекламных целях компания Ubisoft практически сразу пожертвовала на реставрацию Собора 500 тыс. евро.
 - 2 Проект визуальной экологии развивается в Центре медиафилософии (см., напр.: Колесникова, 2016; Савчук, 2016).



гуманитарных дисциплин, которые исследуют визуальную и цифровую среду. Для визуальной экологии важно отслеживать насилие, проистекающее от образов (Колесникова, 2013): цифровые образы активно вовлечены в процесс руинизации. Не только люди, разрушающие, жгущие, взрывающие материю, но и сами образы создают руины, потому что реальности трудно тягаться с цифровым идеалом.

В эссе «Город и ненависть» Жан Бодрийяр дал чеканную формулировку: идеальное (супермаркет, супермарио, супергород) порождает отбросы. По сравнению с идеалом все — отбросы:

«Когда строят образцовые города, создают образцовые функции, образцовые искусственные ансамбли, все остальное превращается как бы в остатки, в отбросы, в бесполезное наследие прошлого. Строя автостраду, супермаркет, супергород, вы автоматически превращаете все, что их окружает, в пустыню» (Бодрийяр, 1997).

В этом смысле наша повседневность, проходящая постоянную проверку качества (достаточно ли это фотогенично, как это будет смотреться, можно ли выложить в Instagram¹), руинизируется, затмеваемая цифровым идеалом. Здесь не хотелось бы принижать проблему физического разрушения архитектурных объектов: снос исторических памятников, отказ от своевременной реставрации, приводящий к ветшанию и разрушению зданий, буквальное стирание урбанистических ландшафтов и уничтожение городов, сел, церквей, манежей и т.д.² Руинизация пространства — серьезная проблема, в том числе и с точки зрения визуальной экологии. Руины — неизбежное следствие неолиберальной политики пространства, в которой «медленное разрушение окраин может сочетаться с “оптимистичными” инвестициями в центр» и в которой бросается все, что «невыгодно достраивать либо эксплуатировать» (Трубина, 2013). Кроме того, руины — негативное зеркало прогресса: они показывают нам, с одной стороны, устаревшее, то, что надо было оставить позади ради более технологичного, экологичного, эстетичного (со всей нестабильностью этих характеристик), а с другой — создают музей приукрашенного и отредактированного прошлого³.

В этой статье будут рассмотрены новые функции руин, моделируемые цифровыми медиа, а также собственно цифровые руины компьютерных игр. Первый раздел представляет собой обзор теории руин в контексте теории медиа. В конечном счете руины — это всегда руины воображаемого, в которых нам еще надо себя найти. Второй и третий разделы посвящены цифровым руинам, в том числе разбору завалов в играх 11 bit studios — *This War of Mine*

1 Социальная сеть, принадлежащая корпорации, которая признана экстремистской на территории РФ.

2 См. например, список разрушенных весной 2022 года архитектурных памятников Санкт-Петербурга (Касимов, Нежинская, Синочкин, 2022).

3 Пример такой редакции и консервации можно обнаружить в американском городе-призраке Боди (Калифорния), который моделирует Запад 1930-х гг. Об этом можно прочитать в антропологическом исследовании заброшенных городов (Кудряшов, 2016). То же самое можно обнаружить на руинах Детройта.



(2014) и *Frostpunk* (2018). Задача визуальной экологии — отрефлексировать режимы восприятия, научиться жить и коммуницировать с образами¹. Вполне возможно, что реальные города, вещи, люди — только словарь будущего цифрового языка. Грамматика построения его предложений формируется здесь и сейчас.

I. Руины в оптике теории медиа

В конце игры *The Beginner's Guide* (2015) Дэви Ридена камера возносится над разветвленным цифровым лабиринтом, который как бы представляет собой игровое пространство — коридоры, по которым путешествовал геймер. *The Beginner's Guide* — визуальный роман, в котором игрок, слушая рассказчика, бродит по недостроенным виртуальным мирам Коды, другого разработчика. Рассказчик, представившийся Дэви Риденом, размышляет о природе творчества, одиночестве, компьютерных играх и дружбе, попутно достраивая игровые лабиринты Коды, улучшая их, реставрируя, хотя в действительности об этом никто не просил. Эта игра-монолог не только деконструирует (и мистифицирует) геймдизайн и игровые структуры, но и подводит к ключевому тезису медиафилософии «медиа внутри нас» (Савчук, 2013). Компьютерные игры не просто интерактивное развлечение, но и интерфейс, позволяющий исследовать (и преобразовывать) внутренний опыт. В сущности, этот эффект производит любой сильный посредник, в том числе и руины — и в этом разделе руины будут рассмотрены как особый тип медиа, полностью раскрывающийся в цифровой форме.

Сами по себе развалины не имеют значения — руины возникают как результат отношения, что подчеркивает их медиальную природу. Впервые культ руин, как замечает культуролог Инга Томан, возник в античности, когда Рим захватил и разрушил Грецию (Томан, 2015) и руины стали предметом интереса, размышления, потребления. По этой же причине — отсутствие культивируемого интереса, выстраивания отношения — культа руин, к примеру, не сложилось в России, где развалины — это просто развалины (Томан, 2015), то, о чем следует быстрее забыть, что должно быть стерто. В конечном счете руины предполагают усилие по выстраиванию медиации. Жест радикального стирания прошлого тем не менее не российское изобретение: мы вступаем в эпоху абсолютного обновления и конверсии истории в эпоху Нового времени. Так, Рене Декарт пишет:

«...старые города, бывшие когда-то лишь небольшими поселениями и с течением времени ставшие большими городами, обычно скверно распланированы по сравнению с теми правильными площадями, которые инженер по своему усмотрению строит на равнине» (Декарт, 2006, с. 98).

1 Стоит обратить внимание на существующие исследования компьютерных игр с точки зрения визуальной экологии. Так, в работе М. М. Скоморох отмечаются различные сенсорные режимы компьютерных игр: от визуального до аудиального — что подчеркивает сложность игрового медиума (Скоморох, 2016).



Как известно, Декарт предпочитает строить на прочном, самостоятельно заложенном фундаменте и отвергает сомнительные положения, усвоенные в юности. Томас Гоббс высказывается более жестко: философское исследование начинается с «воображаемого уничтожения универсума» (Гоббс, 1989, с. 138). Мыслитель должен уничтожить мир в своем воображении, чтобы после в воображении же его и воссоздать, начиная с оснований. Познавать мы можем только то, что сконструировали сами (*verum — factum*¹), принцип, который впоследствии был развернут в «Критике чистого разума» И. Канта.

Жест Нового времени — жест стирания: истории, прошлого, традиции, руин. Начальный пункт — *tabula rasa* (Локк). Это подкрепляется сдвигами в научной картине мира, которые переживает эпоха. Как замечает И. Б. Томан:

«В XVII веке европейцам пришлось расстаться с геоцентрической картиной мира, на которой основывалось оптимистическое, исполненное веры в человека мировоззрение Возрождения. Достижения точных и естественных наук открыли безграничность мироздания и его бесконечную сложность» (Томан, 2015).

Логика модернизации и фундаментального переизобретения реальности, которая плохо согласуется с сохранением руин прошлого, доходит до предела и вплетается в ведущие интеллектуальные нарративы эпохи Просвещения, которое сражается с авторитетом, традицией и т.п. как с суеверием и предрассудком. При этом известный литературовед и исследователь руин Андреас Шенле обращает внимание на парадокс культуры: «руина начинает восприниматься как таковая, то есть не как груда мусора или дешевый строительный материал, именно в эпоху Просвещения», поскольку «Просвещению руины нужны как напоминание о том, что оно преодолело» (Шенле, 2009). Автор уточняет:

«С руинами плохо уживается просвещенческая идеология прогресса — они для нее являются лишь остатком того, что история уже преодолела, что она оставила позади. Поэтому грандиозные проекты реконструкции городов в XIX и XX веках, например планы барона Османа для Парижа и Роберта Мозеса для Нью-Йорка, предполагали полную очистку целых кварталов, выселение их жителей и разрушение старого облика города» (2009).

В свете вышесказанного можно пролить свет на особенности цифровых руин: они возникают в изначально пустом поле. Например, до цифровых руин в играх серии *Fallout* или *Metro* ничего нет — они и есть начальная точка. Руины в *The Beginner's Guide* рукотворные — к ним можно отнести не только визуальные лабиринты и полуразрушенные здания, но и строки кода, который не был оптимизирован или по какой-то причине оказался не нужен. В подобных завалах, как пчелы, трудятся цифровые археологи и энтузиасты,

1 Подробнее о принципе “*verum et factum convertuntur*” в контексте исследования новоевропейской метафизики можно прочитать в работах А. Г. Погоняйло, который замечает, что «“объясняющий миф” Гоббса — это новый, пробивающий себе дорогу в Новое время, способ познания, который точнее всего будет определить как *моделирование*» (Погоняйло, 2017, с. 278).



порой обнаруживающие брошенные разработчиками локации, персонажей и другие цифровые объекты.

Эстетизация руин начинается на рубеже XVIII–XIX веков, и прежде всего она связана с проектом романтиков (2009), хотя об эстетической функции руин писал уже Петрарка, на что указывают многие исследователи (Fuchs, 2017; Томан, 2015)¹. Как пишет во «Фрагментах из истории руин» Брайан Диллон:

«Романтизм превращает руину в символ всех видов художественного творчества; литературный или живописный фрагмент ценится выше, чем готовое или целостное произведение» (Диллон, 2015).

Известный переводчик и специалист по французской культуре С. Н. Zenкин связывает изменение в отношении к руинам с романтической словесностью: с начала XIX века в руинах находят не только покой и умиротворение, но источник угрозы, жуткое, хтоническое (Zenкин, 2001). Природные катастрофы XVIII века, переоткрытие на их фоне сюжета с гибелью Помпей, который «древнеримская культура фактически “не заметила”» (2001), заставляет по-новому взглянуть и на руины. Любопытно, что жители Помпей и Геркуланума, погибшие во время извержения Везувия в 79 году н.э., с удовольствием любовались руинами и окружали себя соответствующими визуальными образами:

«То, что для греков имело глубокий смысл, для римлян становилось забавой или модой. Так произошло и с руинами. На фресках, украшавших стены богатых вилл Помпей и Геркуланума, можно увидеть руины среди зелени, на фоне которых изображены сцены из греческой мифологии» (Томан, 2015).

Руины — след отсутствующего присутствия. Они показывают разруху, запустение, то, что остается после всего, т.е. будоражат в руинах знаки будущего отсутствия, распада, предчувствие смерти и в то же время некое запретное существование, самосохранение в ветхости и самоотрицании. Способ жизни руин антикартезианский по преимуществу: не строить на новом фундаменте (и даже не расчищать для этого поле), а ветшать и прирастать, стираться и грезить.

Самый известный текст о руинах принадлежит перу Георга Зиммеля, который говорит:

«...неповторимое равновесие между механической, тяжелой, пассивно противодействующей давлению материей и формирующей, направляющей ввысь духовностью нарушается в то мгновение, когда строение разрушается. Ибо это означает, что силы природы начинают господствовать над созданием рук человеческих: равенство между природой и духом, которое воплотилось в строении, сдвигается в пользу природы. Этот сдвиг переходит в космическую трагедию, которая вызывает печаль в нашем восприятии каждой руины: разрушение предстает перед нами как месть природы за насилие, которое дух совершил над ней, формируя ее по своему образу» (Зиммель, 1996, с. 227).

¹ Надо отметить, что впервые, как пишет И. Б. Томан, руины начинают оберегать как исторические памятники после буллы папы Пия II, изданной в 1462 году. До этого руины Рима, а также произведения искусства перерабатывают в строительный материал для новых сооружений (Томан, 2015).



Зиммель настаивает на том, что руина являет собой торжество природы над духом²: она демонстрирует, как в исчезающее и разрушающееся произведение духа вырастают другие силы и формы (с. 228). По Зиммелю, руины являются результатом творчества природы, а не человека, что сразу вызывает возражение, ведь многие руины в европейской истории носили рукотворный характер. Более того, руины специально сооружались для придания месту визуальной силы и привлекательности. Можно сказать, что искусственные руины ненастоящие, что они — симулякры. Но в действительности они не хуже выполняют функцию умиротворения и обладают не меньшим трагическим очарованием (к примеру, никто из туристов не был бы против, если бы в Калининграде воссоздали руины Кенигсбергского замка). Более того, искусственные руины являются посредниками в чистом виде — их медиальная функция выставлена напоказ. Как замечает российский эстетик Сергей Лишаев, «руины — это то, что “между”, точнее, “и там, и здесь”» (Лишаев, 2015), что говорит о промежуточной, посреднической функции руин. В искусственных руинах ничего другого просто не остается. Как уже было отмечено выше, цифровые руины не обладают историей — они изначально создаются как руины. Также в них нет никакой природы, кроме цифровой: руины в компьютерных играх очищены как от истории, так и от природы, и поэтому прекрасно симулируют и то, и другое.

Зиммель точно описывает медиальные свойства руин: «цель и случайность, природа и дух, прошлое и настоящее снимают в этом пункте напряжение своих противоположностей, или, вернее, сохраняя это напряжение, ведут к единству внешнего образа, к единству внутреннего воздействия» (Зиммель, 1996, с. 233). Иными словами, руины сшивают природу и историю, являют собой знак равновесия. Зиммель пишет эссе о руинах накануне Первой мировой войны, поэтому, вероятно, и отказывается в подлинности рукотворным руинам. Но именно поворот от разрушительных сил природы к разрушительной мощи человечества и наблюдается в новейшей истории руин. Руины, создаваемые природой и временем, уступают место руинам *пространств*. Руинизация в медленном ритме — это процесс вырастания архитектуры в плоть мира и прорастание мира через архитектурные формы. Рукотворные руины, намечающие жесткий предел антропоцентризма, становятся знаком человеческого как нечеловеческого. Естественные руины и руко-

2 Отдельно стоит коснуться объектно-ориентированного прочтения эссе Зиммеля в работе социолога Виктора Вахштайна (Включен Минюстом РФ в реестр иностранных средств массовой информации, выполняющих функции иностранного агента), который полагает, что Зиммель, допуская волю материала, движение природы, отступил от принципов кантианства. Это прочтение, безусловно, освежает текст классика социологии и ставит его в один ряд с работами современных спекулятивных реалистов и объектно-ориентированных онтологов, однако оно не совсем верное, поскольку Кант также признает существование ноуменального мира, вещей-в-себе, которые аффицируют чувственность и обладают известной автономией. Тем не менее с аргументами В.С. Вахштайна стоит ознакомиться (Вахштайн, 2022).



творные: в первом случае время крошит камень, во втором — человек крошит и время, и пространство.

Итак, в новейшей истории мы видим перелом в функционировании руин, которые вместо времени разворачиваются в пространстве, создаются искусственно (даже насильственно), а не в результате кропотливой работы природы. Зигмунд Фрейд, опираясь на метафору руин и археологии в работе с психикой, подчеркивал ужас, производимый прошлым. Фактически Фрейд предчувствует перелом, произошедший в смысле руин. В статье «Психоанализ руин» Дилан Тригг указывает на то, что для Фрейда руины представляют опыт жуткого и несут негативное послание: прошлое все-таки было.

«Приехав на Акрополь, Фрейд неожиданно признается сам себе: “Значит, все это в действительности так, как мы учили в школе?!”. Вместо радости, он испытывает странное недоверие к тому, что такая вещь, как Акрополь, действительно существует. Фрейд испытывает нечто вроде уныния и отторжения, ибо эти руины отсылают к опыту, который он не может интериоризировать, и вместо этого понимает как “попытку отвергнуть часть реальности”» (Тригг, 2013).

Этому болезненному переживанию вторит и проза Г. Ф. Лавкрафта, который в унисон с Фрейдом говорит об искажающем опыте руин, о расчеловечивающем ужасе, который несет в себе прошлое. В произведениях Лавкрафта руины свидетельствуют о сгинувших в небытии цивилизациях и дремлющих древних богах, которые обещают гибель человечеству. Через руины просвечивает реальное, столкновение с которым губительно. На этот аспект, как и на то, что история — серия катастроф (как у В. Беньямина), обращает внимание и Ю. Такер, анализирующий лавкрафтианскую прозу — повесть «За гранью времен». В повести преподаватель политэкономии Натаниэль Уингейт Пизли теряет сознание на лекции и приходит в себя через пять лет. С 1908 по 1913 год он меняется сознанием с представителем Великой расы Йит, живущим в далеком прошлом Земли. Подтверждает реальность этого опыта экспедиция к древним руинам (Такер, 2019).

Временной опыт руин соперничает с пространственным¹. Цифровые руины превращаются в чистую форму переживания внутреннего опыта, так как им не требуется пространственная экспликация, что предполагает особые — археологические — техники работы, так горячо любимые Фрейдом и Лавкрафтом. По этой причине мы все становимся медиаархеологами, которые ведут раскопки внутреннего пространства, пытаясь из осколков собрать если не целое, то хотя бы какую-то увлекательную серию своих образов. И современная индустрия компьютерных игр делает этот процесс зримым и даже визуально привлекательным.

1 Андреас Шенле пишет, что уже у Гегеля руины наделяются пространственным смыслом (Шенле, 2009): места, в которых дух отжил свое, превращаются в прах и тлен, а места, в которых он будет жить, колонизируются в процессе неумолимой экспансии.



II. Краткий путеводитель по цифровым руинам

Немецкий исследователь компьютерных игр Маттиас Фукс (Mathias Fuchs) считает, что руины в играх продолжают традицию искусственных руин прошлого (Fuchs, 2017). Первые искусственные руины были возведены в 1530 году в саду рядом с действующим дворцом Пизаро (Pesaro palace gardens), чтобы создавать контраст между архитектурным символом власти и прошлым, которое предано забвению (2017). Действительно, можно проследить некоторую преемственность в возведении искусственных руин в прошлом и в наше время. Многие исследователи отмечают, что бум на искусственные руины в XVIII веке привел к тому, что настоящих руин не хватало, и приходилось сооружать искусственные. Руины были источником ностальгического чувства, подталкивали к размышлениям, выполняли воспитательную функцию. В основополагающей диссертации, посвященной теме виртуальных руин (и руин виртуального), Дэниэл Велла (Daniel Vella) проводит параллель между действием руин и компьютерными играми: руины задают нам загадку, представляя собой нечто неупорядоченное, раздробленное, спутанное, мы хотим в них разобраться, сшить порядки, свести все воедино — и тот же опыт предлагают компьютерные игры (Vella, 2010).

Размышляя о цифровых руинах, Маттиас Фукс подмечает, что первые игры, такие как *Space Invaders* (1978) и *Pac-Man* (1980), не могли воплощать в себе эстетику руин — для этого не хватало программных возможностей. Исследователь добавляет: чем новее игры, тем больше в них пыли, грязи, руин и разрушений (Fuchs, 2017). Исследователь задается вопросом: почему в идеальных компьютерных мирах возникают руины? И на этот вопрос легко ответить: руины создают эффект различия, иначе цифровые миры будут слишком идеальны, а значит, безжизненны — и на их фоне, как сказал бы Жан Бодрийяр, руинами будет казаться неигровая реальность¹. Руины добавляют месту исполненности — в них уже заложен мощный заряд метафизики, которая наделяет игровое пространство — искусственное и алгоритмическое — историческим пафосом, начиняет его памятью, смыслом, ауратизирует. Поэтому с руинами мы сталкиваемся практически в любой исторической и фэнтезийной игре. А также в постапокалиптических играх: от *Fallout* до *The Last of Us* (2013), в которых знакомый мир превращается в руины, а разработчики эксплуатируют чувство ностальгии.

Существуют шуточные гайды для виртуальных туристов, советующие, какие города посетить (Глазков, 2020). Их вполне можно дополнить списком цифровых руин, который хоть и не будет полным, но позволит виртуальному туристу познакомиться с эстетикой цифрового запустения. Прежде всего, стоит отметить, что руины в играх 1) могут быть частью общего замысла —

1 Вспоминается анекдот, рассказанный Ж. Бодрийяром, когда хозяин слишком совершенного автомата должен был имитировать «на сцене отрывистые движения, чтобы хоть ценой такого обмена ролями не допустить их путаницы» (Бодрийяр, 2006, с. 120).



элементом сеттинга, географии, игровой истории или 2) могут возникать самопроизвольно в результате сбоев, глитчей, программных ограничений и особенностей кода. Туристический путеводитель со всеми его упрощениями и коммерческими абстракциями отсылает к первому случаю, когда руины сознательно создаются разработчиками и художниками. Так, в играх серии *The Elder Scrolls* мы можем посетить руины двумеров, заброшенные города давно исчезнувшей расы инженеров: посещение их мастерских, домов, обсерваторий опасно, поскольку в руинах живут призраки, драугры и прочая нечисть. Столь же агрессивные создания ожидают нас в руинах игр *Diablo* (1996–2012), *Planescape: Torment* (1999), *Icwind Dale* (2000–2002), *Baldur's Gate* (1998–2020), *Dark Souls* (2011–2016), *The Pillars of Eternity* (2015–2018), *Divinity* (2002–2018), *The Witcher* (2007–2015) и т. д. В фэнтези-играх довольно редко руины способствуют медитации и созерцательному мироощущению — геймеры отправляются в них за опытом, приключениями и древними артефактами. Руины буквально говорят нам “*memento mori*”, «помни о смерти», когда из-за угла выпрыгивает зомби или разъяренный трехметровый паук. Менее агрессивная атмосфера в руинах приключенческих игр, таких как *Assassin's Creed* и *Tomb Raider*, где они нужны для создания исторического колорита, хотя и здесь может поджидать опасность.

В постапокалиптических мирах помимо злобных мутантов и иных фантастических тварей мы обнаруживаем разрушенные катастрофой города: цифровому туристу стоит посетить вашингтонскую пустошь в *Fallout 3* (2008), например Мемориал Линкольна, чтобы помочь аболиционистам его восстановить, и развалины Лас-Вегаса в *Fallout: New Vegas* (2010), чтобы сыграть в казино; посмотреть на руины Москвы и погулять по столичной подземке в играх серии *Metro* (2010–2019); по разрушенным Соединенным Штатам в *Wasteland* (1988–2020), *The Last of Us* (2013) и *Days Gone* (2019); по Чернобылю в *S.T.A.L.K.E.R.* (2007). Не стоит пренебрегать руинами вымышленных городов — в *BioShock* (2007), *Silent Hill* (1999–2012) и *Resident Evil* (1996–2021). Этот отчасти вульгарный и далеко не полный перечень говорит о многообразии цифровых руин при их весьма скромной функциональности. В сущности, все руины в компьютерных играх — это способы поймать в ловушку наше внимание.

Широко известно замечание Фредрика Джеймисона о том, что проще представить конец света, чем конец капитализма. Проще представить руины, населенные монстрами, чем банкирами и биржевыми брокерами, хотя их карьера вполне может закончиться так. Образы руин создают гравитацию для нашего воображения и пробуждают страсть к исследованию. Конец света — тем более цифровой — не ведет к краху туристического номадизма, а скорее, прокладывает новые миграционные треки духа. Вспоминается, как в разгар пандемии коронавируса и закрытия границ появились цифровые туры в отдаленные уголки мира, например на Фарерские острова. Турист брал на себя управление аватаром — местным жителем, нацепившим на голову веб-камеру



и гарнитуру для получения команд (некоторые «туристы» в шутку пытались сбросить свой аватар с края обрыва). Компьютерные игры доводят туристическую логику до предела: можно путешествовать по мирам, которые есть только в коллективном воображаемом. Сегодня с помощью медиа мы не просто посещаем другие города, видим их руины и великолепные цифровые копии. Мы схватываем взглядом намного больше пространства, чем способен объять обычный турист, и поэтому острее переживаем удары по визуальному восприятию. Геймер вполне может повторить монолог Роя Батти из фильма «Бегущий по лезвию»:

«Я видел такое, что вам, людям, и не снилось... Боевые корабли, пылающие у Пояса Ориона... Лучи-Си, разрезающие мрак у Ворот Тангейзера... И все эти мгновения исчезнут. Затеряются во времени — как слезы в каплях дождя... Я умру» (перевод Ильи Некрасова).

Игры позволяют заглянуть в руины глубже, чем традиционные медиа — за визуальную сторону образов, проникнуть к дигитальным каркасам и структурам, не разрушая их и не калеча. При этом игры предлагают не только рассматривать искусственные руины, но и разрушаются сами. Настоящие цифровые руины возникают там, где игры выходят из строя, где рождаются глитчи и поломки (Латыпова, 2016; Жагун-Линник, 2019). В конце концов мы обнаруживаем их в заброшенных виртуальных мирах, где ток жизни прервался, а обитатели стали призраками, в избыточных и не востребуемых строках кода, громоздящихся в пустыне Реального, в софтверной среде компьютерных игр.

III. Цифропокалипсис:

This War of Mine (2014) и Frostpunk (2018)

Исследуя происхождение наших идей прекрасного и возвышенного и предвосхищая удовольствие от фильмов-катастроф, Эдмунд Берк пишет:

«Я думаю, что ни один человек не будет до такой степени порочен, чтобы испытывать желание увидеть нашу благородную столицу, гордость Англии и Европы, уничтоженной пожаром или землетрясением, хотя бы он сам был удален на самое большое расстояние от опасности. Но положим, что такое роковое событие произошло, — какое огромное число людей со всех концов устремится посмотреть на развалины...» (Берк, 1979, с. 80).

Эсхатологические переживания притягательны. По крайней мере, пока зритель не становится участником катастрофических событий, таких как природные катаклизмы и войны. Созерцать катастрофы на экране, сопереживать на расстоянии, одновременно быть и не быть участником событий — примета времени. На этот запрос реагирует и индустрия компьютерных игр, создавая эсхатологические инкубаторы, в которых можно безопасно приобщиться к травматическому опыту, что-то почувствовать и осмыслить. В целом это подтверждает мысль Маттиаса Фукса, видящего в игровых руинах вопло-



щение фрейдовского влечения к смерти (Fuchs, 2017): нам нравится приближаться к предельному опыту, нас к нему тянет, но мы бы хотели при этом оставаться в безопасности. В сущности, такова парадоксальная логика всех медиа начиная с эпохи Ренессанса: дать как можно более подлинное переживание через как можно более изощренную систему посредников. Медиатеоретики Дж. Д. Болтер и Р. Грусин называют этот процесс «ремедиацией» (Bolter & Grusin, 1999).

Некоторые компьютерные игры предлагают травматический опыт «на минималках»: это игры-катастрофы, такие как *Alone in the Dark* (2008) антивоенные симуляторы, art-games, подобные *The Graveyard* (2008)¹, и т.д. Зачастую речь идет именно о чувственном переживании, а не рефлексии, некотором аффективном удовольствии внутри разрушающегося мира или ощущении катастрофы. Упомянутый выше Эдмунд Берк обращает внимание на то, что подобный опыт рождает «сочувствие к несчастьям других»:

«Во время чтения ни процветание любой империи, ни величие какого бы то ни было короля не может столь же приятно воздействовать на нас, как гибель Македонского государства и печальная участь ее несчастного правителя. Такая катастрофа в истории трогает нас так же, как разрушение Трои в мифе» (Берк, 1979, с. 78).

С точки зрения визуальной экологии к этому и следует прийти — к исследованию режимов восприятия и различных взвесей аффектов, которые содержит в себе эстезис визуальных медиа. Чтобы на примере рассмотреть эстетические (и эсхатологические) режимы компьютерных игр, можно остановиться на проектах польской компании 11 bit studios, которая вывела искусство катастрофы и эстетику руин на новый уровень. Речь идет о двух популярных проектах компании — играх *This War of Mine* (2014) и *Frostpunk* (2018), которые широко известны в игровом сообществе и получили высокие оценки в профильной прессе (на 2022 год продано 7 млн. копий TWoM и больше 3 млн. копий *Frostpunk*)². В настоящий момент студия работает над продолжением *Frostpunk*.

Обе игры — симуляторы выживания, построенные на схожих игровых механиках, хотя диаметрально противоположны в эстетическом плане. TWoM представляет собой симулятор выживания, в котором геймер берет на себя управление группой гражданских, выживающих в условиях войны (за основу геймплея взята осада Сараева). Задачей разработчиков было максимальное погружение игрока в военный контекст, руины города. *Frostpunk* преследует другую цель — развлечение через остранение. Игра рассказывает другую историю: в XIX веке человечество освоило фантастические технологии

1 Игра *The Graveyard* («Кладбище») от студии *Tale of Tales* предлагает прогуляться по кладбищу в облике старушки, послушать песню о ее жизни, осознать ее одиночество и задуматься о собственной жизни.

2 В game studies неоднократно рассматривалась игра *This War of Mine*. Биополитический контекст *Frostpunk* раскрывается в работе Михала Клосински (Michał Kłosiński), который соединяет подходы Дж. Агамбена и Р. Эспозито (Kłosiński, 2020).



на основе пара (игра отсылает к субжанру научной фантастики — стимпанку), но мир столкнулся с глобальной экологической катастрофой — экстремальным похолоданием. Предлагаемые игровым сеттингом инверсии экологической повестки наводят на мысль о намеренной издевке разработчиков над темой глобального потепления, а также напоминают некоторые сцены из экранизации романа Брайана Олдиса «Франкенштейн освобожденный» (1990), где герой меняет прошлое, вызывая в своем времени — в 2031 году — ядерную зиму. *Frostpunk* также помещает нас в эпицентр катастрофы и предлагает выживать, но делает это нарочито карикатурно. Игрок управляет городом, готовя жителей к тяготам нового ледникового периода, и принимает суровые биополитические решения (например, отправить ли детей в угольные шахты, ведь рабочих рук не хватает), добывает пищу, ресурсы, тепло, но во всем этом чувствуется гротеск, преувеличение, ирония. Две эти игры отличаются даже стилистически: приглушенные цвета монохромного реализма в *This War of Mine* контрастируют с более мягкой графикой *Frostpunk*.

Зайдем немного дальше: почему эти игры стоит сравнивать? С медиатеоретической точки зрения ключевую роль играют механики и интерфейсы. В общем смысле их можно назвать биополитическими: игрок сражается со временем и нехваткой ресурсов, чтобы обеспечить выживание своих подопечных. Итак, что происходит в *This War of Mine*? Игрок управляет группой граждан, оказавшихся в гуще военных действий: они спрятались в одном из заброшенных домов, опечалены, измотаны, голодны. Основной ракурс — вид сбоку. Мы видим дом в разрезе и даем персонажам команды: разгребать завалы, мастерить, готовить еду, спать и т.д. Игровой процесс делится на две части: в дневное время игрок управляет домом, а ночью отправляет одного из персонажей за припасами в разрушенный город и управляет его действиями в выбранной локации. Персонаж может погибнуть во время вылазки — в городе полно мародеров, бандитов, солдат — или вернуться ни с чем, и тогда его товарищам по несчастью не будет хватать еды, лекарств, материалов для крафта. В целом игра представляет собой мрачную версию *The Sims* (1999–2014) и делает акцент на случайности. Игра начинается со случайным набором персонажей, события в ней выпадают, как в рулетке (например, город может замести снежным бураном, после чего станут недоступны локации с ресурсами), война, а значит, и игра, может закончиться в случайный ход, игрок не знает, сколько еще времени надо выживать. Персонажи, которыми он управляет, уникальны: у каждого есть биография, слабые и сильные стороны, визуальное — фотореалистичное — воплощение. Разработчики подчеркивали, что в процессе тестирования игры пытались добиться максимального сопереживания от игроков, погружения их в ситуацию морального выбора (Smale, Kors & Sandovar, 2017), хотя надо признать, что интерактивные медиа предлагают большую свободу, чем кино или литература, поэтому игрок волен действовать как угодно. Можно, к примеру, обирать жителей,



грабить, нападать на вооруженных противников, если хорошо освоил интерфейсы игры (персонажи достаточно уязвимы, поэтому агрессивный геймплей в TWoM требует определенной сноровки). В сущности, игра — симулятор тайм-менеджмента: она учит нас калькулирующему мышлению, биополитической прагматике на улицах разрушенного города и контролю над ресурсами и временем.

Другой биополитический опыт предлагает *Frostpunk*:

«Снежная буря началась летом 1886 года. Урожай был уничтожен, страна обречена на голод. Миллионы людей в отчаянии устремились на юг, надеясь спастись от снега, — но нашли там только хаос, дефицит и смерть. В самых отдаленных краях богатого ресурсами севера Британская империя начала постройку тепловых генераторов, рядом с которыми горстка избранных смогла бы пережить падение цивилизации» (Бесхлебный, 2018).

В этой игре мы управляем колонией выживших, которые пытаются основать новый город в мире со стремительно падающей температурой. Прежняя жизнь рухнула, выживание требует неоднозначных решений: принять закон о детском труде или детских убежищах? Выбрать радикальное лечение или поддержание жизни? Кормить людей супом или похлебкой с опилками? Игрок примеряет на себя роль суверена («капитана» в терминах игры), который, как известно, объявляет чрезвычайное положение и сам находится одновременно внутри и вне системы права, а персонажи представляют собой обычных *homo sacer*, т.е. тех, кого можно убить, но нельзя принести в жертву, биологические единицы, необходимые для работы машины выживания¹. Позиция господства закрепляется интерфейсами игры, в том числе и видом сверху. Конечно, его можно прочесть в чисто инструментальном ключе: вид сверху позволяет охватить взором всю территорию. Но, собственно, зачем? Чтобы контролировать ее. Взгляд — это господство. Игра создает полусерьезные, полушуточные дилеммы, подобные дилемме вагонетки, которые намеренно повышают уровень абсурда. Прочитав одно (слегка приукрашенное) описание игрового процесса:

«Сегодня весь день потратил на то, чтобы пройти эту игру, первый режим. Обычно в играх я добрый, помогаю людям, а в этой просто мразь конченная.

Детский труд — пожалуйста, детей на тяжелые работы — с радостью. На тяжело больных и инвалидов — огромный болт. Еда — дешевый заменитель с какой-то фигней. Выбрал религию, всех несогласных, протестующих и неверующих подвергал гонениям, избиением, убивал их. Заставлял людей работать без продыху, а кто просил отдых, насильно тащил на работу — и все по новой. Обещания не выполнял, лгал людям.

Отправляя отряды на поиски, спасал людей только тогда, когда нужна была рабочая сила, а в противном случае только брал припасы, оставляя людей на погибель. Наткнулся на группу беспомощных, изможденных голодом и

1 Подробнее с биополитической логикой, концептом *homo sacer* и принципами суверенной власти можно познакомиться в работах Дж. Агамбена (Агамбен, 2011).



холодом калек, забрал у них все припасы, а их оставил умирать на холоде, а ведь их до меня уже обманули и бросили.

Наткнулся на группу из 30 детей, взрослые оставили их, ушли на поиски еды, рискуя своими жизнями, и не вернулись, замерзли насмерть. Я оставил детей умирать, не захотел брать лишние 30 голодных ртов.....а потом пожалел, но уже было поздно, мы ушли, сидел и думал, зачем я их оставил, ведь мог забрать с собой и заставить работать на угольных шахтах.

А когда надвигался мощный ледяной шторм, ко мне шли группы беженцев в поиске спасения, некий ученый направил их ко мне, а сам остался умирать. Я из этих групп выбирал здоровых людей, а инвалидов и тяжело больных оставлял на растерзание стихии.

И я прошел, мы спаслись, но в конце, когда подвели все итоги, мне сказали, что стоило ли вообще спасать такое общество?» (Podvipodvertov, 2018).

В обеих играх мы имеем дело с выживанием на руинах прежнего мира — в обеих присутствует биополитическая логика и квазиэтическая проблематика. Различие состоит в том, что TWoM пытается убедить нас, что все серьезно, шокирует, делает игру медиумом антивоенного высказывания, а *Frostpunk* предлагает ироничную дистанцию, остранение. В проектах 11 bit studios погружение и остранение соперничают друг с другом. Помимо прочего, эти игры раскрывают и принципы функционирования цифровых руин. Так, например, во *Frostpunk* мы должны постоянно перестраивать город, обновлять бараки, мастерские, медицинские пункты, но ресурсов недостаточно, поэтому город всегда частично пребывает в руинах. Более того, есть специальный сценарий — «Падение Винтерхоума», — в котором опытный игрок начинает на руинах города Винтерхоума и перестраивает его после пожара и техногенной катастрофы в ожидании нового экстремального падения температуры.

Исследовательница игр М. М. Скоморох просто и точно определила эстетический режим игровых медиа — «интерактивная визуальность» (Скоморох, 2016, с. 348). Реорганизация и прощупывание пространства отличают опыт восприятия цифровых руин — игрок физически включен в пространство игры на уровне интерфейсов, руины для него интерактивны, что в меньшей степени достигается фильмом, фотографией, текстом. В эссе «О понятии истории» В. Беньямин представляет историю как череду катастроф, создающих руины, на которые смотрит ангел истории:

«У Клее есть картина под названием “Angelus Novus”. На ней изображен ангел, выглядящий так, словно он готовится расстаться с чем-то, на что пристально смотрит. Глаза его широко раскрыты, рот округлен, а крылья расправлены. Так должен выглядеть ангел истории. Его лик обращен к прошлому. Там, где для нас — цепочка предстоящих событий, там он видит сплошную катастрофу, непрестанно громоздящую руины над руинами и сваливающую все это к его ногам. Он бы и остался, чтобы поднять мертвых и слепить обломки. Но шквальный ветер, несущийся из рая, наполняет его крылья с такой силой, что он уже не может их сложить. Ветер неудержимо несет его в будущее, к кото-



рому он обращен спиной, в то время как гора обломков перед ним поднимается к небу. То, что мы называем прогрессом, и есть этот шквал» (Беньямин, 2012, с. 242).

Игрок, в отличие от беньяминовского ангела истории, не просто созерцатель — он не лишен возможности исследовать руины, собирать обломки, склеивать свою расколотую идентичность с помощью интерфейсов и других подручных средств. Как замечает Андреас Шенле, эсхатология у Беньямина совпадает с телеологией¹, историческое движение — с катастрофами (Шенле, 2009). В играх подобная руинизация не делает нас беспомощными — мы чувствуем сопричастность происходящему и в диалоге с произведением разработчиков создаем себя и мир заново.

Эпилог. Фрагментация будущего

Руины в полной мере раскрываются в цифровой форме: особенность их в том, что у цифровых руин нет истории и иной — нецифровой — природы, они являются чистыми посредниками, которые создают эффекты различия. Цифровые миры не должны быть идеальными, поэтому компьютерные игры зарастают руинами, побуждая нас к исследованию и творческому синтезу разрозненных фрагментов. Цифровые руины сшивают игровые и неигровые контексты: чем больше руинируется игровое пространство, тем ближе оно становится к неигровому.

В заключение хотелось бы вспомнить об игре *Serious Sam II* (2005), в которой на протагониста Сэма в каждой новой локации набрасывается все больше и больше монстров — и в итоге каждый локальный бой превращается в эпическую битву. Когда на арену вылетают камикадзе, големы, гарпии и сирианские быки-оборотни, остается только палить во все стороны. В конце концов быки подбрасывают Сэма на десятки метров в воздух и на краткий миг он, подобно герою картин Каспара Давида Фридриха, может созерцать величие цифровой природы, ее мощь, буйство, несокрушимость. Но Сэм тем не менее ее уничтожит: действительно несокрушимым и неуязвимым остается только цифровой контекст, в котором проходит битва, пиксельное окружение, мир — и современные компьютерные игры исправляют этот недостаток, делая цифровые миры столь же уязвимыми, как и их обитателей².

Потенциально цифровыми руинами может стать любой новый мир, что, с одной стороны, позволяет превратить игры в сногшибательные аттрак-

- 1 Примечательно, что мысль В. Беньямина пересекается с мыслью Н. А. Бердяева. Можно сопоставить два эсхатологических текста 1940 года: тезисы В. Беньямина «О понятии истории» и эссе Н. А. Бердяева «Война и эсхатология». Последний пишет: «История протекала на вулканической почве и периодически лава извергалась. История должна кончаться, потому что история есть война. Есть эсхатологический момент внутри истории, как бы внутренний апокалипсис истории» (Бердяев, 1940).
- 2 См., например, игры *Red Faction* (2001), *Minecraft* (2009), *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* (2015), *Broforce* (2014), *Worms* (1995–2020), *Stranglehold* (2007), *Control* (2019), *Severed Steel* (2021) и др., которые в полной мере реализуют поэтику абсолютного разрушения. См. также обзоры в профильной прессе (например, Лисовский, 2019b).



ционы разрушительного веселья, еще более интерактивного, чем в *Serious Sam*, а с другой — ощутить хрупкость тех миров, в которых мы сами живем. От процедурной генерации миров в компьютерных играх мы переходим к их процедурному разрушению. В глобальном смысле вся культура — руины, и компьютерные игры уже оставили в ней свой след. Как подмечает Б. Диллон, все, что нас окружает, вся высокотехнологичная современность, представляет собой руины — в будущем все это будет разрушено (Диллон, 2015).

В большей степени руинам соответствует эстетика фрагмента, и, следует признать, этот текст получился слишком объемным. Будущее — за фрагментацией. Цифровые руины уже громоздятся перед нами и в нас, побуждая склеивать и сшивать времена и пространства. В конечном счете наша повседневность состоит из лоскутов, которые только сильнее перемешиваются благодаря медиа, лентам социальных сетей, бесконечным фотографическим образам и т.д. Компьютерные игры, наряду с другими медиа, дают нам волю к фрагментации и удовольствие от смешения порядков воображения и рассудка. Руины — это то, чем заканчивается существование физических объектов. Цифровые руины, фрагментарные и частичные по своей природе, открывают нам удовольствие от деконструкции, которая предшествует новому ассамблежу реальности.

Благодарности

Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект 21-18-00046 «Определение критериев визуального загрязнения окружающей среды» в Санкт-Петербургском государственном университете.

Людोगрафия

Alone in the Dark (2008)
Assassin's Creed Unity (2014)
Baldur's Gate (1998–2020), серия игр
BioShock (2007)
Broforce (2014)
Control (2019)
Dark Souls (2011–2016), серия игр
Days Gone (2019)
Diablo (1996–2012), серия игр
Divinity (2002–2018), серия игр
Fallout (1997–2018), серия игр
Fallout 3 (2008)



Fallout: New Vegas (2010)
Frostpunk (2018)
Icwind Dale (2000–2002), серия игр
Metro (2010–2019), серия игр
Minecraft (2009)
Рис-Ман (1980)
Planescape: Torment (1999)
Red Faction (2001)
Resident Evil (1996–2021), серия игр
Serious Sam II (2005)
Severed Steel (2021)
Silent Hill (1999–2012), серия игр
Space Invaders (1978)
Stranglehold (2007)
S.T.A.L.K.E.R. (2007)
The Beginner's Guide (2015)
The Elder Scrolls (1994–2019), серия игр
The Graveyard (2008)
The Last of Us (2013)
The Pillars of Eternity (2015–2018), серия игр
The Sims (1999–2014), серия игр
The Witcher (2007–2015), серия игр
This War of Mine (2014)
Tom Clancy's Rainbow Six Siege (2015)
Tomb Raider (1996–2018), серия игр
Wasteland (1988–2020), серия игр
Worms (1995–2020), серия игр

Список литературы

- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
<https://doi.org/10.1108/ccij.1999.4.4.208.1>
- de Smale, S., Kors, M. J. L., & Sandovar, A. M. (2019). The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design. *Games and Culture*, 14(4), 387–409.
<https://doi.org/10.1177/1555412017725996>
- Fuchs, M. (2017). "Ruinensehnsucht": Longing for Decay in Computer Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 3(2), 37–56. <https://doi.org/10.26503/todigra.v3i2.68>



- Kłosiński, M. (2020). Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego [Frostpunk—Longing for the biopolitics of the state of emergency]. *Teksty Drugie*, 1, 284–298.
<https://doi.org/10.18318/td.2020.1.18> (In Polish)
- Vella, D. (2010). *Virtually in ruins: The imagery and spaces of ruin in digital games* [Master Dissertation, University of Malta]. <https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/66592>
- Агамбен, Д. (2011). *Номо sacer. Суверенная власть и голая жизнь*. Европа.
- Беньямин, В. (2012). О понятии истории. В *Учение о подобии. Медиаэстетические произведения* (сс. 237–253). РГГУ.
- Бердяев, Н. А. (1940). *Война и эсхатология*. Путь, 61, 3–14.
- Берк, Э. (1979). *Философское исследование о происхождении наших идей возвышенного и прекрасного* (Т. 237). Искусство.
- Бесхлебный, Г. (2018). ДемOVERсия Frostpunk. Снег и мороз против пара и моральных ценностей. *Игромания*.
https://www.igromania.ru/article/29920/Demoversiya_Frostpunk._Sneg_i_moroz_protiv_para_i_moralnyh_cennostey.html
- Бодрийяр, Ж. (1997). Город и ненависть. *Логос*, 9, 107–116.
- Бодрийяр, Ж. (2006). *Символический обмен и смерть*. Добросвет, КДУ.
- Вахштайн, В. С.* (2022). *Воображая город: Введение в теорию концептуализации*. Новое литературное обозрение.
- Глазков, И. (2020). 9 лучших реальных городов для виртуальных путешествий в играх. *Игромания*.
https://www.igromania.ru/article/31395/9_luchshih_realnyh_gorodov_dlya_virtualnyh_puteshestviy_v_igrah.html
- Гоббс, Т. (1989). Основ философии. В *Сочинения в двух томах* (Т. 1, сс. 66–622). Мысль.
- Декарт, Р. (2006). Рассуждение о методе. В *Сочинения* (сс. 93–131). Наука.
- Диллон, Б. (2015). Фрагменты из истории руин. *Syg.Ma*. <https://syg.ma/@furqat/brain-dillon-fraghmienty-iz-istorii-ruin>
- Жагун-Линник, Э. В. (2019). Проблематизация художественных аспектов глитч-арта в современных исследованиях глитч-феноменов. *Артикульт*, 2, 69–78.
<https://doi.org/10.28995/2227-6165-2019-2-69-78>
- Зенкин, С. Н. (2001). *Французский романтизм и идея культуры (аспекты проблемы)*. Российский государственный гуманитарный университет.
- Зиммель, Г. (1996). Руина. В *Избранное: Т. 2: Созерцание жизни* (сс. 227–233). Юрист.
- Касимов, Х., Нежинская, А., & Синочкин, Д. (2022). Почему в 2022 году в Петербурге активизировался снос исторических зданий. Недвижимость и строительство Петербурга.
<https://nsp.ru/32568-s-nacala-2022-goda-v-peterburge-popali-pod-snos-uze-sest-istoriceskix-zdaniy-pocemu-eto-proizoslo>
- Колесникова, Д. А. (2013). Визуальная экология. *Studia Culturae*, 15, 87–91.
- Колесникова, Д. А. (2016). § 1. Координаты визуальной экологии. В *Визуальная экология: Формирование дисциплины* (сс. 12–18). Издательство РХГА.



- Кудряшов, М. (2016). Антропология заброшенного города. Часть 2: Как Символическое пытается заглянуть травму Реального. Syg.Ma. <https://syg.ma/@lemonie/antropologhiia-zabroshienno-ghoroda-chast-2-kak-simvolichieskoie-pytaietsia-zaghladit-travmu-riealnogho>
- Латыпова, А. Р. (2016). § 15. Конверсия ошибки: Глитч-арт в компьютерных играх. В Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр (с. 263–280). Фонд развития конфликтологии.
- Лисовский, Д. (2019а). «Assassin's Creed вряд ли поможет», — Эксперт о восстановлении Нотр-Дама. ITMO-News. <https://news.itmo.ru/ru/news/8428/>
- Лисовский, Е. (2019б). Ломать — не строить: Как идея о разрушаемом окружении захватила экшен-игры. DTF. <https://dtf.ru/games/42086-lomat-ne-stroit-kak-ideya-o-razrushaemom-okruzhenii-zahvatila-ekshen-igry>
- Лишаев, С. А. (2015). Эстетика руины. В Ежегодник по феноменологической философии (с. 87–114). Издательский центр РГГУ.
- Погоняйло, А. Г. (2017). Мышление и созерцание. Наука.
- Пресьядо, П. (2019). Notre-Dame-des-Ruines. Syg.Ma. <https://syg.ma/@galina-1/pol-b-tochka-priyadi-front-zashchitnikov-notr-dama-ruin>
- Савчук, В. В. (2013). Медиафилософия. Приступ реальности. Издательство РХГА.
- Савчук, В. В. (2016). § 2. Прологомены к критериям загрязнения визуальной среды. В Визуальная экология: Формирование дисциплины (с. 19–44). Издательство РХГА.
- Скоморох, М. М. (2016). § 23. Визуальная экология компьютерной игры: Оптика геймера и побочные эффекты при ее настройке. В Визуальная экология: Формирование дисциплины (с. 346–365). Издательство РХГА.
- Такер, Ю. (2019). Ужас философии в 3 томах: Т. 3: Щупальца длиннее ночи. Гиле Пресс.
- Томан, И. Б. (2015). Культ руин. Фрагменты истории. Культуролог. <https://culturolog.ru/content/view/2386/121/>
- Тригг, Д. (2013). Психоанализ руин. Неприкосновенный запас, 89. https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyy_zapas/89_nz_3_2013/article/10514/
- Трубина, Е. Г. (2013). Примиряясь с упадком: Руины 2.0. Неприкосновенный запас, 89. https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyy_zapas/89_nz_3_2013/article/10516/
- Шёнле, А. (2009). Апология руины в философии истории: Провиденциализм и его распад. Новое литературное обозрение, 1, 24–38.

* Включен Минюстом РФ в реестр иностранных средств массовой информации, выполняющих функции иностранного агента

References

Agamben, G. (2011). *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*. Europe. (In Russian).



- Baudrillard, J. (1997). *The City and Hate*. Logos, 9, 107–116. (In Russian).
- Baudrillard, J. (2006). *Symbolic Exchange and Death*. Dobrosvet, KDU. (In Russian).
- Benjamin, W. (2012). On the concept of history. In *The Study of Similarity. Media Aesthetic Works* (pp. 237–253). RSUH. (In Russian).
- Berdyaev, N. A. (1940). War and eschatology. Put', 61, 3–14. (In Russian).
- Beskhlebnny, G. (2018). Frostpunk Demo. Snow and Frost vs. Steam and Moral Values. Igromania. https://www.igromania.ru/article/29920/Demoversiya_Frostpunk_Sneg_i_moroz_protiv_para_i_moralnyh_cennostey.html (In Russian).
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press. <https://doi.org/10.1108/ccij.1999.4.4.208.1>
- Burke, E. (1979). *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (Vol. 237). Iskustvo. (In Russian).
- de Smale, S., Kors, M. J. L., & Sandoval, A. M. (2019). The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design. *Games and Culture*, 14(4), 387–409. <https://doi.org/10.1177/1555412017725996>
- Descartes, R. (2006). Reasoning about the method. In *Essays* (pp. 93–131). Nauka. (In Russian).
- Dillon, B. (2015). Fragments from the history of the ruins. Syg.Ma. <https://syg.ma/@furqat/brain-dillon-fraghmienty-iz-istorii-ruin> (In Russian).
- Fuchs, M. (2017). "Ruinensehnsucht": Longing for Decay in Computer Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 3(2), 37–56. <https://doi.org/10.26503/todigra.v3i2.68>
- Glazkov, I. (2020). 9 best real cities for virtual travel in games. Igromania. https://www.igromania.ru/article/31395/9_luchshih_realnyh_gorodov_dlya_virtualnyh_puteshestviy_v_igrah.html (In Russian).
- Hobbes, T. (1989). The basics of philosophy. In *Essays in two volumes* (Vol. 1, pp. 66–622). Mysl. (In Russian).
- Kasimov, H., Nezhinskaya, A., & Sinochkin, D. (2022). Why in 2022 in St. Petersburg stepped up demolition of historic buildings. *Real Estate and Construction of St. Petersburg*. <https://nsp.ru/32568-s-nacala-2022-goda-v-peterburge-popali-pod-snos-uzhe-sest-istoriceskix-zdaniy-pocemu-eto-proizoslo> (In Russian).
- Kłosiński, M. (2020). Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego [Frostpunk—Longing for the biopolitics of the state of emergency]. *Teksty Drugie*, 1, 284–298. <https://doi.org/10.18318/td.2020.1.18> (In Polish)
- Kolesnikova, D. A. (2013). Visual Ecology. *Studia Culturae*, 15, 87–91. (In Russian).
- Kolesnikova, D. A. (2016). § 1. Coordinates of visual ecology. In *Visual Ecology: Shaping the Discipline* (pp. 12–18). RCHA Publishers. (In Russian).
- Kudryashov, M. (2016). *The Anthropology of the Abandoned City. Part 2: How the Symbolic Attempts to Mend the Trauma of the Real*. Syg.Ma. (In Russian). <https://syg.ma/@lemonie/antropologhiia-zabroshennogho-ghoroda-chast-2-kak-simvolichieskoie-pytaetsia-zagladit-travmu-riealnogho> (In Russian).
- Latypova, A. R. (2016). § 15. Error Conversion: Glitch Art in Computer Games. In *Media Philosophy XII. Game or Reality? Experiences in the study of computer games* (pp. 263–280). Foundation for the Development of Conflictology. (In Russian).



- Lishaev, S. A. (2015). The aesthetics of ruin. In *A Yearbook of Phenomenological Philosophy* (pp. 87–114). Russian State University for the Humanities Publishing Center. (In Russian).
- Lisovsky, D. (2019a). “Assassin’s Creed is unlikely to help,” *Expert on the restoration of Notre Dame*. ITMO-News. <https://news.itmo.ru/ru/news/8428/> (In Russian).
- Lisovsky, E. (2019b). *Breaking is not building: How the idea of a destructible environment took over action games*. DTF. <https://dtf.ru/games/42086-lomat-ne-stroit-kak-ideya-o-razrushaemom-okruzhenii-zahvatila-ekshen-igry> (In Russian).
- Pogonyaylo, A. G. (2017). *Thinking and Contemplation*. Nauka. (In Russian).
- Preciado, P. (2019). *Notre-Dame-des-Ruines*. Syg.Ma. <https://syg.ma/@galina-1/pol-b-tochka-priyadiado-front-zashchitnikov-notr-dama-ruin> (In Russian).
- Savchuk, V. V. (2013). *Media Philosophy. An attack of reality*. RCHA Publishers. (In Russian).
- Savchuk, V. V. (2016). § 2 Prolegomena to the criteria for visual pollution. In *Visual Ecology: Shaping the Discipline* (pp. 19–44). RCHA Publishers. (In Russian).
- Schönle, A. (2009). The Apology of Ruin in the Philosophy of History: Providentialism and its Decay. *New Literary Review*, 1, 24–38. (In Russian).
- Simmel, G. (1996). Ruin. In *Selected Works: Vol. 2: Contemplation of Life* (pp. 227–233). Yurist. (In Russian).
- Skomorokh, M. M. (2016). § 23. Visual ecology of computer game: Gamer’s optics and the side effects of setting it up. In *Visual Ecology: Shaping the Discipline* (pp. 346–365). RCHA Publishers. (In Russian).
- Toman, I. B. (2015). *The Cult of Ruins. Fragments of History*. Kulturolog. <https://culturolog.ru/content/view/2386/121/> (In Russian).
- Trigg, D. (2013). Psychoanalysis of the Ruins. *Neprikosnovennyj zapas*, 89. https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyj_zapas/89_nz_3_2013/article/10514/ (In Russian).
- Trubina, E. G. (2013). Reconciling with Decline: Ruins 2.0. *Neprikosnovennyj zapas*, 89. https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyj_zapas/89_nz_3_2013/article/10516/ (In Russian).
- Tucker, Yu. (2019). *The Terror of Philosophy in Three Volumes: Volume 3: Tentacles Longer Than Night*. Gile Press. (In Russian).
- Vakhshtayn, V. S.* (2022). *Imagining the City: An Introduction to Conceptualization Theory*. New Literary Review. (In Russian).
- Vella, D. (2010). *Virtually in ruins: The imagery and spaces of ruin in digital games* [Master Dissertation, University of Malta]. <https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/66592>
- Zenkin, S. N. (2001). *French Romanticism and the Idea of Culture (Aspects of the Problem)*. RSUH. (In Russian).
- Zhagun-Linnik, E. V. (2019). Problematization of Artistic Aspects of Glitch Art in Contemporary Glitch Studies. *Artikult*, 2, 69–78. <https://doi.org/10.28995/2227-6165-2019-2-69-78> (In Russian).

* Included by the Russian Ministry of Justice in the register of foreign mass media performing the functions of a foreign agent



Urban Shivers: Recoding Actual Space in *Disco Elysium*

Arina R. Medvedeva

Chelyabinsk State University. Chelyabinsk, Russia. Email: [larizy1695\[at\]yandex.ru](mailto:larizy1695[at]yandex.ru)

Abstract

The functioning of urban space in games is often passive, since the city acts as an object of observation, a scenery for the player's actions. In the *Disco Elysium* game, the city receives its voice, soul, and will, which the player can observe by activating the "Shivers" skill. This study analyzes how the "Shivers" skill encodes the actual space of the city and what functions it performs for the player. We used the theoretical frame of K. Lynch and identified five patterns of encoding paths, boundaries, nodes, landmarks, and time. Each of these patterns symbolically rethinks the actual space, translating it into the virtual language of artistic techniques. The analysis revealed that the use of a unifying interface for displaying mental chains, including the "Shivers" skill, shifts the focus from interpreting the visual appearance of space to drawing an analogy between the symbolic recoding of this space and the cognitive architecture of the protagonist. Thus the analogy is transformed into a "conciliatory contrast". There is no need for a total renewal of space while a combination of conflicting qualities preserves, maintaining the essence of each of them.

Keywords

Interface; RPG; Semiosis; the Image of the City; Computer Games; Urban Space; Actual; Virtual; *Disco Elysium*; Recoding



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Городская дрожь: перекодировка актуального пространства в *Disco Elysium*

Медведева Арина Ринатовна

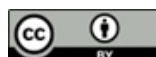
Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия.
Email: larizy1695[at]yandex.ru

Аннотация

Функционирование городского пространства в играх нередко пассивно, поскольку город выступает объектом наблюдения, декорацией для действий игрока. В игре *Disco Elysium* город получает свой голос, душу и волю, которые игрок может наблюдать при помощи активации навыка «Трепет». В данном исследовании анализируется, как навык «Трепет» кодирует актуальное пространство города и какие функции выполняет для игрока. С использованием теоретической рамы К. Линча выделено четыре паттерна кодировки путей, границ, узлов и ориентиров; также приведен анализ пятого паттерна — времени. Каждый из данных паттернов символически переосмысливает актуальное пространство, переводя его на виртуальный язык художественных аффордансов. Выявлено, что задействование унифицирующего интерфейса для отображения ментальных цепочек, включая навык «Трепет», смещает акцент с интерпретации визуального облика пространства к проведению аналогии между символической перекодировкой этого пространства и когнитивной архитектурой главного героя. Так формируется трансформация аналогии как доминирующего приема в «примирительный контраст» — нивелирование необходимости в тотальном обновлении пространства, но сочетание противоречивых качеств при сохранении сущности каждого из них.

Ключевые слова

интерфейс; РПГ; семиозис; образ города; компьютерные игры; городское пространство; актуальное; виртуальное; *Disco Elysium*; перекодировка



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

Городское пространство в игре — это в большей степени площадка для актуального действия. Здесь разворачиваются судьбы людей, на которые влияет игрок; здесь сосредотачиваются квестовые задания и пути их выполнения; здесь формируется атмосфера. Актуальный город в игре обычно представлен графически в виде совокупности цифровых объектов, которые обрамляются высказываниями неигровых персонажей. Существует актуальный город и его виртуальная копия, сотканная из ощущений, впечатлений, историй и диаграмм этого пространства устами и умами населяющих его персонажей. Виртуальная копия — своего рода слепок коллективного ощущения, некие обобщенные качества, доступные каждому живущему в городе. Однако в играх редко можно услышать актуальный голос города. Что если бы город в играх мог говорить с героем, и что бы он тогда мог ему сказать?

В изометрической RPG *Disco Elysium* (2019) окружающее пространство отличается особой отзывчивостью. Герой может воспринимать микродвижения пространства вокруг, видеть сцены из прошлого города и слышать его голос, ощущая мурашки по телу. За это отвечает игровой навык персонажа «Трепет» (англ. shivers — букв. дрожь). Его описание выглядит в игре следующим образом:

Когда температура падает и чувства обостряются, вы ощущаете Трепет. Благодаря этому вы можете слышать голос города, по-настоящему слиться с улицей. Это сверхъестественная способность. Перед вами разыгрываются трагедии прошлого: вы видите то, что происходит на другом конце города. Но чей голос вы слышите?

Этот навык, как видно из описания, отвечает за связь с городом, а также за формирование когнитивного слепка пространства. Такая отзывчивость пространства связана с сюжетной и игровой условностью *Disco Elysium*. Главный герой, Гарри «Гарри» Дюбуа, обнаруживает себя очнувшимся в полуразрушенном номере гостиницы с ужасным похмельем и полным отсутствием памяти о себе, месте, где он находится, цели нахождения здесь.

В отличие от большинства других игр, где амнезия используется как инструмент постановки игрока и персонажа в равные условия для создания эмоциональной связи, в *Disco Elysium* амнезия трансформируется в одну из главных тематических опор (Vella & Cielecka, 2021, p. 96). Амнезия, как точка отсчета и акцент на текстовой доминанте, при прохождении игры дают повод сравнивать *Disco Elysium* с другой изометрической RPG, в свое время тоже спорившей с каноном функционирования игр такого жанра — *Planescape: Torment* (1998). Обе игры поднимают проблему фрагментарности субъекта, сложности внутренних связей, психических цепочек; обе же игры доказывают, что в RPG необязательно выстраивать механику вокруг ведения боев. В *Disco Elysium* восстановлением связей о том, как работает окружающий



мир и какое место в нем занимает Гарри, в большей степени занимается игровая система навыков, выраженная при помощи 24 внутренних голосов главного героя, поделенных на четыре категории: интеллект, психика, физиология, моторика. Помимо того, что Гарри необходимо попытаться по кускам восстановить или пересобрать свою личность, ему также предстоит раскрыть дело об убийстве — повешенном человеке на заднем дворе гостиницы.

Такое фрагментированное восприятие создает условия для постоянного расщепления внешних и внутренних связей, движения и пересборки. Фрагментированность сознания Гарри не считается чем-то, требующим восстановления цельности (как это происходит в финале *Planescape: Torment*); фрагментированное сознание может таким и оставаться (Vella & Cielecka, 2021, p. 102). Подобное расщепление приводит к особенному взгляду на окружающее пространство, где объекты «говорят» друг с другом и с главным героем. Исследователь М. Клосинский видит в разветвленном внутреннем диалоге героя инсценировку четырех онтологических напряжений, по Г. Харману: время, пространство, эйдос и сущность (Kłosiński et al., 2021, p. 59). Эти напряжения инициируются большей частью реакцией опустошенной амнезией психикой главного героя на объекты, окружающие его, и не всегда исходят из реакции на себя самого (Bernick, 2021). Так, в качестве примера можно привести взаимодействие с почтовым ящиком на главной площади (Kłosiński et al., 2021, p. 61). У игрока изначально есть две опции: погладить ящик или пнуть его. Если выбрать первый вариант, то персонаж проникнется сочувствием к изрисованному и побитому объекту, что вызовет следующую реакцию:

Кажется, почтовый ящик испытывает огромное облегчение и благодарность.
И ты тоже. Ты пожимаешь плечами, потом сглатываешь.

Таким образом, психика героя постоянно сопоставляет себя с потенциальной психикой объектов; саморефлексия компенсируется экстернализацией внутренних психических процессов. Внешние объекты становятся символическим олицетворением внутреннего: травма имеет форму Серости, а Фазмид отражает абсурдность этой травмы, что в том числе позволяет идентифицировать героя как «Сизифа своего времени» (Spies, 2021, p. 87). К. Маккоун видит в этом сигнал к переосмыслению постчеловеческого субъекта, в котором понимание психики как продукта системы внутренних органов или структуры внешних сил становится равноценным (McKeown, 2021, p. 77–78).

Фрагментированность восприятия связана не только с пространственным «переносом» психических процессов, но и с временным. Главный герой постоянно переключается между прошлым и настоящим, не только своим, но и города, в котором он находится; амнезия будто делает его чувствительным к самой материи прошлого. Таким образом формируется временная ризома, сотканная из уже сделанных ошибок, но открытая новым ответвлениям (Belmonte, 2021, p. 52). В таком контексте главного героя можно сравнить и с Марселем Прустом, постоянно влекомым отрывистыми ощущениями



из прошлого, дразнящих своей когнитивной незаконченностью (Lewis, 2022). Ветвистость нарратива и акцент на внутреннем диалоге ширится за пределы игры, позволяя исследователям говорить о расширении нарративных технологий, а игрокам — посмотреть на свои личные проблемы со стороны в игре (Klimczyk, 2021; Case, 2018).

Disco Elysium — пример игры со «сложным» открытым миром. На первый взгляд, такое определение кажется избыточным — Мартинез, место действия сюжета игры, не впечатляет особыми масштабами, локаций в игре немного (ключевых точек на карте всего три). Можно сказать, что во времена классических изометрических RPG весь Мартинез являлся бы лишь одним из перевалочных пунктов большого путешествия героя. Поверхностная пространственная простота Мартинеза компенсируется его аффективным потенциалом. Нельзя сказать, что до этого города в играх не отличались вниманием к деталям или точной имитацией бегущей по улицам города жизни; однако *Disco Elysium* совершает другой маневр — он создает мостик от каждого интерактивного городского объекта к психике героя. Детали города необходимы не столько для описания того, что графика передать не может, но для продвижения расследования или попытки выстроить воспоминания. Как отмечает Х. Хиндпер, ведущий сценарист игры, “every street corner, every apartment block hides a new clue, a revelation. A character to talk to or an object to examine” (Dimopoulos, 2021).

В *Disco Elysium* можно проследить, как именно навык «Трепет» кодирует актуальное пространство в виртуальный слепок при помощи теории К. Линча. В работе “The image of city” исследователь выделял пять «точек опоры» пространства, ответственных за формирование ментального отпечатка города: пути, границы, районы, узлы, ориентиры. Подход К. Линча применялся в нескольких исследованиях цифровых миров, по результатам которых отмечалось, что данные пять элементов применимы и для виртуальных миров (см.: Yavuz & Karadede, 2018; Catros & Leblanc, 2021; Park & Evans, 2018). Существует и дополнительное замечание, что статус узла или ориентира становится контекстом и зависит от пользователя, а не является носителем «объективной» ценности (Zarzycki, 2012, p. 756).

Мы полагаем, что опоры ментальной карты города, предложенные К. Линчем, хоть и не могут иметь полный контроль над восприятием, тем не менее, носят в себе определенные кристаллизовавшиеся цепочки восприятия, своего рода скелеты ощущений. Субъективность же восприятия, безусловно, будет диктоваться: а) общим контекстом такой опоры (пространственная зависимость); б) установлением аналогии между внутренними структурами и внешними (временная зависимость).

В определенной степени вопрос об интерпретации конфигурации городских точек опоры затрагивает проблему семиозиса: город как отдельная знаковая система с путями, узлами и границами перекодируется в сознании



наблюдателя в отдельные концепции, ощущения, диаграммы, символы и метафоры.

Стоит отметить, что точки опоры понимания конфигурации Линча важны именно в ключе способа связи между объектами в пространстве, манифестации структур, открытых для восприятия. В духе социальной семиотики можно привести высказывание А. Рандвира: «Мы должны рассматривать в качестве объекта исследования даже не реальное поведение, а структуру, динамизм и потенциальное содержание потоков информации в пространстве условной референции семиотической реальности» (Randviir A. et al., 2019, p. 63). При применении вышесказанного к *Disco Elysium* важным становится не только графический, аудиальный и интерактивный контекст репрезентации городского пространства, но и, на первый взгляд вторичная, семиотическая система, используемая в игре — текст, внутренний диалог героя в контексте активации навыка «Трепет».

Метод

В данном исследовании объектом анализа выступает текстовая составляющая навыка «Трепет» в игре *Disco Elysium*, включая контекстуальные составляющие: триггеры для его активации, технология функционирования навыка в игре. Акцент именно на текстовой составляющей сделан, потому что навык «Трепет» отображает: а) как пространство города проживается изнутри; б) как город сам себя объясняет; в) как город может взаимодействовать с персонажем-игроком.

Нами была использована база данных из всех текстовых единиц навыка, собранная при помощи системы “Disco Reader” (разр. xyrilyn), неофициальной поисковой системы и инструмента визуализации диалогов игры *Disco Elysium*. Всего собрано 106 единиц диалогов, 214 связных фрагментов текста навыка «Трепет».

Структурные элементы пространства, выделенные К. Линчем, нами используются для расширения контент-анализа. В дальнейшем были установлены основные паттерны перекодировки актуального пространства в его виртуальное осмысление в контексте философии интерфейса. В отношении семиозиса рассматривалась содержательная сторона навыка, а именно, кодировка материальных аспектов (параметры К. Линча) города в символические конструкции; выразительная сторона навыка — функционирование текста одновременно как расширение и наложение на существующее визуальное пространство, обусловленное спецификой интерфейса.

Городская дрожь внутри текста

При первичном подходе к анализу текста навыка были выделены два структурирующих параметра:



1. По сложности: какие взаимодействия с городом в игре считаются сложнодостижимыми, в чем их ценность;
2. По функции: какие функции выполняют текстовые вкрапления навыка в общее течение разговора или монолога главного героя, сюжета игры в целом.

В игре существует несколько порогов проверки навыка, однако для анализа наибольший интерес представляют две категории: отсутствие проверки навыка и Легендарный и Богоподобный уровень сложности проверки навыка.

Отсутствие проверки навыка указывает на обязательную доступность данной информации игроку. К ней, прежде всего, относится та информация, которая вводит в сеттинг игры. Получить эту информацию игрок может через активацию значка физиологии в определенных местах (например, на площади Мартинеза). Такая информация обеспечивает введение игрока в существующие условия, описывает город как тело, акцентируя внимание на районах, на общем впечатлении от людей, что там живут. К такой информации также относятся микроописания, что для игры характерно: даже при низком уровне навыка, создается иллюзия его представленности наряду с высокоразвитыми.

Легендарный и Богоподобный уровень сложности представлены в небольшом объеме; данная категория показывает, какую информацию создатели игры посчитали наиболее ценной, получаемой от данного навыка. Прежде всего, сюда относятся предупреждения от города:

KIM KATSURAGI: Ma'am — what he's saying is true. We found an entropnetic anomaly in the Small Pinewood Church down the coast. I don't mean to be an alarmist — and more research is needed — but... it's not looking good.

[Богоподобно — 17] SHIVERS: Not for her, not for him, not for Revachol — not for Elysium.

Одни из самых существенных подсказок в игре относительно подозреваемой даются именно навыком «Трепет» на высоких уровнях, который подсказывает, где ее можно найти.

Существует и более специфическое применение навыка на высоких уровнях сложности: поиск одних из самых глубоких воспоминаний Гарри, которые касаются воспоминаний о матери и отце. Затрагиваются эти воспоминания при разговоре с Головомером, который рассказывает про своих родителей. Настолько личные воспоминания становятся доступны герою исключительно обходным путем — через воспоминания ощущений в пространстве. Он помнит ощущения от матери, когда катался на санках, благодаря чувству холода. Он не помнит отца, но у него осталось в голове ощущение пространства ванной комнаты с парой зубных щеток, явно как-то связанных с ним (это может быть и намеком на то, что он жил лишь с одним из родителей).



К высоким проверкам относятся и те, что носят именно художественную ценность: проникновение вглубь воспоминаний другого человека через «пространственный мостик» — ориентир или яркое ощущение.

IDIOT DOOM SPIRAL: “Take it down? Is it really that bad?” He drags a hand down his face. “This is fucking me up, Tequila. I thought you’d love it — honestly.”

[Легендарно — 14] SHIVERS: Plastic bags heavy with tins and deformed vegetables swing from the fists of a young mother crossing a roundabout. Her mouth falls open as she looks up at the central structure. ‘C’mere, Luc. Over here now, please,’ she says to her curious toddler. The bags beat steady bruises into the mother’s calves as she hurries him away.

Трепет очень часто «переходит на личности». Подглядывая за упомянутым в диалоге пространством, явный акцент в итоге делается на людях. Поначалу они явно существуют как маркер окружающего пространства, но финальный акцент осознает скорее город как участник «карты» тела этих людей. В вышеприведенном примере от кольцевой развязки, которая ожидаемо должна быть центром этого текста, в итоге остается акцент на синяках на икрах женщины, оставляемых пакетами с банками.

Обобщая, можно сказать, что самые сложные проверки не всегда носят прагматический характер. Ценность информации для этого навыка определяется не практической значимостью, а переживанием опыта, впечатлений, личного открытия.

Обращаясь к функциональной составляющей, можно выделить следующий репертуар «Трепета»: расширенное описание, перенос места действия, подсказка для расследования, прямая речь города, создание атмосферы.

Первая функция носит сугубо литературный характер: расширенное описание города с привлечением художественных средств. Навык «Трепет» вносит дополнительные слои функционирования города, расширяя уже представленную визуальную среду до обонятельного, тактильного модуса. Визуальная среда тоже таким образом расширяется, поскольку описание может фиксироваться и на деталях зданий, микроповреждениях, компенсируя условность визуальной оболочки игры.

Описательная функция оказывается самой подвижной, поскольку подстраивается под время суток, количество прошедших игровых дней с начала прохождения, одежды, надетой на персонажа (пример с дождем). Внимание к мелочам позволяет не сталкиваться с несостыковками при внедрении текста в графическую среду: игра замечает, когда персонаж мерзнет от дождя, потому что не надел плащ.

Вторая функция относится к мысленному переносу героя в другое пространство. Ее механизм базируется на простых триггерах: в диалоге упоминается какой-либо локус, и герой получает к нему доступ на короткий промежуток текста. Переносы в другие пространства также выполняют художе-



ственно описательную роль, в основном представляя собой яркие зарисовки других мест, дающих о них такое же яркое впечатление.

Можно рассматривать такие когнитивные расширения в русле городской сети, когда пространства образуют собой некую систему, к частям которой можно обращаться из любой начальной точки. Переносы важны в понимании самого героя, который, скорее всего, помнит все эти места, был там раньше, поэтому все представленные слепки могут быть ужавшимися до концептов воспоминаниями героя об упомянутых местах.

Город также может давать герою подсказки относительно расследования. Город может указать на вранье другого человека (например, навык позволяет увидеть район Джемрок после слов лидера антистачечников, что он оттуда, но «Трепет» подскажет, что следов этого человека там нигде нет); может подсказать, где искать улику или подозреваемую. Город как хранитель всех траекторий людей на своем теле может указать герою направление взгляда. В этом плане можно рассматривать городское пространство как совокупность подсказок для психики: на любую цель найдется символ, указание или ободряющие слова (как, например, людей привлекают граффити, интересные объявления или состояние городских объектов, резонирующее с внутренним состоянием, например, обшарпанные скамейки).

Несколько раз за игру город может буквально разговаривать с героем. Прямая речь города разнится по своему тону в зависимости от обстоятельств:

1. Город может отрицать мысли главного героя (даже если он прав; в случае провала проверки навыка).
2. Город может делиться с героем своими переживаниями (а они есть).
3. Город может напрямую указывать, что делать дальше.

Показательным становится диалог Гарри с городом во время танца в церкви. Из него можно узнать, что «пространство повсюду», потому что таится в легких, ноздрах, на маленьких волосках на задней стороне шеи. Что город боится смерти, что ему нельзя переставать существовать. Город просит у героя помощи и признается в любви. После таких откровений город выглядит не как нечто монументальное и незыблемое вопреки всем обстоятельствам — пространство, которое выдержит любые шрамы истории, а как живой организм, подверженный разложению, боли и страху. Город не просит о модернизации, обновлении пространства, «починке сломанного», он просит сохранить ему жизнь — в том виде, в каком она есть сейчас.

Последняя функция — создание атмосферы — во многом перекликается с первой, но не является ее копией. «Трепет» не всегда описывает именно пространство вокруг, но фокусируется и на том, как герой ощущает себя в этом пространстве. В таких случаях описание занимает скорее чувственную сферу, сферу ощущений. Здесь же задействуется и обратная кодировка — переход от ощущения к месту, с которым это ощущение связано.



Интерфейс актуального и виртуального города

Disco Elysium игровой механикой, спецификой сюжета и общей многослойностью города обходит проблему избыточности информации для игрока. Именно положенный сценаристами в основу игры принцип «каждая деталь должна иметь психологическое значение для персонажа, а значит, и для игрока» позволяет текстовой составляющей постоянно перекодировать происходящее. Ключ к пониманию того, почему город ломает привычный шаблон восприятия, лежит в понимании именно интерфейса. Само появление навыка «Трепет» возводит отношения с городом на другой уровень.

Интерфейс внутреннего монолога в игре *Disco Elysium* унифицирован, меняется лишь его наполнение в зависимости от тех навыков, которые в нем участвуют. Он выглядит одинаково во всех ситуациях — как выплывающее текстовое окно в правой части экрана, где и протекают внутренние и внешние диалоги героя. Такое текстовое окно — стандартная технология представления текстовой информации в изометрических RPG.

Из-за того, что с технической точки зрения представление навыков привычно и понятно игроку, интерфейс диалогов преодолевает порог «прозрачности», необходимый для погружения в контент (Bolter & Gromala, 2003; Serada, 2019). Однако наполнение окна по принципу «сознание — это интерфейс» (Попов, 2019; Беляев, 2020) приводит к мысли об унификации представления любой информации родом из когниции.

В соответствии с логикой А. Галлоуэя (Galloway, 2012, p. 33) текстовое окно как интерфейс представляет из себя актуализацию процесса перевода, постоянного переключения внутри текста — между голосами навыков — и вне его, когда диалог заканчивается и игрок возвращается к актуальным действиям в игровом пространстве: перемещению, просмотру инвентаря, поиску предметов и т. д. Так создается ситуация «перманентного нахождения внутри, перетекания из одного интерфейса в другой, поток интеракций» (Ленкевич & Латыпова, 2016, с. 383). Но границы интерфейса (окно) и его линейная организация (текст) позволяют, тем не менее, устанавливать связи между разрозненными единицами информации. В отношении навыка «Трепет» установление связей между разрозненными единицами информации — это поиск сочленения виртуальной сборки города и актуальной.

Интерфейс таким образом выступает компенсаторным механизмом, ведь именно возможность взаимодействия с городом по уже знакомому игроку паттерну — через психические цепочки в содержательном плане и текстовому окну в выразительном плане — позволяет смотреть на город под другим ракурсом. Город, благодаря игровой механике внутреннего диалога, перестает быть пассивным объектом наблюдения; он становится субъектом, утверждающим свою сущность, волю, страхи и желания. Через постоянное взаимодействие с городом при помощи навыка игрок устанавливает связь совсем другого



уровня — базирующуюся на постоянном обновлении понимания города, проникновения в его сущность и получения обратной связи от него.

«Трепет» как своего рода пользовательский интерфейс для взаимодействия с городом обладает рядом аффордансов, специфических маркеров для пользователя о возможном функционале объекта. Аффордансы реального пространства (например, пути, границы и узлы у К. Линча) перекодируются в виртуальные аффордансы для игрока — символы, метафоры, аналогии, прямую речь города. С одной стороны, есть соблазн говорить об «украденной» у игрока интерпретации окружающего пространства, с другой стороны, игрок таким образом прикован к взаимодействию с ним, потому что за использованием такого интерфейса стоит считываемая цель — город важен; то, что происходит в нем, важно, потому что это история не только про город, но и про тебя самого. С точки зрения Л. Мановича, операционально процесс схожий: «Как и игрок, читатель постепенно реконструирует скрытый алгоритм (в метафорическом смысле), используемый автором для описания сеттинга (среды, в которой происходит повествование), героев, событий» (Манович, 2018, с. 277–278). Таким образом, актуальное пространство города перекодируется только для того, чтобы игрок рассматривал кодировку городского пространства в соответствии с «психологизмом» самого процесса восприятия главного героя.

Тем не менее, в соответствии с теорией Линча о существовании пяти параметров, исходя из которых, формируется ментальный слепок города, мы можем выделить их специфику, применимо к тому, какими красками изображаются «ощущения» от города навыком «Трепет». Наиболее полное представление о городе через призму «Трепета» игрок может получить, если активирует значок физиологии на площади Мартинез, когда в первый раз пойдет дождь или снег.

Для нашего анализа мы не будем использовать все перечисленные якоря Линча, поскольку более-менее крупные образования вроде районов не применимы к основной локации игры. Узлы мы будем понимать не буквально в масштабах, но по функции — как определенные точки притяжения внутри игрового пространства. Игра обозначает их на карте как Церковь, Хижины рыбаков и Набережная Мартинеза. В рамках анализа нам важно выделить несколько паттернов перекодировки, базирующихся на вышеперечисленных якорях составления ментальной карты.

Паттерн Путей: глубины города

Путей в тексте навыка представлено немного, в большей степени дорога не ощущается или будто игнорируется ввиду ее запутанности:

SHIVERS: The wind howls over the Bay of Revachol — a cascade of cold air, flowing through the tangled city streets.

Видения приходят и уходят в виде наваждений. Траектории окружены призрачностью, ясную дорогу не идентифицировать.



Можно говорить о том, что основной траекторией путей становится не горизонтальное пространственное перемещение, но глубина проникновения. Мартинез ощущается как место, существующее слоями. В игровом мире Элизиума, сотканном из изол, — небольших континентов, разбросанных по миру, ограниченных в масштабах, траектория глубины закономерна, поскольку вширь расширяться некуда.

SHIVERS: Outside, the melting snow seeps into the cracks in the walls and the cobblestone streets. All the way down into the sewers... Above ground, the first May bells blossom. You can feel it. A great cold. Then the shiver passes.

Глубина подчеркивается не только наличием катакомб, подвалов в пространстве игры, но и самим фактом наличия «скрытых мест»; ведь глубина — это что-то скрытое от глаз, только угадываемое. Для городского трепета очевидных путей нет, есть запутанные пересечения дорог, подобные лабиринту, не способствующие ясности, скорее постоянному головокружению, переживанию одних и тех же впечатлений. На поверхности нет откровения, оно в глубинных слоях города, оно в глубине самого героя.

Стоит заметить, что актуальные действия игрока в самом конце игры парадоксальным образом преображают этот паттерн. Несмотря на то, что настоящий убийца действительно находится в скрытом месте, его буквальное местонахождение — маленький остров, добраться до которого можно только по воде. С символической точки зрения можно рассматривать путь до острова как потребность в ясности, широты пространства.

Паттерн Границ: замкнутость пространства

Этот паттерн связан с пониманием границ внутри города. Город разрезан изнутри, поделен на микрорайоны, пути внутри города часто обрываются. У такой фрагментированности, однако, может быть аналогия с общим устройством игрового Элизиума: когда мир состоит из маленьких континентов, то это может быть базовой стратегией обустройства городских пространств.

SHIVERS: Couron, the lower middle class. Distributary after distributary cuts the city blocks in half. Seven-story buildings trail off into the rain

SHIVERS: A traffic jam. Rain thrumming on the roofs of motor vehicles. Inside, drivers watch water streaming down their windshields. The statue of a king shudders, he too is cold. The canal bridge has been raised.

Одним из самых ярких паттернов становится перекодировка вертикального вектора. У всего, связанного с небесами, взглядом наверх, есть определенное ассоциативное поле:

SHIVERS: Beyond the Bay of Revachol, ghosts rise into the sky.

YOU: Who are you, ghosts?

SHIVERS: The skyscrapers of La Delta, the financial district. Faint golden light seeps from the office windows.



SHIVERS: Grey sky like great battleships, clouds colliding with one another. Rain falls down on the world.

YOU: What's above?

SHIVERS: Coalition aerostatics hang like apparitions under the cloud cover. Way up there — where rain forms — rotors flutter silently. Your sight clears.

SHIVERS: You look south, over the crumbling balustrade. There — 1.2 kilometres away — a piece of broken stone cuts into the sky.

Все, устремленное вверх — призрачно; все, что уже находится в небе — связано с борьбой. Одна из устойчивых доминант надежды, устремление вверх, нивелируется. Однако в рамках игрового сеттинга это закономерно. В мире Элизиума существует общечеловеческая опасность в виде Серости, некоего вещества, занимающего 72% поверхности мира. Серость опасна для человека, побочные эффекты от сильного облучения этим веществом — повторное переживание моментов из своей жизни, переживание чужих воспоминаний. Серость окружает изолы, препятствует полетам. Если Серость непредсказуемо появляется на изолах, то всему населению грозит опасность. В таких условиях небеса не могут восприниматься как путь отступления, взлета или бегства к лучшей жизни. Наоборот, небеса давят, напоминают о смерти и угрозе для человечества. Небеса — это граница, очередной край, бетонная стена, которую нельзя преодолеть.

Смежными качествами обладают водные пространства: некое вещество, захватывающее пространство, несущее с собой холод и мурашки.

SHIVERS: Everyone is a guest on this isola. A guest of the air and the water, and the humidity between. You are as well, surely.

Выражением этого ощущения также является лед. Герой чувствует себя замороженным, церковь и рыбацкая деревня находятся на окраине льдов, начинающих таять, а мотокарейта Гарри окажется разбитой именно во льдах.

SHIVERS: You can hear the ice cracking underneath you. Outside, the last century waterside development is crumbling in the wind, a grapeshot row of falling houses on the pier. And so is Rue Saint-Gérôme and Main Street. The Old Cinema is sinking underneath Villalobos...

Можно сказать, что воздух и вода как эссенции бегства, свободы, возможности устремиться к чему-то новому в Мартинезе равноценны стенам, которые сжимают землю, уменьшая ее в размерах.

Таким образом, «Трепет» воспринимает любой намек на край не как на возможность выхода, но как немедленную остановку, невозможность избежать существующих обстоятельств.

Паттерн Узлов: микрокосмос

В игровом пространстве *Disco Elysium* представлены три узла, обозначенные на карте как Церковь, Хижины рыбаков, Набережная Мартинеза.



Набережная Мартинеза является пространственным мостом к району Мартинеза и городу Ревашоль в целом. У города меланхоличная атмосфера проигрыша в революции, затхлости, ненужности:

SHIVERS: To be in Martinaise, where no one goes. At the run-off point of a long-forgotten canal, in the whitest part of town. In the shadow of the day the Revolution failed.

Тем не менее, это крупный узел — именно на Набережной сосредоточены такие места, как апартаменты «Кейпсайд», Проклятая торговая зона и Промышленная гавань. Местонахождение узла на берегу подчеркивает отстраненность этой части города, некую заброшенность. Набережная подобна застывшему в прошлом месту, которое не стремится избавляться от наваждения трагических воспоминаний.

Хижины рыбаков, во многом похожие своей заброшенностью на Набережную, все-таки производят другое впечатление:

SHIVERS: A sudden gust of cold air blows in from the sea. The waves flow and ebb, around you the fishing village takes its slow and steady breaths... its many wooden structures worn by bitter years of salt and storm.

От них веет смирением с бедностью, замедленностью времени, холодом. Лильенн, рыбачка, с которой можно познакомиться в Хижинах, отличается именно таким спокойствием, смирением со всеми невзгодами жизни и привычкой к постоянному труду. Это маленький узел, в основном связанный с двумя локациями — местом аварии мотокареды Гарри и берегом, где находятся ловцы фазмидов и спрятан важный сюжетный предмет.

В отношении узла Церкви навык «Трепет» проявляет в определенном роде настойчивость, призывая героя посетить ее: “The dark shape of a church is reflected on the water, calling”. Такие призывы связаны с тем, что внутри церкви есть воронка Серости, которая может уничтожить город, а впоследствии и весь изол. Церковь — фактически единственный узел, который может напрямую изменить свое «предназначение». Игрок может трансформировать Церковь в клуб; если он так и сделает, то получит возможность поговорить с городом напрямую во время танцев.

Паттерн узлов также получает дополнительное измерение в связи с путем героя по карте: от Набережной Мартинеза, где начинается игра, через Хижины рыбаков к Церкви. Символически город ведет Гарри от руин прошлого, шрамов неудачи к промежуточному этапу смирения, после которого он выйдет к потенциальной возможности обновления.

Паттерн Ориентиров: индустриальная уникальность упадка

Паттерн ориентиров использует парадигму север-юг, восток-запад. Главным ориентиром северной части выступают апартаменты «Кейпсайд». Для навыка «Трепет» важной информацией снова становятся шрамы истории,



напоминание о проигрыше, пронизывающее бытовое течение жизни — это манифестация прошлого опыта:

SHIVERS: Capeside apartments – tower blocks crowd one another, 4.46 mm bullets still lodged in their war-torn stone walls. Hallways collapsed from the mortar hits of a war that was lost long ago. Clotheslines go to waste in the rain. Radios play.

На юге главным ориентиром выступает статуя Короля, одного из бывших правителей Элизиума, а также пространственный разрыв — мост через канал. «Трепет» может указать на то, что за этим мостом (за пределами доступной игровой карты) тянется море крыш. Фактически за этим мостом начинается репетативность пространства и заканчивается его уникальность. Так, юг становится выраженной границей между уникальностью Мартинеза по отношению к остальным частям города.

На Востоке находится Промышленная гавань, сосредоточение богатства среди бедности:

SHIVERS: Behind the gates – heaps of supply crates. Red and blue metal shipping containers slick with rain. The Greater Revachol Industrial Harbour is an artificial mountain range. Immense wealth resides within, and immeasurable poverty in its shadow.

Восточная часть в сравнении с западной сосредоточена на материальных ресурсах — что питает функционирование района с прагматической точки зрения.

Запад обременен намеком на воздушные замки — призраки небоскребов за пределами карты:

SHIVERS: Sheets of rain over the water. A flight of stairs leading into the ocean. Wave after wave washing the coast of Martinaise, with its motorboats and gently swaying reeds. The ruins of a half-sunken seafort crumble on an inlet. Beyond the Bay of Revachol, ghosts rise into the sky.

Обилие водной материи в описании (лестница, ведущая в океан, и дождь, разрезающий воду) символически составляет оппозицию предельно материальной восточной части. Здесь пространство воображения, поиска нового пути постоянно прерывается обстоятельствами — намеком на Серость.

Все четыре паттерна тематически перекликаются с состоянием сознания самого Гарри: запутанного, фрагментированного, но полного уникальных «скрытых мест». Также эти ориентиры соотносятся с носителями идеологий в каждой из частей города. В апартаментах «Кейпсайд» можно найти квартиру почитателя Краса Мазова (коммунизм); на юге поговорить с Рене (фашизм); в западной части города на собственной яхте находится Джойс (морализм); восточная часть города в области Промышленной гавани — обитель ультралиберализма.

Тем не менее, мы можем обозначить и еще один паттерн, связанный с перекодировкой городского пространства, но не входящий в пенталогию Линча — это паттерн времени.



Паттерн Времени: ожидание весны

Надежда не кроется в конфигурации пространства Мартинеза. Но она чувствуется в обновлении, трансформации, которую принесет с собой весна.

SHIVERS: A warm column of air rises around you, encircling the building you stand on. You feel its twisting shape, bits of paper and birds – on the thermal. Along with several million litres of water. All rising up into the great Insulindian sky.

YOU: Why does it rise?

SHIVERS: Because it's warm – from the gathering spring; from the oceanic current flowing into the bay; the people on the streets; and the machines that hum in the harbour. Heavy fuel oils too.

Иными словами, надежда кроется во времени. Само течение времени дает надежду на изменения даже в таком, казалось бы, статичном, полуразрушенном пространстве. Выражением надежды становится не только буквальное ожидание весны, но и само функционирование навыка «Трепет», которое видит в движении весь город, включая его прошлое. Будущее хоть и остается загадкой, но постоянно кодируется в символическое ожидание весны. Глубина тематически находит здесь свое отражение — временная координата направлена вглубь, на преобразование уже существующего порядка вещей.

Заключение

Мартинез мал по своим масштабам, он выглядит замкнутым и оторванным, с четкими границами, пути к отступлению обрублены — вверху искать нечего, кроме призраков небоскребов и Серости, повсюду мертвые воды и заброшенные здания, в стенах видны следы от пуль прошлых идей. Казалось бы, этот город должен был опускать героя на самое дно без всякого проблеска надежды, но в *Disco Elysium* именно эта замкнутость компенсируется внутренними голосами героя. Замкнутый пространством Гарри вынужден обращаться прежде всего к себе самому, в свои глубины, чтобы находить в ограниченном пространстве детали, вдохновляющие его.

При помощи утверждения унифицированного интерфейса для взаимодействия героя с окружающим пространством разными ментальными категориями игрок получает универсальный инструмент для навигации в действительности. Фокус внимания смещается от вопроса «как» к вопросу «почему именно так». Кодировка актуального пространства, таким образом, базируется на принципах аналогии. Игрок, воспринимающий переработанную «Трепетом» окружающую действительность, занимается декодировкой не символики и атмосферы пространства, но параллелей между состоянием города и состоянием главного героя, ища подсказки к обретению памяти в закоулках города, его трещинах, ранах прошлого и тайниках. Лид-сценарист игры Х. Хиндпер отмечает общую тематическую направленность использования такого подхода:



Disco Elysium combines imaginative world-building and an emotion that ZA/UM describes as “Elytical”. But what is this emotion? It’s despair and hope walking hand in hand, Hindpere tells us. “It’s the shadow of utter annihilation waiting in the wings – next to the unshakeable belief in the greatness of [human]kind,” she explains (Dimopoulos, 2021).

При помощи навыка «Трепет» такая эмоция передается через аналогию. С содержательной же точки зрения, в основе взаимодействия с городом лежит прием «примирительного контраста». Надежда не исключает существующий упадок, это не вопрос жертвы одного во имя другого. Элитичный трепет — это четкое осознание того, что уже было и дано сейчас, но также принятие возможности обновления данного через другие контексты: так актуальное пространство переозначивает себя в виртуальном. Так многослойность и сложность пространства обретает свободу в компоновке контекстов, а не необходимости остановиться на единственной траектории.

Список литературы

- Belmonte, J. F. (2021). The Hanged Rhizome on the Tree: Arborescence and Multiplicity in Disco Elysium. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 44–54. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0005>
- Bernick, E. D. (2021). Do Hobocops Dream of the Rule of Law? *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3927213>
- Case, J. (2018). Our Bodies, Our Incoherent Selves: Games and Shifting Concepts of Identity and Narrative in Contemporary Storytelling. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 10(1–2), 71. <https://doi.org/10.5250/storyworlds.10.1-2.0071>
- Catros, A., & Leblanc, M. (2021). When Boston Isn’t Boston: Useful Lies of Reconstructive Game Models. *TDSR*, XXXII(2), 23–37.
- Dimopoulos, K. (n.d.). Disco Elysium: Designing the city of Revachol. *Wireframe Magazine*. <https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>
- Disco Reader. (n.d.). <https://disco-reader.gitlab.io/disco-reader/#/>
- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Polity Press.
- Gromala, D., & Bolter, J. D. (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. MIT Press.
- Klimczyk, P. (2021). The experience of playing video games as a possible building block for life story narratives. *Polskie Forum Psychologiczne*, XXVI(2), 191–214.
- Kłosiński, M. (2021). The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in Disco Elysium. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 56–66. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0006>
- Lewis, T. (2022). Drink, die, come get your madeleine. *Voiceworks*, 126, 61–69.
- Lynch, K. (1964). *The image of the city*. MIT press.
- Mckeown, C. (2021). “What kind of cop are you?”: Disco Elysium’s Technologies of the Self within the Posthuman Multiverse. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 68–79. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0007>



- Park, G., & Evans, G. W. (2018). Lynch's Elements of the City in the Digital Era. *Journal of the American Planning Association*, 84(3-4), 276-278. <https://doi.org/10.1080/01944363.2018.1524308>
- Randviir, A. (2019). From systematic semiotic modelling to pseudointentional reference. *Sign Systems Studies*, 47(1/2), 8-68. <https://doi.org/10.12697/SSS.2019.47.1-2.01>
- Serada, A. S. (2019). Phantom Affordances in Video Games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 86-107. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038>
- Spies, T. (2021). "Making Sense in a Senseless World": Disco Elysium's Absurd Hero. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 80-89. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0008>
- Vella, D., & Cielecka, M. (2021). "You Won't Even Know Who You Are Anymore": Bakhtinian Polyphony and the Challenge to the Ludic Subject in Disco Elysium. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 90-104. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0009>
- Yavuz, A. Ö., & Karadede, G. (2018). Evaluating the organization of urban environments through virtual media: The example of video games. *Gazi University Journal of Science Part B: Art Humanities Design and Planning*, 6(1), 9-18.
- Zarzycki, A. (2012). Urban Games: Inhabiting Real and Virtual Cities. *Proceedings of the International Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe*, 755-764. <https://doi.org/10.52842/conf.ecaade.2012.1.755>
- Беляев, В. (2020). Историко-философские аспекты проблемы «нечеловеческого» в социокультурных исследованиях и исследованиях медиа. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2(1), 36-51. <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i1.93>
- Ленкевич, А. С., & Латыпова, А. Р. (2016). Интерфейс как (с)ложная форма чувственности. В *Визуальная экология: Формирование дисциплины. Коллективная монография* (с. 366-401). Издательство РХГА.
- Манович, Л. (2018). *Язык новых медиа*. Ad Marginem.
- Попов, Д. В. (2019). Сознание как интерфейс в структуре коммуникации. *Манускрипт*, 2, 54-60. <https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.2.10>

References

- Beliaev, V. (2020). Historical-Philosophical Aspects of the Problem of «Inhumane» in Sociocultural and Media Studies. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2(1), 36-51. <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i1.93> (In Russian).
- Belmonte, J. F. (2021). The Hanged Rhizome on the Tree: Arborescence and Multiplicity in Disco Elysium. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 44-54. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0005>
- Bernick, E. D. (2021). Do Hobocops Dream of the Rule of Law? *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3927213>
- Case, J. (2018). Our Bodies, Our Incoherent Selves: Games and Shifting Concepts of Identity and Narrative in Contemporary Storytelling. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 10(1-2), 71. <https://doi.org/10.5250/storyworlds.10.1-2.0071>
- Catros, A., & Leblanc, M. (2021). When Boston Isn't Boston: Useful Lies of Reconstructive Game Models. *TDSR*, XXXII(2), 23-37.



- Dimopoulos, K. (n.d.). *Disco Elysium: Designing the city of Revachol*. Wireframe Magazine.
<https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>
- Disco Reader. (n.d.). <https://disco-reader.gitlab.io/disco-reader/#/>
- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Polity Press.
- Gromala, D., & Bolter, J. D. (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. MIT Press.
- Klimczyk, P. (2021). The experience of playing video games as a possible building block for life story narratives. *Polskie Forum Psychologiczne*, XXVI(2), 191–214.
- Kłosiński, M. (2021). The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in *Disco Elysium*. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 56–66. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0006>
- Lenkevich, A. S., & Latypova, A. R. (2016). Interface as a complex form of sensibility. In *Visual Ecology: Shaping the Discipline: A Collective Monograph* (pp. 366–401). RCHA Publishers. (In Russian).
- Lewis, T. (2022). Drink, die, come get your madeleine. *Voiceworks*, 126, 61–69.
- Lynch, K. (1964). *The image of the city*. MIT press.
- Manovich, L. (2018). *The Language of New Media*. Ad Marginem. (In Russian).
- Mckeown, C. (2021). “What kind of cop are you?”: *Disco Elysium*’s Technologies of the Self within the Posthuman Multiverse. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 68–79. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0007>
- Park, G., & Evans, G. W. (2018). Lynch’s Elements of the City in the Digital Era. *Journal of the American Planning Association*, 84(3–4), 276–278. <https://doi.org/10.1080/01944363.2018.1524308>
- Popov, D. V. (2019). Consciousness as Interface in Communication Structure. *Manuscript*, 2, 54–60. <https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.2.10> (In Russian).
- Randviir, A. (2019). From systematic semiotic modelling to pseudointentional reference. *Sign Systems Studies*, 47(1/2), 8–68. <https://doi.org/10.12697/SSS.2019.47.1-2.01>
- Serada, A. S. (2019). Phantom Affordances in Video Games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 86–107. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038>
- Spies, T. (2021). “Making Sense in a Senseless World”: *Disco Elysium*’s Absurd Hero. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 80–89. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0008>
- Vella, D., & Cielecka, M. (2021). “You Won’t Even Know Who You Are Anymore”: Bakhtinian Polyphony and the Challenge to the Ludic Subject in *Disco Elysium*. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 90–104. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0009>
- Yavuz, A. Ö., & Karadede, G. (2018). Evaluating the organization of urban environments through virtual media: The example of video games. *Gazi University Journal of Science Part B: Art Humanities Design and Planning*, 6(1), 9–18.
- Zarzycki, A. (2012). Urban Games: Inhabiting Real and Virtual Cities. *Proceedings of the International Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe*, 755–764. <https://doi.org/10.52842/conf.ecaade.2012.1.755>



Biopolitical Aspect of Contemporary Urban Media Architecture

Anastasya A. Kuznetsova

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia. Email: [a.kuznetsova\[at\]polit.msu.ru](mailto:a.kuznetsova[at]polit.msu.ru)

Abstract

This article is devoted to the study of problems that may occur within the framework of biopolitical approach implementation in the context of contemporary urban management. Considerable emphasis is made upon the study of the media phenomenon development, formation of media architecture infrastructure as an approach of the biopolitics of emotions. The aim of the study is to form a consistent comprehensive understanding of the current trends in the practical implementation of the biopolitical approach methodology while analyzing the specifics of the mediatized space in contemporary city.

The article analyzes particularities of nowadays communication in a virtual environment, its impact on the psyche of a modern person, and also raises the problems of contemporary media which has not only acquired the character of abstract information transmitted in distribution, but is embodied in the certain structural specifics of buildings, that has given rise to the development of such a phenomenon as media architecture. The result of the study is an analysis of the problems and prospects of the tendencies of the development of a modern city from the point of a biopolitical approach to urban management in the context of the (trans)formation of the media architectural infrastructure. The main problems, as the study shows, are caused by the lack of proper regulation of urban planning policy implementations from the standpoint of providing a comfortable environment for the life of the urban population.

This article is intended for specialists in political science, as well as for researchers whose studies are devoted to the digital biopolitical aspect of modern urban governance.

Keywords

Biopolitics; Digitalization of Politics; Urban Management; Media Architecture; Media; Digital Technologies; Media Technologies; Immersion; Gamification; Suggestion



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Биополитический аспект медиаархитектуры современного города

Кузнецова Анастасия Александровна

Московский государственный университет им М.В. Ломоносова. Москва, Россия.
Email: [a.kuznetsova\[at\]polit.msu.ru](mailto:a.kuznetsova[at]polit.msu.ru)

Аннотация

В рамках данного исследования поднимается проблема реализации биополитического подхода в контексте современного городского управления. Значительный упор при этом делается на изучение развития феномена медиа, а также исследование формирования медиаархитектурной инфраструктуры как поднаправления реализации биополитики эмоций. Целью исследования является формирование непротиворечивого комплексного представления о современных тенденциях практической имплементации методологии, характерной для биополитического подхода, при реализации анализа специфики медиатизированного пространства современного города.

В статье анализируются особенности современной коммуникации в виртуальной среде, ее воздействие на психику современного человека, а также поднимается проблематика современных медиа, чье распространение не только приобрело характер абстрактной транслируемой информации, но воплотилось в конкретной структурной своеобразности зданий, дав начало развитию такого феномена как медиаархитектура. Результат исследования – совокупность определенных рекомендаций по снижению негативных проявлений цифровизации городской жизни с позиции биополитики, являющихся следствием проведенного анализа проблем и перспектив тенденций развития современного города с позиции биополитического подхода к управлению в условиях формирования и трансформации медиаархитектурной инфраструктуры. Основные проблемы, как показывает произведенный анализ, вызваны отсутствием должной регламентации процесса реализации градостроительной политики с точки зрения обеспечения комфортной среды для жизнедеятельности городского населения.

Данная статья рассчитана на специалистов политологической направленности, а также на исследователей, чьи изыскания посвящены цифровому биополитическому аспекту современного городского управления.

Ключевые слова

биополитика; цифровизация политики; городское управление; медиаархитектура; медиа; цифровые технологии; медиатехнологии; иммерсия; геймификация; суггестия



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
[Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

Современное общество и наука характеризуются такими тенденциями как формирование новых технологий модификации поведения людей посредством разворачивания процессов цифровизации политики. Вследствие этого возрастает актуальность такого направления исследований как биополитика. Цифровизация системы управления и городских процессов жизнедеятельности, понимаемая как внедрение современных виртуальных технологий, а также упор на сбор и обработку информации, оказывают неизбежное воздействие на психологию восприятия современного жителя города. Подбор и интерпретация большого объема данных, открывающие возможность для манипуляции интерпретациями и смыслами, обозначили трансформацию биополитики в дата-политику. Переход же от «общества дисциплины» к «обществу контроля» способствовал трансформации биовласти в нейровласть, чьим главным инструментом воздействия становится управление эмоциями. Биополитика эмоций может быть определена как набор технологий и алгоритмов управления, а также характерный тип режима властвования, позволяющие формировать когнитивные рамки мышления населения посредством целенаправленного влияния на способы чувствования, реагирования и процессы восприятия. Современные технологии предоставляют возможность модификации поведения индивидов посредством трансформации привычных алгоритмов восприятия, формирования стереотипов, а также фрагментации общества и наложения реальностей. Изменения касаются всех областей жизни населения, в частности, городского пространства как основного места жизнедеятельности людей.

На основе анализа вышеуказанных тенденций становится возможным сделать вывод о том, что одним из актуальных направлений современной биополитики, а также важным трендом цифровизации политики выступает развитие технологий по управлению восприятием и потребностями людей. В рамках данной статьи автор последовательно анализирует некоторые тренды цифровизации политики с позиции биополитики эмоций и воздействия на восприятие людей, а также дает характеристику проявления данных принципов в жизнедеятельности населения в городском пространстве. На основе проведенного анализа автор вырабатывает некоторые рекомендации по снижению негативных проявлений цифровизации городской жизни с позиции биополитики.

Биополитический аспект современной виртуальной среды

В новую цифровую эру контроль распространяется уже по всему социальному ландшафту (Martinez, 2011), а не ограничивается институциональными границами. Если в дисциплинарных обществах контроль осуществлялся через закрытую и обособленную среду: семью, школу, армию, больницу, тюрьму, –



то сейчас данные институты медленно утрачивают свою прежнюю функцию (Charitsis, 2018), заменяясь «сверхбыстрыми формами свободно текущего контроля» (Deleuze, 1992, p. 4).

Общая тенденция к децентрализации современной жизни, переход к использованию преимущественно «мягких» форм власти, рост «коммуникативно ориентированной самоорганизации» (Желнин, 2019, с. 324) определяют характер изменений в контексте биополитического знания. Представитель российской школы биополитики А.В. Олескин подчеркивает, что в контексте современной биополитики формируются горизонтальные структуры сетевого типа, в рамках которых происходит конкуренция посредством сложного взаимодействия множества акторов — «частичных лидеров», при том, что гегемон отсутствует (Олескин, 2007, с. 1084–1085). В своей книге «Коммуникативная власть» М. Кастельс делает акцент на том, что в современном мире преобладающих «горизонтальных сетей мультимодальной коммуникации» вертикальная форма коммуникации разрушается, в то время как практика власти модифицируется в контексте «социальных и институциональных измерений» посредством «диффузии горизонтальных коммуникационных сетей» (Castels, 2013, p. XXII, XXIV).

Характеризующими понятиями современной жизни стали «текучесть» (Бауман, 2008), «пространство движения» (Thrift, 2004), «мобильность» (Урри, 2012), которые отражают «изменения информационной, материальной, культурной и социальной среды» (Дроздова, 2017, с. 77). Современная структура отношений способствовала развитию «слабых связей» (Грановеттер, 2009), сплочению формально незнакомых людей, расширению «пространства и интенсивности процессов повседневной коммуникации» (Дроздова, 2017, с. 206). Главными чертами современных медиа становятся «насыщенность визуальными образами», а также своеобразная «либерализация режимов просмотра» (2017, с. 82). Визуальная культура превращается из части повседневной жизни индивида в саму повседневность (Mirzoeff, 1998).

В рамках современной цифровой культуры человек подвергается постоянной фрагментации (Эваллье, 2019, с. 264). В наши дни коммуникация пронизывает все сферы жизни города, что делает ее прерогативой «социально-технологического, информационного универсума», во взаимоотношениях с которым человек становится необходим как бы «частично», в зависимости от потребностей, стоящих перед самым актом коммуникации, он становится нужен «то как функция, то как объект, то как атрибут, то как потребитель» (Мальковская, 2017). Заданные сюжеты наряду с заданными метафорами позволяют создавать нарративное конструирование новой цифровой биосоциальности (Заседание семинара ..., 2020).

Можно говорить о преобладании постмодернистской концепции «ситуативных знаний» (Шпитцер, 2014), предполагающей, что все усвоенное знание представляет собой лишь набор частичных сконструированных «конкретными группами и людьми в определенных целях и ситуациях (контекстах)» взглядов



(Арпентьева, 2016, с. 30). Это вызвано тем, что Интернет, как функциональная нормативная система и основной источник современного получения информации, «обладает некоторой степенью автономии и самоуправления» (Tamanaha, 2008, p. 399). Для современной киберкультуры типичным является сосуществование маргинальных «лоскутных» (“patchwork”) «пониманий себя и мира», в рамках которых смысл традиционного общения утрачивается, «разговор на деле оказывается лишь проверкой связи» (Бодрийяр, 2000; Стрельникова, 2014; Spinello, 2000), дискурсивная полярность сменяется «информационной дигитальностью», «тотальным сомнением сетей» (Espinoza, 2012; Haraway, 1991; McCrindle, 2009; Prensky, 2001; Reload: rethinking ..., 2002). Понятийное мышление трансформируется в клиповое, характерной чертой которого становится слабая структурированность в условиях сохранения потока разрозненных, неупорядоченных между собой сообщений (Гиренок, 1995).

В процессе восприятия информации смысл усвояемого образа, как правило, связан с его формой, однако при непосредственном оформлении образа в сознании расхождение между значением и формой позволяет переходить от реально наблюдаемого к «образно представляемому» (Фомин, 2016, с. 36). При получении, кодировании, передаче, расшифровке зрительной информации в человеческой нервной системе происходит утрата всего, что может воспрепятствовать осмыслению увиденного, вследствие чего до мозга доходит только то, что рассматривается им как существенно важное (Луизов, 1983, с. 70). При этом механизмы отсеивания данных гибки и позволяют адаптироваться к разнообразным условиям и задачам (1983, с. 70–71). Другими словами, усвоение информации в процессе познания задается специфическими критериями «ясности» и «отчетливости» (Фомин, 2016, с. 44), которые меняются в зависимости от стоящих перед сознанием задач и используемых методов.

Для сокращения времени адаптации к стремительно меняющимся условиям городской жизни индивид усваивает социально значимые знания и информацию путем «интериоризации социальных стереотипов» (Лексина, Леонова & Лексин, 2016, с. 242), усвоения ценностей, которые присущи тому локальному сообществу, в рамках которого был сформирован тот самый «социальный стереотип». Впервые данный термин был использован Уолтером Липманом в его книге «Общественное мнение» (Липпман, 2004). Социальный стереотип всегда соответствует интересам транслирующей его группы, но совершенно не обязательно, чтобы при этом он объективно отражал действительность. Поэтому группа способна трансформировать стереотипы в соответствии со своими сиюминутными потребностями. Вследствие этого в качестве инструмента воздействия группы на конкретного индивида в процессе его социализации выступает «стереотипизация процесса познания и формирования ценностных ориентаций» (Лексина, Леонова & Лексин, 2016, с. 243) в условиях сиюминутных социальных установок.



С одной стороны, социальные стереотипы могут использоваться в качестве средства, реализующего охранительно-познавательную функцию и позволяющего сохранить, а также в дальнейшем передать, ретранслировать культурные нормы и ценности. С другой же стороны, социальные стереотипы могут использоваться в качестве инструмента навязывания деструктивных форм поведения, так как их усвоение зависит преимущественно от выбора самого индивида в зависимости от того, какие из циркулирующих в информационной среде стереотипов и установок вследствие пережитого виртуального опыта коммуникации стали для реципиента наиболее значимыми.

Характерной чертой виртуальной среды также становится геймификация. Геймификация означает применение элементов игрового дизайна в неигровых контекстах, в первую очередь с намерением мотивировать человека к достижению желаемого результата (Rupam, 2020, p. 738). Применение геймификации возможно как в обучающих системах, так и в сфере здравоохранения, подбора персонала, бизнес-процессов и даже сфере обороны. Основная цель применения элементов игрового дизайна в реализации общественных процессов заключается в том, чтобы привлечь ограниченное по времени человеческое внимание в продолжение как можно большего времени, с целью вовлечения человека до момента достижения желаемого результата. Но не всегда желаемый результат полезен для вовлекаемого человека.

Стоит обратить внимание также и на визуальный компонент. «Доминирование визуального в современном медиапространстве» (Визуальная экология ..., 2016, с. 347) позволяет говорить о визуальной экологии медиа (Колесникова, 2013; Савчук, 2013). Некоторые исследователи, такие как Маршалл Маклюэн и Нил Постман, рассматривают окружающие человека медиа как специфическую среду подобную экосистеме, в рамках которой все взаимосвязано (Визуальная экология ..., 2016, с. 347). В ее контексте можно выделить так называемую «микроэкологию медиа», обозначающую «всевозможные влияния на общество со стороны того или иного единичного средства передачи информации» (Bogost, 2011).

Одним из трендов современного виртуального пространства Интернета, в общем, и игр, в частности, становится «синематика» (“cinematics”) — использование приемов и средств кино для формирования настроения, подачи главного нарратива, «поддержания целостного художественного образа игрового мира» (Manovich, 2001, p. 83). Стремление к максимально возможной реалистичности, непосредственности (англ. “immersion”), и «правдоподобности изображения объекта как настоящего» (Botler & Grusin, 2000) становится главенствующим эстетическим принципом, характерным для технологического и визуального развития виртуальной среды (Галкин, 2007, с. 67). Однако при всей яркости данный многообещающий феномен таит в себе потенциальную угрозу развития у пользователей «фундаментальной потери ориентаций» (Virilio, 2001, p. 23–28), приобретения существенного патологического



эффекта, обозначающего дезориентацию, смешение реальности и виртуального пространства.

Если смотреть с позиции психофизиологии восприятия зрительных образов, то сенсорные синтезы для формирования образа объекта функционируют посредством «многократных возвратов / повторений и коррекций» (Белоус, 2016, с. 51). Ускорение процесса подачи информации трансформируют реализацию данной процедуры человеческим мозгом и сознанием в замену «экстраполяциями (предугадыванием на основе предыдущего опыта)» (с. 51), так как зрительные коррекции становятся затруднительными. Помимо этого в условиях виртуальной коммуникации игнорируется необходимость взаимного согласования семантических сегментов, замещаемая построением предложений в соответствии с блочно-схематичным типом, происходит стирание временных рамок, ограничивающих коммуникативное взаимодействие, и обезличивание оппонента путем анонимизации аккаунтов и т.п. (с. 53).

Все обозначенные тенденции сами по себе лишь очерчивают перечень проблем, с которыми сталкивается современный человек в контексте виртуальной среды, с позиции биополитики. Обозначенные проблемы при возникновении умысла со стороны ресурсообеспеченных акторов способны перерастать в потенциальные и реальные угрозы, открывая путь для управления сознанием больших групп не связанных между собой формально людей. В качестве главной из задач национальной безопасности, таким образом, становится поддержание уверенности населения в завтрашнем дне, «поддержание достойного уровня жизни людей» (Кубрак, 2016, с. 211), транслирование позитивных идей, способных остановить скатывание человека к радикальным формам проявления депрессивных и прочих психических расстройств.

Стоит также отметить, что формируемые в том числе и в процессе виртуального общения психологические особенности и личностные характеристики опосредуют выбор человека и успешные в отношении него эффекты воздействия. Одним из важных условий противостояния влияния извне в условиях массовой коммуникации становится выработка навыка объективной оценки воспринимаемой информации. Данный навык следует стремиться развивать на государственном уровне особенно среди молодого и подрастающего поколения.

Современный город как биополитическое медийное пространство

Современный город представляет собой практически непрерывное медийное пространство, которое позволяет осуществлять коммуникацию и получать медиаконтент в любом месте и в любое время. Подобная отчасти цифровая технологическая революция оказывает воздействие на повседневную жизнь каждого индивида, трансформирует экономику и модифицирует социальные связи (Маккуайр, 2018). «Тотальное влияние цифровых технологий



позволяет сравнивать город с цифровой сетью» (Устинченко, 2019), «интерактивность и виртуальные системы взаимодействия» способствуют изменению привычного восприятия города, формируя новый «культурный, сценарный и визуальный код» (Игошина, 2019, с. 17). Совокупность явлений, благодаря которым становится возможным выявить взаимовлияние в формате многослойной реальности сферы цифрового воздействия и сферы архитектуры, городского дизайна, носит название «цифровой слой» (Кондакова, 2019, с. 23).

Но обо всем по порядку.

Сначала мы формируем здания, а впоследствии они формируют нас (van Leeuwen, 2021, р. 2). Искусственная среда никогда не «определяет жизнь и поведение недвусмысленно», однозначно; вследствие этого конкретное место или стиль могут иметь «множество значений», при этом ни одно конкретное значение не становится окончательным (р. 3).

Архитектурное регулирование может оказывать влияние на действия посредством формирования, структурирования или реконфигурации практических реальных или предварительных условий самого действия (Tiep, 2005, р. 5). Стоит обратить внимание на такое различие между цифровой архитектурой и архитектурой реального мира, как способность быть наблюдаемой в условиях отсутствия этой самой архитектуры. Интернет существует без неотъемлемых неконтролируемых свойств реального мира (Solum & Chung, 2003, р. 12–13). В то же время физическое пространство может быть изменено вмешательством человека, цифровое слово существует только как результат человеческого вмешательства. Таким образом, качества Интернета существуют только в результате их архитектурной реализации.

Люди могут рассматриваться в качестве условных сил, обладающих способностью оказывать воздействие на окружающую среду, с которой они контактируют в процессе своего существования. Все, что касается или вступает в устойчивые взаимоотношения с человеческой жизнью, приобретает сразу же характер обусловленности человеческого существования (Arendt, 2018, р. 9). Согласно экологической теории восприятия, наблюдатель — человек или животное — продуктивно взаимодействует с окружающей средой посредством движения и зрительного восприятия (Ingold, 2011, р. 11). Окружающее перестает восприниматься увиденным объектом или «вещью», но начинает восприниматься в качестве «возможности» — стимула, обладающего способностью предлагать смысл наблюдателю, тем самым побуждая его продуктивно реагировать и взаимодействовать с окружающей средой (Goldstein, 1981, р. 192).

Архитектурные структуры сочетают в себе функцию и фактическое использование (Šura, 2015, р. 103). Остается ли структура функциональной или же впадает в парафункциональность (данный термин предполагается в качестве антонима для строго контролируемого, функционального и «однопланового» пространства) (Hayward, 2012, р. 452–453), зависит от сочетания двух взаимосвязанных аспектов: времени и методов контроля, отведенных на поддержание функциональности.



С биополитической точки зрения парафункциональность является одним из рисков, которые следует предсказывать и предотвращать, актуальная переменная, легко включаемая в расчеты, так как сам данный процесс является медленным и трудоемким (Šura, 2015, p. 104). Более того, поддержание функциональности не является самоцелью, а имеет смысл лишь постольку, поскольку она является средством, стимулирующим циркуляцию.

М. Фуко, наиболее известный родоначальник биополитики, обсуждая городское планирование (Foucault, 2004, p. 17–22, 29), говорил, что управление городским пространством является «первичной техникой» биополитики (p. 22–23). В продолжение данной мысли стоит отметить, что планирование и биополитика пришли в соответствие с появлением новых форм знания (Rutland, 2015, p. 853), которые освещали жизненно важную связь между живыми существами (или «формами жизни») и их социофизической окружающей средой (или «условиями жизни») (Rabinow, 1995).

Изучение влияния архитектурных строений на поведенческие характеристики человека становится актуальным направлением современных исследований биополитологической направленности. Так, например, ученые социологического профиля установили (Pinter-Wollman, Fiore & Theraulaz, 2017), что расположение зданий влияет на научное сотрудничество и инновации (Kabo, 2014). Палеонтологи предполагают, что развитие сложных форм архитектуры совпадает с появлением сложных социальных организаций (Jaubert, 2016). Физика показывает, что архитектурный дизайн может улучшить эффективность, с которой движется толпа пешеходов (Helbing, Buzna, Johansson & Werner, 2005).

Изложенные выше тезисы позволяют сделать вывод о реальной значимости изучения городской архитектуры с позиции взаимного воздействия архитектурных конструкторов и человека в контексте применения методологии биополитологических исследований.

Медиаархитектура и цифровая биополитика города

С появлением термина «медиа», выступающего в качестве посредника между распространением информации и коммуникацией людей, началось «формирование новой медиареальности и современной медиасреды» (Любимова, 2014). Медиа-технологии занимают центральное место в динамичном производстве современного городского пространства (Colangelo, 2021, p. 3). Геомедиа представляют собой «конвергенцию медиа-секторов», повсеместное распространение цифровых устройств и платформ, ежедневное обыденное использование локализованных данных и услуг, учитывающих местоположения, а также «рутинизацию распределенной обратной связи в реальном времени» (McQuire, 2016, p. 19).

Медиа- и цифровые технологии становятся неотъемлемой составляющей современного городского пространства (Маккуайр, 2014), формируя собой



«социальную среду города» (Ахмедова & Кандалова, 2016, с. 44). Посредством возведения медиафасадов и установки различного рода экранов формируется медиаархитектура или медиатекура (Ахмедова, 2009b). Архитектура начала включать в себя «игру цифровой информации в пространстве» (Virilio, 1993).

Медиаархитектура представляет собой новое направление исследований «на стыке архитектуры, новых медиа и дополненной реальности» (Птичникова, Королева & Чернишкина, 2019, с. 121). В ее основе лежит тезис, в соответствии с которым развитие цифровых технологий предлагает возможность формирования облика здания не только посредством выбора строительных материалов, но и при помощи применения современных достижений в сфере технологий. Объектами медиаархитектуры выступают здания и сооружения в контексте общественного городского пространства. Главной функцией медиаархитектуры является передача конкретной информации «в активной, динамичной и интерактивной форме, коммуницирование» (Птичникова, Королева & Чернишкина, 2019, с. 121). Важными компонентами медиаархитектуры как одного из феноменов процесса цифровизации пространства города становятся медиафасады, а также цифровые наружные медиаэкраны.

Исторически развитие медиаархитектуры протекало как формирование направления в маркетинговой коммуникации, чьей целью выступала трансляция и передача коммерческой информации посредством методов убеждения, «даже пропаганды», через использование различных средств воздействия на общественное сознание (Птичникова & Чернишкина, 2018). В результате многие здания, так называемые медиаздания, начали проектироваться с точки зрения функции «предоставления человеку информации, а не крова» (Mitchell, 1999).

Фасад становится средством коммуникации. Основное различие между «рекламной архитектурой» и «медиафасадом» заключается в том, что последний принимает во внимание отношения архитектуры и медиа с концептуальной стадии планирования строительства здания (Aydogan, 2012, р. 1097). Речь идет об «интеграции» цифровых инструментов в конструкт здания пространственно, структурно и экологически.

В качестве продолжения данной тенденции коллаборации медиахудожников, дизайнеров, инженеров и архитекторов разрабатывают 3D-проекции и аудио- и визуальные инсталляции, которые, украшая публичные пространства и здания, превращаются в дополнение, неотделимую часть зданий и конструкций как материальных объектов. Происходит смешение виртуального, абстрактного и реального, физического пластов жизни города. С помощью включения в творческое измерение интеллектуальной жизнедеятельности городской среды, медиаархитектура «оказывает значительное культурное, социальное и экологическое влияние на городское окружение» (Ахмедова, 2016). Городское пространство превращается в художественную, развлекательную и рекламную площадку.



Актуальными направлениями городского досуга все чаще становятся постановки в жанре *site-specific* и квесты, которые характеризуются выходом за пределы привычных театральных помещений в иные локации, такие как музеи, улицы, заброшенные здания заводов, отелей и больниц, выставочные пространства. Место проведения такого рода мероприятий задает настроение и определяет характер, «драматургию, дискурс, смыслы, месседж» (Кардапольцева, 2019, с. 424) постановки, так как связывает действительность с «памятью» места, его функциональным прошлым. Подобного рода опыт способствует формированию нового художественного языка, нового формата коммуникации, благодаря которому зритель превращается в активного участника спектакля, так как к нему обращается информационный поток коллективного прошлого.

«Иммерсивность» (с англ. «погружение») предполагает «территориальное расположение» (Эваллье, 2019, с. 257) зрителя внутри художественно сконструированной среды, «когнитивное погружение в первичную медиареальность... в событийную среду» (Волкова, 2019, с. 122–123). Посредством данного подхода трансформируется восприятие зрителей, происходит «усиление эмоционального восприятия и изменение сознания» (Кривоспицкая, 2018, с. 50), посредством выведения из «зоны комфорта», аудитория приходит к «эмоциональному взрыву» (Мухин, 2018, с. 142). Иммерсивность достигается с помощью «шоковой стратегии чередования эффектов суггестивности и остранения», а также посредством «расширения диапазона сенсорного восприятия зрителей и эффекта синестезии» (Колотвина, 2021, с. 52).

Помимо этого в условиях медиатизации, понимаемой как процесс конвертации каждого социокультурного акта взаимодействия (Дроздова, 2017, с. 239) в виртуальные объекты медиареальности (Назаренко, 2021, с. 162), происходит наложение траекторий движений и действий разных индивидов в рамках одного физического пространства (кто-то в ресторане ловит покеромонов, кто-то зашел туда с целью прохождения квеста, а кто-то пришел провести вечер). Таким образом получается, что, физически сосуществуя в рамках одного и того же реального пространства, различные акторы между собой не пересекаются, и каждый находится в рамках своего виртуального мира. Подобная тенденция «к персонализации информации, ее полицентричность и вариативность» (Дроздова, 2017, с. 214) способствуют интенсификации процесса атомизации общества, провоцируя формирование субъективных, порой мультиплицированных «картин мира» (Лосева, 2016, с. 47).

Совокупность конструируемых медиаобъектов активно способствует формированию медийной инфраструктуры, которая становится неотъемлемой частью городского пространства, «новой подсистемой города-мегаполиса» (Птичникова, Королева & Чернишкина, 2019, с. 125).

Однако есть у данного феномена и негативные тенденции. Современная городская среда перенасыщена «текстами, изображениями и знаками» разного рода (Ахмедова, 2009а). Не все, что транслируется посредством медиатехно-



логий, общественно полезно, что-то из контента может способствовать и деградации общественной жизни (Паченков, 2012). Это вызвано тем, что современные медиа вследствие невозможности их жесткого контроля имеют возможность трансформации в авторитарные и недемократичные инструменты воздействия.

Непременным элементом современных медиатекстовых сообщений, передаваемых посредством медиаархитектуры, является суггестия. Данная возможность зрелищного и доступного транслирования информации представляет собой весьма эффективный механизм воздействия на массовое сознание, способный «приводить к негативному манипулированию, внушению и утрате способности оценивать происходящее» (Птичникова, Королева & Черничкина, 2019, с. 127). Путем воздействия на эмоции и чувства реципиента, побуждения к определенным действиям «в спровоцированных адресантом формах» (2019, с. 127) может реализовываться биополитическое управление сознанием человека (Желтухина, 2007).

Использование штампов, стереотипов, клише в массовой культуре формирует алгоритмы стереотипного мышления, посредством типологизации образов (Голомшток, 1994). Таким образом, новое городское медиапространство может способствовать оформлению упрощенного окружающего порядка в рамках «определенного идеологического фрейма интерпретации» (Птичникова, Королева & Черничкина, 2019, с. 127).

Негативное воздействие на психику человека оказывает также «интенсивность и различный цветовой спектр естественного света» (с. 129), излишняя световая перегруженность городского ландшафта (Cinzano, Falchi & Elvidge, 2001). Медиафасад как «орудие пропаганды» вызывает визуальные и шумовые загрязнения (Aydogan, 2012, p. 1102). Длины волн естественного света в течение дня и ночи способствуют активации различных совокупностей гормонов, способствующих стабилизации биохимического баланса человеческого организма и поддержанию естественного циркадного ритма. Для регуляции данных параметров формируются различные нормативы проектирования (Zielinska-Dabkowska, 2014).

Стоит также отметить, что медиатехнологии с течением времени начинают оказывать негативное «давление на саму архитектурную среду» (Ахмедова & Кандалова, 2016, с. 44), что должно прогнозироваться и учитываться при разработке «градостроительных и световых объектов» (Щепетков, 2006).

Обозначенные перспективы и прогнозируемые сложности позволяют сделать вывод о необходимости разработки прескриптивных алгоритмов реализации медиаполитики в городской среде с учетом дескриптивных характеристик специфики городской действительности.



Заключение

Современный город представляет собой пестрое пространство коммуникативных каналов, пронизывающих все сферы жизнедеятельности населения. Тенденция к децентрализации управления способствует формированию множества разнонаправленных акторов, активно взаимодействующих друг с другом. Использование преимущественно «мягких» форм власти сигнализирует о реализации перманентного биополитического управления в контексте города, реализуемого различными группами акторов, преследующих свои собственные, порой сиюминутные, цели. Ситуация также становится еще более сложной вследствие развития цифровых технологий, расцвета разного рода медийного контента, в пространстве которого превалируют визуальные образы, а также активно используются социальные стереотипы как механизмы внушения и воздействия. Спонтанное сплочение формально незнакомых людей в рамках виртуальных площадок не способствует консолидации устойчивых групп интересов, а лишь атомизирует общество. Имеет место феномен фрагментации как самого человека, так и его знаний, которые приобретают характер ситуативности. Доминирующим трендом становится геймификация. Обозначенные тенденции обусловлены не использованием потенциально полезных цифровых технологий, но скорее отсутствием должного регулирования виртуальной среды и регламентации процесса функционирования в ней различных ресурсообеспеченных акторов, продвигающих свои социальные стереотипы в массовое сознание.

В подобном контексте управление городским пространством, которое и так является базовой техникой биополитики, становится еще более актуальным направлением биополитологических исследований. Специфика городских архитектурных конструкций как объектов биополитического регулирования определяется преобразованием их функциональности в парафункциональность. Важное место в данном процессе занимает развитие медиатехнологий. Их применение в отношении городских конструкций способствует формированию инфраструктуры медиаархитектуры современного города, обладающей инновационным и творческим потенциалом. Однако не стоит забывать, что некоторые из применяемых в контексте медиаисследований техник, например, упор на иммерсивность, имеют в своей основе реализацию биополитики эмоций. Таким образом, на основе вышеизложенных наблюдений можно сделать вывод о том, что медиаархитектура является одним из перспективных направлений к реализации биополитического подхода в контексте изучения городского управления.



Список литературы

- Arendt, H. (2018). *The Human Condition* (2nd ed.). University of Chicago Press.
- Aydogan, E. M. (2012). From “Advertising Architecture” to “Media Façade”: Communication through Digital Display Skin. *International Conference on Architecture and Urban Design*, 1095–1104.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things with Videogames*. University of Minnesota Press.
<https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816676460.001.0001>
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
- Castells, M. (2013). *Communication Power*. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.4000/books.editionsmsmh.10551>
- Charitsis, V. (2018). *Self-tracking, datafication and the biopolitical prosumption of life* [Doctoral thesis]. Karlstads universitet.
- Cinzano, P., Falchi, F., & Elvidge, C. D. (2001). The first World Atlas of the artificial night sky brightness. *Monthly Notices of the Royal Astronomical Society*, 328(3), 689–707.
<https://doi.org/10.1046/j.1365-8711.2001.04882.x>
- Colangelo, D. (2021). We Live Here: Media Architecture as Critical Spatial Practice. *Space and Culture*, 24(4), 501–516. <https://doi.org/10.1177/1206331219843809>
- Deleuze, G. (1992). Postscript on the Societies of Control. *October*, 59, 3–7.
- Espinoza, Ch. (2012). *Millennial integration: Challenges millennials face in the workplace and what they can do about them*. Antioch University.
- Flanagan, M., & Booth, A. (Eds.). (2002). *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*. MIT Press.
- Foucault, M. (2004). *Security, territory, population: Lectures at the Collège de France, 1977–78*. Picador.
- Goldstein, E. B. (1981). The Ecology of J. J. Gibson’s Perception. *Leonardo*, 14(3), 191.
<https://doi.org/10.2307/1574269>
- Haraway, D. (1991). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. In D. Haraway (Ed.), *Simians, Cyborgs and Women* (pp. 183–201). Routledge.
- Hayward, K. J. (2012). Five Spaces of Cultural Criminology. *British Journal of Criminology*, 52(3), 441–462. <https://doi.org/10.1093/bjc/azs008>
- Helbing, D., Buzna, L., Johansson, A., & Werner, T. (2005). Self-Organized Pedestrian Crowd Dynamics: Experiments, Simulations, and Design Solutions. *Transportation Science*, 39(1), 1–24.
<https://doi.org/10.1287/trsc.1040.0108>
- Ingold, T. (2011). *Being alive: Essays on movement, knowledge and description*. Routledge.
- Jaubert, J., Verheyden, S., Genty, D., Soulier, M., Cheng, H., Blamart, D., Burlet, C., Camus, H., Delaby, S., Deldicque, D., Edwards, R. L., Ferrier, C., Lacrampe-Cuyaubère, F., Lévêque, F., Maksud, F., Mora, P., Muth, X., Régnier, É., Rouzard, J.-N., & Santos, F. (2016). Early Neanderthal constructions deep in Bruniquel Cave in southwestern France. *Nature*, 534(7605), 111–114.
<https://doi.org/10.1038/nature18291>
- Kabo, F. W., Cotton-Nessler, N., Hwang, Y., Levenstein, M. C., & Owen-Smith, J. (2014). Proximity effects on the dynamics and outcomes of scientific collaborations. *Research Policy*, 43(9), 1469–1485. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2014.04.007>



- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
<https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280>
- Martinez, D. E. (2011). Beyond disciplinary enclosures: Management control in the society of control. *Critical Perspectives on Accounting*, 22(2), 200–211. <https://doi.org/10.1016/j.cpa.2010.06.016>
- McCrindle, M., & Wolfinger, E. (2009). *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. UNSW Press.
- McQuire, S. (2016). *Geomedia: Networked Cities and the Future of Public Space*. Polity Press.
- Mirzoeff, N. (1998). *An Introduction to Visual Culture*. Routledge.
- Mitchell, W. J. (1999). *E-topia: Urban Life, Jim#But Not As We Know It*. MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/2844.001.0001>
- Pinter-Wollman, N., Fiore, S. M., & Theraulaz, G. (2017). The impact of architecture on collective behaviour. *Nature Ecology & Evolution*, 1(5), 0111. <https://doi.org/10.1038/s41559-017-0111>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rabinow, P. (1995). *French Modern: Norms and Forms of the Social Environment*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226227573.001.0001>
- Rupam, B. (2020). Gamification Contrivance & Influence on Human Behaviour. *International Journal of Management (IJM)*, 11(10), 738–748.
- Rutland, T. (2015). Enjoyable life: Planning, amenity and the contested terrain of urban biopolitics. *Environment and Planning D: Society and Space*, 33(5), 850–868.
<https://doi.org/10.1177/0263775815599312>
- Solum, L. B., & Chung, M. (2003). The Layers Principle: Internet Achitecture and the Law. *Notre Dame Law Review*, 79, 815. <https://doi.org/10.2139/ssrn.416263>
- Spinello, R. A. (2000). An ethical evaluation of web site linking. *ACM SIGCAS Computers and Society*, 30(4), 25–32. <https://doi.org/10.1145/572260.572266>
- Šupa, M. (2015). Mapping Practices of Social Control: A Foucauldian Analysis of Urban Space. *Kriminologijos Studijos*, 3, 82. <https://doi.org/10.15388/CrimLithuan.2015.0.8951>
- Tamanaha, B. Z. (2008). Understanding Legal Pluralism: Past to Present, Local to Global. *Sydney Law Review*, 30, 375.
- Thrift, N. (2004). Intensities of feeling: Towards a spatial politics of affect. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 86(1), 57–78. <https://doi.org/10.1111/j.0435-3684.2004.00154.x>
- Tien, L. (2005). Architectural Regulation and the Evolution of Social Norms. *Yale Journal of Law and Technology*, 7, 1–22.
- van Leeuwen, B. (2021). Is architecture relevant for political theory? *European Journal of Political Theory*, 147488512110636. <https://doi.org/10.1177/14748851211063672>
- Virilio, P. (1998). Architecture in the Age of its Virtual Disappearance: An interview with Paul Virilio by Andreas Ruby, 15 October 1993. In J. Beckmann (Ed.), *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture* (pp. 178–187). Princeton Architectural Press.
- Virilio, P. (2001). *Speed and Information: Cyberspace Alarm! Reading Digital Culture* (D. Trend, Ed.). Blackwell.



- Zielinska-Dabkowska, K. M. (2014). Critical perspectives on media architecture: Is it still possible to design projects without negatively affecting urban nighttime environments and will the future remain dynamic, bright and multi-colored? *Proceedings of the 2nd Media Architecture Biennale Conference: World Cities*, 101–108. <https://doi.org/10.1145/2682884.2682895>
- Арпентьева, М. Р. (2016). Нравственные проблемы медиатизации и когнитивные способности личности. В Р. В. Ершова (Ред.), *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей* (с. 28–37). Государственный социально-гуманитарный университет.
- Ахмедова, Е. А., & Кандалова, А. Д. (2016). Медиа технологии в современном городе. *Вестник СГАСУ. Градостроительство и архитектура*, 6(3), 44–48. <https://doi.org/10.17673/Vestnik.2016.03.7>
- Ахмедова, Л. С. (2009а). Особенности трансформации визуального информационно-коммуникативного поля города (с. 247) [Кандидат архитектуры].
- Ахмедова, Л. С. (2009б). Текст в городе. Особенности формирования нового образа города в контексте развития информационного поля городской среды. *Вестник Оренбургского государственного университета*, 2, 165–169.
- Бауман, З. (2008). *Текущая современность*. Питер.
- Белоус, Е. Н. (2016). Психолингвистические особенности интернет-коммуникации. В Р. В. Ершова (Ред.), *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей* (с. 50–54). Государственный социально-гуманитарный университет.
- Бодрийяр, Ж. (2000). *Соблазн. Ad Marginem*.
- Волкова, И. (2019). Виртуальная реальность и игровые коммуникации: Опыт музеев и игровой индустрии. *Мультимедийная журналистика: медиакоммуникации и медиаиндустрия. Материалы II Международной научно-практической конференции*, 122–125.
- Галкин, Д. В. (2007). Компьютерные игры как феномен современной культуры: Опыт междисциплинарного исследования. *Гуманитарная информатика*, 3, 54–72.
- Гиренок, Ф. И. (1995). *Метафизика пата (косноязычие усталого человека)*. Лабиринт.
- Голомшток, И. Н. (1994). *Тоталитарное искусство*. Галарт.
- Грановеттер, М. (2009). Сила слабых связей. *Экономическая социология*, 10(4), 31–50. <https://doi.org/10.17323/1726-3247-2009-4-31-50>
- Дроздова, А. В. (2017). *Визуализация повседневности в современной медиакультуре* (с. 347) [Диссертация доктора культурологии].
- Ершова, Р. В. (Ред.). (2016). *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей*. Государственный социально-гуманитарный университет.
- Желнин, А. И. (2019). Биополитика и биополитическая экономия: Сущность концептов. *Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология*, 3, 320–330. <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2019-3-320-330>
- Желтухина, М. Р. (2007). О содержании дискурса слитно. *Вестник Луганского национального педагогического университета имени Тараса Шевченко: Филологические науки*, 11(128), 27–40.



- Заседание семинара «Цифровизация здравоохранения: Биополитика и биоэтика», 2 декабря 2020 г. (2020). <https://www.youtube.com/watch?v=XTSQbk9sEC4>
- Игошина, Т. С. (2019). Интерактивные цифровые технологии в дизайне городских рекламных и зрелищных объектов. *Новые информационные технологии в архитектуре и строительстве: материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, 5–7 ноября 2019 г. Екатеринбург, 17.*
- Ильин, М. В. (Ред.). (2016). *Метод: Московский ежегодник трудов из обществоведческих дисциплин: Сборник научных трудов РАН ИНИОН. Т. 6: Способы представления знаний. Центр перспективных методологий социально-гуманитарных исследований.*
- Кардапольцева, В. Н., Кряжевских, М. Ю., & Пальчик, М. А. (2019). Музей и театр: От exposition dramaturgy к site-specific. *Дергачевские чтения 2018. Литература регионов в свете гео- и этнопоэтики: материалы XIII Всероссийской научной конференции (г. Екатеринбург, 18–19 октября 2018 г.), 419–426.*
- Колесникова, Д. А. (2013). Визуальная экология. *Studia Culturae*, 15, 87–91.
- Колотвина, О. В. (2021). Иммерсивные технологии медиаискусства Х. валь дель Омара («апанорамное переполнение образа», «диафония», «тактильное видение») как выражение его концепции «техномистицизма». *Наука телевидения*, 17(1), 51–71.
<https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.1-51-71>
- Кондакова, Ю. В. (2019). «Цифровой слой» архитектуры и дизайна как отражение влияния виртуализации на современный социум. *Новые информационные технологии в архитектуре и строительстве: материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, 5–7 ноября 2019 г., 23.*
- Кривоспицкая, Я. В., & Шутова, Д. С. (2018). Современные тенденции развития театрального искусства: Виртуальность и иммерсивность. *Молодежь в науке и культуре XXI века. Материалы Международного научно-творческого форума (научной конференции), 49–52.*
- Кубрак, Т. А. (2016). Кинодискурс в условиях глобализации информационного пространства: Проблема информационно-психологической безопасности. В Р. В. Ершова (Ред.), *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей (с. 210–214). Государственный социально-гуманитарный университет.*
- Лексина, А. В., Леонова, А. В., & Лексин, М. В. (2016). Усвоение социальных стереотипов в цифровом обществе. В Р. В. Ершова (Ред.), *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей (с. 242–247). Государственный социально-гуманитарный университет.*
- Липпман, У. (2004). *Общественное мнение* (К. А. Левинсон & К. В. Петренко, Ред.; Т. В. Барчунова, Пер.). Институт Фонда «Общественное мнение».
- Лосева, Н. (2016). *Аудитория новых медиа. Как новые медиа изменили журналистику. Гуманитарный университет.*
- Луизов, А. В. (1983). *Глаз и свет. Энергоатомиздат.*
- Любимова, А. А. (2014). Образование в сфере медиатехнологий в архитектурном пространстве. *Приволжский научный журнал*, 3, 146–152.
- Маккуайр, С. (2014). *Медийный город. Медиа, архитектура и городское пространство. Strelka Press.*



- Маккуайр, С. (2018). *Геомедиа: Сетевые города и будущее общественного пространства*. Strelka Press.
- Мальковская, И. А. (2017). «Зрелищная арена» социальных практик. *Художественная культура*, 1, 5.
- Мухин, А. Ю. (2018). Феномен иммерсивного театра. *Театральное образование и театр будущего*, 140–144.
- Николаевич, Н. А. (2021). *Визуальные образы в культурном пространстве современных медиа* (с. 195) [Кандидат культурологии]. ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный институт культуры».
- Новые информационные технологии в архитектуре и строительстве: Материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, 5–7 ноября 2019 г. 2019. (2019). Уральский государственный архитектурно-художественный университет.
- Олескин, А. В. (2007). Сетевые структуры как биополитический проект. *Вестник Российской академии наук*, 77(12), 1084–1088.
- Паченков, О. (2012). Публичное пространство города перед лицом вызовов современности: Мобильность и «злоупотребление публичностью». *Новое литературное обозрение*, 5, 419–440.
- Птичникова, Г. А., Королева, О. В., & Черничкина, О. В. (2019). Медиаархитектура в городском пространстве: Проблемы и негативные практики. *Современная архитектура мира*, 2, 120–135. <https://doi.org/10.25995/NIITAG.2020.13.2.023>
- Птичникова, Г. А., & Черничкина, О. В. (2018). Медиаархитектура как феномен современной культуры. *Социология города*, 3, 5–24.
- Савчук, В. В. (2013). Визуальная экология. В *Медиафилософия. Приступ реальности* (с. 278–284). Издательство РХГА.
- Савчук, В. В. (Ред.). (2016). *Визуальная экология: Формирование дисциплины: Коллективная монография*. Издательство РХГА.
- Стрельникова, Л. (2014). Цифровое слабоумие. *Химия и жизнь*, 12, 42–47.
- Урри, Дж. (2012). *Мобильности*. Издательская и консалтинговая группа «Праксис».
- Устинченко, Е. В. (2009). Роль дизайна в формировании инновационной среды города. «Архитектон: известия вузов»: сетевой научно-теоретический журнал. http://book.uraic.ru/project/conf/txt/005/archvuz26_pril/48/template_article-ar=K21-40-k40.htm
- Фомин, И. В. (2016). Метафорическая визуальность в концептуализациях когнитивного: Знание как видение. *Метод*, 6, 33–45.
- Шпитцер, М. (2014). *Антимозг. Цифровые технологии и мозг*. АСТ.
- Щепетков, Н. И. (2006). *Световой дизайн города*. Архитектура-С.
- Эвалльё, В. Д. (2019). Интерактивность и иммерсивность в медиасреде. К проблеме разграничения понятий. *Художественная культура*, 3, 248–271. <https://doi.org/10.24411/2226-0072-2019-00033>



References

- Akhmedova, E. A., & Kandalova, A. D. (2016). Media Technologies in a Modern City. *Urban Construction and Architecture*, 6(3), 44–48. <https://doi.org/10.17673/vestnik.2016.03.7> (In Russian).
- Akhmedova, L. S. (2009a). Peculiarities of the transformation of the visual information and communication field of the city (c. 247) [Ph.D. in architecture]. (In Russian).
- Akhmedova, L. S. (2009b). Text in the City. Peculiarities of New City View Forming in the Context of Information Area Development of City Environment. *Vestnik of the Orenburg State University*, 2, 165–169. (In Russian).
- Arendt, H. (2018). *The Human Condition* (2nd ed.). University of Chicago Press.
- Arpentieva, M. R. (2016). Moral problems of mediatization and cognitive abilities of personality. In R. V. Ershova (Ed.), *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Collection of Scientific Articles* (pp. 28–37). State University of Social and Humanities. (In Russian).
- Aydogan, E. M. (2012). From “Advertising Architecture” to “Media Façade”: Communication through Digital Display Skin. *International Conference on Architecture and Urban Design*, 1095–1104.
- Baudrillard, J. (2000). *Temptation. Ad Marginem*. (In Russian).
- Bauman, Z. (2008). *A current contemporary*. Piter. (In Russian).
- Belous, E. N. (2016). Psycholinguistic features of Internet communication. In R. V. Ershova (Ed.), *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Collection of Scientific Articles* (pp. 50–54). State University of Social and Humanities. (In Russian).
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things with Videogames*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816676460.001.0001>
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
- Castells, M. (2013). *Communication Power*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.4000/books.editionsmsmh.10551>
- Charitsis, V. (2018). *Self-tracking, datafication and the biopolitical presumption of life* [Doctoral thesis]. Karlstads universitet.
- Cinzano, P., Falchi, F., & Elvidge, C. D. (2001). The first World Atlas of the artificial night sky brightness. *Monthly Notices of the Royal Astronomical Society*, 328(3), 689–707. <https://doi.org/10.1046/j.1365-8711.2001.04882.x>
- Colangelo, D. (2021). We Live Here: Media Architecture as Critical Spatial Practice. *Space and Culture*, 24(4), 501–516. <https://doi.org/10.1177/1206331219843809>
- Deleuze, G. (1992). Postscript on the Societies of Control. *October*, 59, 3–7.
- Drozdova, A. V. (2017). *Visualization of Everyday Life in Contemporary Media Culture* (c. 347) [Doctoral Dissertation in Cultural Studies]. (In Russian).
- Ershova, R. V. (Ed.). (2016). *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Collection of Scientific Articles*. State University of Social and Humanities. (In Russian).
- Espinoza, Ch. (2012). *Millennial integration: Challenges millennials face in the workplace and what they can do about them*. Antioch University.



- Evallyo, V. D. (2019). Interactivity and Immersiveness of the Modern Cultural Media. The Problem of Differentiation of Concepts. *Art & Culture Studies*, 3, 248–271. <https://doi.org/10.24411/2226-0072-2019-00033> (In Russian).
- Flanagan, M., & Booth, A. (Eds.). (2002). *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*. MIT Press.
- Fomin, I. V. (2016). Metaphorical Visuality in the Concepts of Cognition: Knowing as Seeing. *Method*, 6, 33–45. (In Russian).
- Foucault, M. (2004). *Security, territory, population: Lectures at the Collège de France, 1977–78*. Picador.
- Galkin, D. V. (2007). Computer Games as Phenomenon of Modern Culture: an Interdisciplinary Study. *Humanitarian Informatics*, 3, 54–72. (In Russian).
- Girenok, F. I. (1995). *The Metaphysics of Pat (the obtuseness of a tired man)*. Labirint. (In Russian).
- Goldstein, E. B. (1981). The Ecology of J. J. Gibson's Perception. *Leonardo*, 14(3), 191. <https://doi.org/10.2307/1574269>
- Granovetter, M. (2009). The Strength of Weak Ties. *Economic Sociology*, 10(4), 31–50. <https://doi.org/10.17323/1726-3247-2009-4-31-50> (In Russian).
- Haraway, D. (1991). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. In D. Haraway (Ed.), *Simians, Cyborgs and Women* (pp. 183–201). Routledge.
- Hayward, K. J. (2012). Five Spaces of Cultural Criminology. *British Journal of Criminology*, 52(3), 441–462. <https://doi.org/10.1093/bjc/azs008>
- Helbing, D., Buzna, L., Johansson, A., & Werner, T. (2005). Self-Organized Pedestrian Crowd Dynamics: Experiments, Simulations, and Design Solutions. *Transportation Science*, 39(1), 1–24. <https://doi.org/10.1287/trsc.1040.0108>
- Holomstock, I. N. (1994). *Totalitarian Art*. Galart. (In Russian).
- Igoshina, T. S. (2019). Interactive digital technologies in the design of urban advertising and spectacle objects. *New information technologies in architecture and construction: materials of the II All-Russian Scientific-Practical Conference with international participation, November 5–7, 2019 Ekaterinburg*, 17. (In Russian).
- Ilyin, M. V. (Ed.). (2016). *Method: Moscow Yearbook of Social Science Disciplines: Proceedings of the RAS INION: Vol. 6: Ways of Presenting Knowledge*. Center for Advanced Methodologies of Social and Humanitarian Research. (In Russian).
- Ingold, T. (2011). *Being alive: Essays on movement, knowledge and description*. Routledge.
- Jaubert, J., Verheyden, S., Genty, D., Soulier, M., Cheng, H., Blamart, D., Burlet, C., Camus, H., Delaby, S., Deldicque, D., Edwards, R. L., Ferrier, C., Lacrampe-Cuyaubère, F., Lévêque, F., Maksud, F., Mora, P., Muth, X., Régnier, É., Rouzaud, J.-N., & Santos, F. (2016). Early Neanderthal constructions deep in Bruniquel Cave in southwestern France. *Nature*, 534(7605), 111–114. <https://doi.org/10.1038/nature18291>
- Kabo, F. W., Cotton-Nessler, N., Hwang, Y., Levenstein, M. C., & Owen-Smith, J. (2014). Proximity effects on the dynamics and outcomes of scientific collaborations. *Research Policy*, 43(9), 1469–1485. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2014.04.007>
- Kardapol'tseva, V. N., Kriazhevskikh, M. Yu., & Palchik, M. A. (2019). Museum and Theater: From Exposition Dramaturgy to Site-specific. *Dergachev Readings 2018. Literature of Regions in the Light of Geo- and Ethnopoetics: Materials of XIII All-Russian Scientific Conference (Ekaterinburg, October 18–19, 2018)*, 419–426. (In Russian).



- Kolesnikova, D. A. (2013). Visual Ecology. *Studia Culturae*, 15, 87–91. (In Russian).
- Kolotvina, O. V. (2021). Immersive Technologies of J. Val Del Omar's Media Art ("Apanoramic Image Overflow", "Diaphony", "Tactile Vision") as an Expression of his Concept of "Mechanical Mysticism". *The Art and Science of Television*, 17(1), 51–71. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.1-51-71> (In Russian).
- Kondakova, Y. V. (2019). The "digital layer" of architecture and design as a reflection of the impact of virtualization on contemporary society. *New information technologies in architecture and construction: materials of the II All-Russian Scientific-Practical Conference with international participation*, November 5–7, 2019., 23. (In Russian).
- Krivospitskaya, Y. V., & Shutova, D. S. (2018). Current Trends in Theater Art Development: Virtuality and Immersiveness. *Youth in Science and Culture of the 21st Century. Materials of the International Scientific and Creative Forum (scientific conference)*, 49–52. (In Russian).
- Kubrak, T. A. (2016). Film Discourse in the Globalization of Information Space: The Problem of Information and Psychological Security. In R. V. Ershova (Ed.), *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Collection of Scientific Articles* (pp. 210–214). State University of Social and Humanities. (In Russian).
- Leksina, A. V., Leonova, A. V., & Leksin, M. V. (2016). Adoption of social stereotypes in the digital society. In R. V. Ershova (Ed.), *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Collection of Scientific Articles* (pp. 242–247). State University of Social and Humanities. (In Russian).
- Lippman, W. (2004). *Public Opinion*. (K. A. Levinson & K. V. Petrenko, Ed.; T. V. Barchunova, Trans.). Institute of the Public Opinion Foundation. (In Russian).
- Loseva, N. (2016). *The audience of new media. How New Media Changed Journalism*. University of Humanities. (In Russian).
- Luizov, A. V. (1983). *The Eye and the Light*. Energoatomizdat. (In Russian).
- Lyubimova, A. A. (2014). The Architectural Education in Media Technology Context. *Privolzhsky Scientific Journal*, 3, 146–152. (In Russian).
- Malkovskaya, I. A. (2017). The "spectacle arena" of social practices. *Art & Culture Studies*, 1, 5. (In Russian).
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
<https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280>
- Martinez, D. E. (2011). Beyond disciplinary enclosures: Management control in the society of control. *Critical Perspectives on Accounting*, 22(2), 200–211. <https://doi.org/10.1016/j.cpa.2010.06.016>
- McCrindle, M., & Wolfinger, E. (2009). *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. UNSW Press.
- McQuire, S. (2014). *Media City. Media, Architecture and Urban Space*. Strelka Press. (In Russian).
- McQuire, S. (2016). *Geomedia: Networked Cities and the Future of Public Space*. Polity Press.
- McQuire, S. (2018). *Geomedia: Networked Cities and the Future of Public Space*. Strelka Press. (In Russian).
- Mirzoeff, N. (1998). *An Introduction to Visual Culture*. Routledge.
- Mitchell, W. J. (1999). *E-topia: Urban Life, Jim#But Not As We Know It*. MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/2844.001.0001>



- Mukhin, A. Yu. (2018). The Phenomenon of Immersive Theater. *Theater education and the theater of the future*, 140–144. (In Russian).
- New information technologies in architecture and construction: Proceedings of the II All-Russian Scientific-Practical Conference with international participation, November 5–7, 2019.* 2019. (2019). Ural State University of Architecture and Art. (In Russian).
- Nikolayevich, N. A. (2021). *Visual Images in the Cultural Space of Modern Media* (p. 195) [Ph.D. in Cultural Studies]. St. Petersburg State Institute of Culture. (In Russian).
- Oleskin, A. V. (2007). Network Structures as a Biopolitical Project. *Herald of the Russian Academy of Sciences*, 77(12), 1084–1088. (In Russian).
- Pachenkov, O. (2012). Public Space of the City Facing the Challenges of Modernity: Mobility and the “Abuse of Publicity”. *New Literary Review*, 5, 419–440.
- Pinter-Wollman, N., Fiore, S. M., & Theraulaz, G. (2017). The impact of architecture on collective behaviour. *Nature Ecology & Evolution*, 1(5), 0111. <https://doi.org/10.1038/s41559-017-0111>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Ptichnikova, G. A., & Chernichkina, O. V. (2018). Media Architecture as a Modern Cultural Phenomenon. *Sociology of the City*, 3, 5–24. (In Russian).
- Ptichnikova, G. A., Koroleva, O. V., & Chernichkina, O. V. (2019). Media Architecture in Urban Space: Problems and Negative Practices. *Contemporary World's Architecture*, 2, 120–135. <https://doi.org/10.25995/NIITIAG.2020.13.2.023> (In Russian).
- Rabinow, P. (1995). *French Modern: Norms and Forms of the Social Environment*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226227573.001.0001>
- Rupam, B. (2020). Gamification Contrivance & Influence on Human Behaviour. *International Journal of Management (IJM)*, 11(10), 738–748.
- Rutland, T. (2015). Enjoyable life: Planning, amenity and the contested terrain of urban biopolitics. *Environment and Planning D: Society and Space*, 33(5), 850–868. <https://doi.org/10.1177/0263775815599312>
- Savchuk, V. V. (2013). Visual Ecology. In *Media Philosophy. An attack of reality* (pp. 278–284). RCHA Publishers. (In Russian).
- Savchuk, V. V. (Ed.). (2016). *Visual Ecology: Shaping the Discipline: A Collective Monograph*. RCHA Publishers. (In Russian).
- Shchepetkov, N. I. (2006). *Light design of the city*. Architektura-S. (In Russian).
- Solum, L. B., & Chung, M. (2003). The Layers Principle: Internet Architecture and the Law. *Notre Dame Law Review*, 79, 815. <https://doi.org/10.2139/ssrn.416263>
- Spinello, R. A. (2000). An ethical evaluation of web site linking. *ACM SIGCAS Computers and Society*, 30(4), 25–32. <https://doi.org/10.1145/572260.572266>
- Spitzer, M. (2014). *Antibrain. Digital Technology and the Brain*. AST. (In Russian).
- Strelnikova, L. (2014). Digital dementia. *Chemistry and Life*, 12, 42–47. (In Russian).
- Šupa, M. (2015). Mapping Practices of Social Control: A Foucauldian Analysis of Urban Space. *Kriminologijos Studijos*, 3, 82. <https://doi.org/10.15388/CrimLithuan.2015.0.8951>



- Tamanaha, B. Z. (2008). Understanding Legal Pluralism: Past to Present, Local to Global. *Sydney Law Review*, 30, 375.
- Thrift, N. (2004). Intensities of feeling: Towards a spatial politics of affect. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 86(1), 57–78. <https://doi.org/10.1111/j.0435-3684.2004.00154.x>
- Tien, L. (2005). Architectural Regulation and the Evolution of Social Norms. *Yale Journal of Law and Technology*, 7, 1–22.
- Urry, G. (2012). *Mobilities*. Praxis Publishing and Consulting Group. (In Russian).
- Ustinchenko, E. V. (2009). The role of design in the formation of the innovative environment of the city. "Architekton: Izvestiya vuzov": an online scientific-theoretical journal. http://book.uraic.ru/project/conf/txt/005/archvuz26_pril/48/template_article-ar=K21-40-k40.htm (In Russian).
- van Leeuwen, B. (2021). Is architecture relevant for political theory? *European Journal of Political Theory*, 147488512110636. <https://doi.org/10.1177/14748851211063672>
- Virilio, P. (1998). Architecture in the Age of its Virtual Disappearance: An interview with Paul Virilio by Andreas Ruby, 15 October 1993. In J. Beckmann (Ed.), *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture* (pp. 178–187). Princeton Architectural Press.
- Virilio, P. (2001). *Speed and Information: Cyberspace Alarm! Reading Digital Culture* (D. Trend, Ed.). Blackwell.
- Volkova, I. (2019). Virtual Reality and Game Communications: Museum and Game Industry Experience. *Multimedia Journalism: Media Communications and Media Industry. Materials of the II International Scientific and Practical Conference*, 122–125. (In Russian).
- Workshop session "Digitalization of Health Care: Biopolitics and Bioethics," December 2, 2020 (2020). <https://www.youtube.com/watch?v=XTSQBk9sEC4> (In Russian).
- Zheltnin, A. I. (2019). Biopolitics and Biopolitica; Economy: Essence of Concepts. *Vestnik Permskogo Universiteta. Seriya Filosofia Psikhologiya Sotsiologiya*, 3, 320–330. <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2019-3-320-330> (In Russian).
- Zheltukhina, M. R. (2007). On the content of discourse fusion. *Bulletin of Taras Shevchenko Lugansk National Pedagogical University: Philological Sciences*, 11(128), 27–40. (In Russian).
- Zielinska-Dabkowska, K. M. (2014). Critical perspectives on media architecture: Is it still possible to design projects without negatively affecting urban nighttime environments and will the future remain dynamic, bright and multi-colored? *Proceedings of the 2nd Media Architecture Biennale Conference: World Cities*, 101–108. <https://doi.org/10.1145/2682884.2682895>



Ethical Models for Regulating the Visual Environment of a Digital City

Larisa A. Gromova (a) & Daria A. Kolesnikova (b)

(a) Herzen pedagogical University St. Petersburg, Saint Petersburg, Russia.
Email: la2gromova[at]yandex.ru

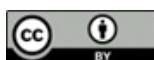
(b) Research Centre for Media Philosophy; Laboratory for Visual Ecology; Herzen pedagogical University St. Petersburg, Saint Petersburg, Russia. Email: daria.ko[at]gmail.com

Abstract

The article considers mutual influence of ethics and visual environment of the city on the basis of descriptive models of ethical values and mechanisms of regulation. The historical aspect of the moral component of the urban environment is analyzed. Ethical collisions in the digital city are questioned. Mechanisms of ethical regulation of the visual environment of the digital city are systematized. Ways of increasing the role of social control, civic activity and digital culture of the population are suggested, to form moral responsibility for improving the quality of life of the citizens, their sustainable, prosperous future.

Keywords

Visual Environment; Visual Ecology; Ecology of Architecture; Slow Architecture; Slow City; Sustainable Development; Architecture; Visual Pollution; Urbanism; Urban Landscape



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Этические модели регулирования визуальной среды цифрового города

Громова Лариса Алексеевна (а), Колесникова Дарья Алексеевна (b)

(а) Российский Государственный Педагогический Университет им. А. И. Герцена.
Санкт-Петербург, Россия. Email: la2gromova[at]yandex.ru

(b) Центр медиафилософии; Лаборатория визуальной экологии;
Российский Государственный Педагогический Университет им. А. И. Герцена.
Санкт-Петербург, Россия. Email: daria.ko[at]gmail.com

Аннотация

В статье рассматривается взаимовлияние этики и визуальной среды города на основе описательных моделей этических ценностей и механизмов регуляции. Анализируется исторический аспект нравственной составляющей городской среды. Проблематизируются нравственные коллизии цифрового города. Систематизируются механизмы этической регуляции визуальной среды цифрового города. Предлагаются способы повышения роли общественного контроля, гражданской активности и цифровой культуры населения для формирования нравственной ответственности за улучшение качества жизни горожан, их устойчивого, благополучного будущего.

Ключевые слова

этика; этические модели регулирования; визуальная среда города; городской ландшафт; урбанизм; цифровой город; умный город



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
[Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

С появлением цифровых технологий, стремительно входящих в нашу жизнь, возрастает необходимость в совершенствовании механизмов регуляции взаимодействия человека с новой цифровой средой и регулировании коммуникаций в человеческом общении, опосредованных цифровыми технологиями. Правовые механизмы регуляции и технологические стандарты цифровизации не поспевают с ответом на новые вызовы. И все больше специалистов возлагают свои надежды на роль этики как универсального регулятора социальных отношений.

Важной сферой этической регуляции становится цифровой город, который, будучи наполненным осознанными коммуникациями людей, использующих цифровые технологии в повседневной жизни, готов стать «умным» городом. Появились этические кодексы «умных» городов, цифровой этикет и регламенты организации визуальных коммуникаций в социально-сетевом пространстве. Определились заинтересованные в этической регуляции стейкхолдеры: политики и государственные служащие, урбанисты, архитекторы, рекламисты и маркетологи, участники междисциплинарных научных исследований и дискуссий. Но, к сожалению, этот процесс проходит на фоне несформированности общественного запроса на этическую регуляцию цифровизации и, как следствие, слабого общественного контроля над ее реализацией и результатами. И это несмотря на то, что «Россия входит в пятерку стран с самым низким уровнем политического доверия» (Потапова & Шклярчук, 2021), при котором государство, принимающее основные решения в области политики цифровизации, воспринимается как институт, принимающий чаще всего неэтичные решения и потому нуждающийся в общественном контроле.

В этой ситуации актуализуются задачи систематизации этических проблем и механизмов их решения в наиболее значимых направлениях развития цифровой среды, в числе которых исследователи называют визуальную среду с возможностями ее влияния на человека, включая проблемы деформации режимов скорости восприятия, а также вопросы о допустимых нормах визуального загрязнения и границ визуального насилия, изучаемые в рамках новой дисциплины – визуальной экологии (Колесникова & Савчук, 2015).

Сферы этической регуляции визуальной среды города

Этика, в её теоретическом значении, формулирует основные законы человеческого поведения: от «золотого правила морали» – не делай другому того, чего не желаешь себе, до категорического императива И. Канта, утверждающего: «Поступать так, чтобы ты всегда относился к человечеству и в своем лице, и в лице всякого другого также как к цели и никогда не относился бы к нему только как к средству» (Кант, 1965, с. 270). Теоретическая этика



систематизирует и несет ответственность за истинность основных понятий и категорий: благо, добро и зло, долг и совесть, достоинство и честь, свобода и ответственность, смысл жизни и счастье, справедливость, доверие, а также за содержание нравственных норм. Неинституциональный характер этических предписаний компенсируется влиянием общественного мнения в качестве механизма контроля над соблюдением законов и норм морали.

Теоретическая и общечеловеческая этика выступают методологическим основанием для прикладной этики. Прикладная этика имеет конвенциональный характер (от лат. *conventio* – «соглашение»). Она существует в форме гуманитарно-технологичных знаний о морали, как способ коллективной рефлексии и способность подвергать сомнению, проблематизировать, типизировать все многообразие реальной деятельности с целью принятия решений в конкретных сферах человеческого бытия. Теории договора Локка, Руссо, Канта, теория справедливости Дж. Ролза, концепция дискурса и коммуникативного поведения Ю. Хабермаса построены на принципах конвенционализма (Громова, 2007).

Именно в сфере прикладной этики формируются регуляторы визуальной среды цифрового города, вырабатывается язык, культура и механизмы общественной дискуссии по вопросам этики цифровой и визуальной среды. Использование описательных моделей позволяет выделить необходимые и достаточные параметры изучаемой системы и ее связь с окружающей средой. Основанием для построения этических моделей регулирования визуальной среды города служат господствующие в индивидуальном и групповом сознании нравственные ценности, нормы и принципы, представленные в реальном поведении горожан и отрефлексированные в различных этических теориях. Рассмотрим взаимосвязь этических регуляторов и визуальной среды на примере городского ландшафта, используя три описательные этические модели: перфекционистскую, утилитарно-гедонистическую и прагматическую.

Этические регуляторы городского ландшафта. Городской ландшафт, как неотъемлемая часть визуальной среды, формируется архитектурой и медиадизайном в соответствии с эстетической, нравственной и технологической парадигмой создания и восприятия образов. Является ли человек целью, во имя которой он создаётся, или средством для реализации авторских идей? Ответ на этот этический вопрос во многом определяется господствующей системой ценностей. Так, архитектура середины XVIII века, основанная на канонах и ордерах классицизма и античности, создавала пространства для возвышения человека, формируя совершенные и идеальные образы, изображая, скорее, должное, а не сущее, просвещая и назидательно поучая. До сих пор в городском ландшафте здания в стиле классицизма служат источником восторженного созерцания. Этические регуляторы закреплялись в обычаях, традициях, поддерживавших дистанцию между ценностями перфекционизма тех,



кому можно, и примитивизмом тех, кому нельзя жить в этом разделенном архитектурными образами мире.

Перфекционистская модель, описанная в этике добродетели Аристотеля, дополненная требованиями долга И. Канта, основанная на представлениях о совершенстве и чувстве меры, несла идею возвышенного в искусстве и архитектуре. Можно предположить, что опыт нравственных ценностей, систематизированный в данной модели, повлиял на выбор принципов эстетической гармонии и обустройство городского пространства как образца классических форм и высоких идеалов. И сегодня система нравственных ценностей перфекционизма остается классической нормой, на которую ориентируются при оценке гармоничности и совершенства окружающей среды.

Утилитарно-гедонистическая модель этического регулирования визуальной среды, базирующаяся на ценностях этики удовольствия и счастья как высшем благе (Эпикур, Лоренцо Валла, В. Соловьев) стала ценностной платформой для модернистских экспериментов в искусстве и архитектуре первой половины XX века.

Визуальные образы архитектуры и дизайна пытались реализовать принцип «человек мера всех вещей», связав размеры элементов зданий с пропорциями человеческого тела («октаметр» Эрнста Нойферта, «модульор» Ле Корбюзье). Школа Баухауз, минимализм, европейский функционализм и модернизм открыли пространство для жизни и общения широких масс, сравнив явные социальные границы в городском ландшафте. Рационализм, экономичность, механизация и унификация архитектурных образов находились в тесной связи с нравственными ценностями утилитаризма. Полезность и удовлетворение человеческих потребностей растущего по численности городского пролетариата давали нравственное оправдание уплотнению застройки, уничтожению зеленых зон. Архитектура является оптикой, через призму которой можно увидеть и определить нравственные ценности человека. Такие этические регуляторы, как умеренность, самоконтроль, разумный эгоизм, приоритет общественных интересов над частными, как полезные добродетели, нашли отражение в оправдании и принятии аскетичности форм архитектурного конструктивизма и дизайнерского минимализма. С этической точки зрения визуальная городская среда начала XX-го века – это последняя дань торжеству уходящих ценностей утилитаризма.

На изменение нравственной составляющей визуальной среды города существенно повлияла этика постмодернизма последней четверти XX-го века. Отход от устоявшихся нравственных норм, распространение ценностей плюрализма поставили под сомнение статус самой этики и эстетики. Мозаичность образов и этических оценок уже не терпят жесткого долженствования. «Смерть субъекта», отказ от бинарности добра и зла, красивого и безобразного, нелинейность и хаос мира обеспечили в постмодернизме нейтральный статус этики. Моральная повседневность живет в усредненной аморальности и



норме, в среднем значении (Слотердайк, 2001). По мнению Ж. Бодрийяра, этика – это иллюзия, она везде и нигде (Бодрийяр, 2007). На смену ценностям утилитаризма пришла прагматика человека, стремящегося к успеху и признанию у референтной группы.

Прагматическая модель и цифровая этика

Прагматическая модель систематизировала ценности этики постмодернизма, описав правила достижения успеха и стратегии избегания неудач, расширив поиск этических регуляторов визуальной среды в их тесной связи с вопросами самоидентификации, самореализации, успеха и признания. Ричард Рорти призывал к «самоконструированию» личности (Рорти, 1996).

Этика постмодернизма как объяснительный принцип стала оправданием экспериментов в архитектурном дизайне и эмоционально окрашенного «пользовательского опыта» как главного критерия нравственной оценки визуальной среды. Этика кодексов и предписаний вытесняется этикой творчества. Каждая референтная группа разрабатывает свои представления о должном. Например, этические регуляторы визуальной среды города зафиксированы в принципах функционирования «медленных городов» (Николаева, 2016), или в плане визуального качества среды (Visual Quality Plan) города Амстердама, определяющем требования к эстетическим характеристикам¹ застройки. Поддержка видимой повседневности обеспечивается нравственными ценностями добрососедства, гостеприимства, сохранения архитектурной уникальности, переработкой и повторным использованием вещей, ценностями удовольствия от жизни здесь и сейчас.

Сложнее и конфликтнее формируется система нравственных ценностей и регуляторов «умного города», градостроительной концепцией которого является интеграция информационных и коммуникационных технологий. Объединение интернета вещей, цифровых и человеческих ресурсов для эффективного управления городской средой и улучшения качества жизни горожан усложняет проблему морального выбора приоритетов развития визуальной среды. При принятии как управленческих, так и пользовательских решений важно каждый раз отвечать на вопрос: «В чьих интересах будут использоваться моральные требования и рекомендации: общества, государства, бизнеса или человека?» Установка на улицах и в домах видеокамер, технических устройств для распознавания лиц и использования биометрических показателей, геолокация с целью получения актуальной информации о местоположении объектов, с точки зрения этики прагматизма, безусловно, удобны: они повышают уровень безопасности и презентабельности мест проживания, общественных мест и рабочих офисов. Но данный процесс имеет

1 Эти критерии подробно прописаны в руководстве «Красота Амстердама» (См.: Commission of Visual Quality and Heritage / Municipality of Amsterdam (2013) 'De Welstandsnota De Schoonheid van Amsterdam [The Beauty of Amsterdam]'. Amsterdam (www.amsterdam.nl). Документ был выпущен городскими властями в 2013 г. с целью объединить все эстетические регламенты в общий стандарт.



своим результатом сбор персональных данных, «невидимый» контроль над передвижением, пользовательскими предпочтениями, что лишает человека права на приватность личной жизни. Это противоречие препятствует в полной мере реализации нравственного потенциала «умного города», сущность которого состоит в ориентации на создание не только комфортных, но и безопасных условий проживания человека.

Вопросы нравственного смысла городской архитектуры и дизайна возникают с появлением «враждебной архитектуры» (hostile architecture), которая призвана ограничить «нежелательных» пользователей – бездомных, подростков, птиц и других, часто маргинализируемых, субъектов от городской инфраструктуры. Установка железных и изогнутых скамеек на улицах, металлические столбы перед входом в общественные центры, многочисленные ограждения и заборы (Савчук, 2021) и др. порождают архитектурную дискриминацию и зоны визуальной агрессии. К этому добавляется цифровая дискриминация, ограничивающая права граждан с низким уровнем цифровой грамотности на доступ к цифровым источникам информации в городской среде.

В пространство цифрового города активно входят новые субъекты социального взаимодействия: роботы, искусственный интеллект. Реализуя своё предназначение – избавить людей от неприятной рутинной работы и повысить эффективность городской структуры, – они нуждаются в определенных нравственных добродетелях. По словам доктора Максимилиана Капуччо, одного из авторов работы «Могут ли роботы сделать нас лучшими людьми?», обучение и использование роботов потребуют от человека самодисциплины, самоконтроля, щедрости и ответственности за свой дизайн и взаимодействие с ним (Carruccio, Sandoval & Velonaki, 2021).

Этика цифровой среды города тесно связана с технологической трансформацией перехода к сетевому взаимодействию. Уильям Митчел справедливо замечает: «Расширяющаяся область электронных взаимосвязей и взаимозависимостей ведет к расширению круга тех, перед кем мы испытывает моральную ответственность. Принцип взаимности – золотое правило древности – более не ограничен в пространстве и времени, и это оказывает глубокое влияние на практику проектирования, планирования и дизайна... Мы формируем технологии, которые, в свою очередь, формируют нас» (Митчел, 2012, с. 13).

В этой ситуации медленно, но с необходимостью формируется социальный запрос на участие граждан в открытом взаимодействии с органами власти и профессиональными группами, принимающими решения в сфере визуальной среды города.

Выводы

Резюмируя вышесказанное, отметим главное: признание факта, что мы формируем новые технологии, которые, в свою очередь формируют нас, актуа-



лизуют необходимость этической рефлексии использования механизмов и последствий этих процессов. Современная визуальная среда города становится объектом этической регуляции и предметом научных исследований и дискуссий. Уточняется категориальный аппарат этики цифрового города, язык и стиль коммуникаций, отражающих потребность в устойчивом благополучии, безопасности и комфорте горожан. В области архитектуры и городской среды этика должна значить больше, нежели только проектирование функциональных массово производимых жилых домов, общественных зданий и пространств.

Этика как универсальный неинституциональный регулятор социальных отношений нуждается в развитии общественного контроля и гражданского активизма. Ответственность государства, правительства состоит в том, чтобы поддерживать развитие этого эффективного механизма регуляции взаимодействия этики и окружающей среды.

Формирование доверия людей к ускоренным темпам цифровизации визуальной среды, изменение их нравственных норм поведения и эстетических предпочтений невозможно без реализации продуманной, систематизированной цифровой грамотности населения, в том числе с включением в программы обучения курсов этики цифрового поведения, цифровой безопасности и цифровой культуры.

Благодарности

This research was prepared with the financial support of the RSF grant Project 21-18-00046 “The Definition of Criteria for Visual Pollution of the Environment” in St Petersburg State University.

Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект 21-18-00046 «Определение критериев визуального загрязнения окружающей среды» в Санкт-Петербургском государственном университете.

Список литературы

- Cappuccio, M. L., Sandoval, E. B., Mubin, O., Obaid, M., & Velonaki, M. (2021). Can Robots Make us Better Humans?: Virtuous Robotics and the Good Life with Artificial Agents. *International Journal of Social Robotics*, 13(1), 7–22. <https://doi.org/10.1007/s12369-020-00700-6>
- Бодрийяр, Ж. (2007). К критике политической экономики знака. Академический проект.
- Громова, Л. А. (2007). Этика управления. Издательство РГПУ им. А.И. Герцена.
- Кант, И. (1965). Критика практического разума. В *Сочинения*: Т. 4. Часть 1 (с. 270). б.и.
- Колесникова, Д. А., & Савчук, В. В. (2015). Визуальная экология как дисциплина. *Вопросы филологии*, 10, 41–50.
- Митчел, У. Дж. (2012). Я++: Человек, город, сети. Strelka Press.



- Николаева, Ж. В. (2016). Slow life. Новая философия неспешности. *Обсерватория культуры*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2016-1-1-24-30>
- Потапова, Е. Г., & Шклярчук, М. С. (2021). *Этика и «цифра»: От проблем к решениям*. РАНХиГС.
- Рорти, Р. (1996). *Случайность, ирония и солидарность*. Русское феноменологическое общество.
- Савчук, В. В. (2021). *Забор как равновесие сил*. Академия исследований культуры.
- Слотердаик, П. (2001). *Критика цинического разума*. Издательство Уральского университета.
- Фуко, М. (2006). *Другие пространства*. В В. П. Большаков (Ред.), & Б. М. Скуратов (Пер.), *Интеллектуалы и власть Избранные политические статьи, выступления и интервью* (сс. 191–204). Праксис.

References

- Baudrillard, J. (2007). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. Academic Project. (In Russian).
- Cappuccio, M. L., Sandoval, E. B., Mubin, O., Obaid, M., & Velonaki, M. (2021). Can Robots Make us Better Humans?: Virtuous Robotics and the Good Life with Artificial Agents. *International Journal of Social Robotics*, 13(1), 7–22. <https://doi.org/10.1007/s12369-020-00700-6>
- Foucault, M. (2006). Of Other Spaces. In V. P. Bolshakov (Ed.), & B. M. Skuratov (Trans.), *Intellectuals and Power. Selected Political Articles, Speeches and Interviews* (pp. 191–204). Praxis. (In Russian).
- Gromova, L. A. (2007). *Management Ethics*. Publishing house of the Russian State Pedagogical University named after A.I. Gertsen. (In Russian).
- Kant, I. (1965). Critique of Practical Reason. In *Works: Vol. 4. Part 1*. (p. 270). n.p. (In Russian).
- Kolesnikova, D. A., & Savchuk, V. V. (2015). Visual Ecology As a Discipline. *Voprosy Filosofii*, 10, 41–50. (In Russian).
- Mitchell, W. J. (2012). *Me++: Man, City, Networks*. Strelka Press. (In Russian).
- Nikolaeva, Zh. V. (2016). Slow Life. The New Philosophy of Slowness. *Observatory of Culture*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2016-1-1-24-30> (In Russian).
- Potapova, E. G., & Shklyaruk, M. S. (2021). *Ethics and the Digital: From Problems to Solutions*. Russian Academy of National Economy and Public Administration. (In Russian).
- Rorty, R. (1996). *Randomness, Irony, and Solidarity*. Russian Phenomenological Society. (In Russian).
- Savchuk, V. V. (2021). *The Fence as a Balance of Forces*. Academy of Cultural Studies. (In Russian).
- Sloterdijk, P. (2001). *A Critique of the Cynical Mind*. Urals University Press. (In Russian).



Digital Transformation of Education for Sustainability of the Caspian Region

**Svetlana V. Agafonova¹, Natalya G. Bryukhova²,
Boris V. Kaigorodov³ & Yulia V. Kuznetsova⁴**

Astrakhan State University. Astrakhan, Russia

Abstract

In the modern times of the fourth industrial revolution, digital technologies have spread throughout all spheres of life. In the context of rapid technological changes, it is necessary to maintain social sustainability, implying a balance between the development of economic, environmental and social – including educational – spheres. Theoretical analysis of WoS scientific papers published within the period from 2017 to 2021 has identified specific features of the dependence of sustainable development on the digital transformation of education. Analysis of these features in relation to Astrakhan State University allowed to identify areas of digitalization in education that are being actively developed (training and retraining of HR for the digital economy, improving digital literacy of the population, developing competencies that are professionally relevant for the digital economy) and areas of activities that require effort mobilization (upgrading educational technologies, methods, content and learning outcomes, developing a digital learning environment, increasing the digital and ethical competence of teachers, stimulating environmental education). The results obtained are of applied relevance for the training of highly skilled professionals capable of addressing professional tasks with the use of modern digital tools, both for sustainable development of Astrakhan Region and other Caspian bordering regions of Russia, as well as the Caspian countries.

Keywords

Digital Transformation; Sustainable Development; Digitalization of Education; Digitalization of Economy; Ethics of Digitalization; Environmental Digital Education



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1 Email: [agafo-svetlana\[at\]yandex.ru](mailto:agafo-svetlana[at]yandex.ru)

2 Email: [bryukhova\[at\]list.ru](mailto:bryukhova[at]list.ru)

3 Email: [kai_bor\[at\]mail.ru](mailto:kai_bor[at]mail.ru)

4 Email: [yuk80\[at\]mail.ru](mailto:yuk80[at]mail.ru)



Цифровая трансформация образования с целью устойчивого развития Каспийского региона

Агафонова Светлана Валентиновна¹, Брюхова Наталья Геннадиевна²,
Кайгородов Борис Владиславович³ & Кузнецова Юлия Вячеславовна⁴

Астраханский государственный университет. Астрахань, Россия

Аннотация

В современную эпоху четвертой промышленной революции цифровые технологии проникли во все сферы жизни. В условиях стремительных технологических изменений необходимо сохранить устойчивое развитие общества, предполагающее наличие баланса между развитием экономической, экологической и социальной, в том числе образовательной, сфер. Посредством теоретического анализа научных работ, размещенных в базе данных Web of Science за период с 2017 по 2021 год, были выявлены особенности обусловленности устойчивого развития цифровой трансформацией образования. Анализ этих особенностей применительно к Астраханскому государственному университету позволил определить активно реализующиеся направления деятельности по цифровизации образования (подготовка и переподготовка кадров для цифровой экономики, повышение цифровой грамотности населения, формирование профессионально значимых для цифровой экономики компетенций) и направления деятельности, требующие мобилизации усилий (модернизация образовательных технологий, методов, содержания и результатов обучения, развитие цифровой обучающей среды, повышение цифровой и этической компетентности преподавателей, стимулирование экологического образования). Полученные результаты имеют прикладное значение в подготовке высококвалифицированных специалистов, способных решать профессиональные задачи с использованием современных цифровых средств, как для устойчивого развития Астраханского региона, так и других Прикаспийских регионов России, а также стран Прикаспия.

Ключевые слова

цифровая трансформация; устойчивое развитие; цифровизация образования; цифровизация экономики; этика цифровизации; экологическое цифровое образование



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1 Email: [agafo-svetlana\[at\]yandex.ru](mailto:agafo-svetlana[at]yandex.ru)

2 Email: [bryukhova\[at\]list.ru](mailto:bryukhova[at]list.ru)

3 Email: [kai_bor\[at\]mail.ru](mailto:kai_bor[at]mail.ru)

4 Email: [yuk80\[at\]mail.ru](mailto:yuk80[at]mail.ru)



Introduction

We are living in the times of the digital revolution, the fourth industrial revolution (Industry 4.0) described by extraordinary digital advances, rapid technological changes involving artificial intelligence, robotic engineering, the Internet of Things and quantum computing. We are Society 5.0 (Super Smart Society), characterized by a socioeconomic and cultural development strategy that is based on the use of digital technologies in all spheres of life. These new trends in society bring both new challenges and new opportunities.

Over the years, a lot of countries have been striving to make their development more sustainable at the initiative of the United Nations. Sustainable Development (SD) implies economic growth that does no harm to the environment and contributes to addressing social issues by finding a balance between economic, environmental, educational and social development without detriment to the future generations.

Modern society, businesses and financial structures attach great importance to education. The United Nations has set a 2030 SD Goal that aims to ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all. N.C. Burbules, G. Fan, and P. Repp note that now this goal is being achieved through the transformation of education by means of new digital technologies, and mark out aspects of education that lead to a sustainable future and need to be rethought: 1) educational aims and objectives; 2) educational ecologies and learning contexts; 3) learning processes; 4) teaching processes; 5) educational governance and policy (Burbules et al., 2020).

G. Rodriguez-Abitia, S. Martinez-Perez, M.S. Ramirez-Montoya, and E. Lopez-Caudana mentioned the digital divide in universities as a problem for quality education. The authors stressed the importance of introducing digital technologies into teaching and learning processes and pointed out that carrying out digital transformation and acquiring new skills and knowledge associated with it, indicate the quality of education for SDGs (Rodríguez-Abitia et al., 2020).

Initiatives related to the transformation of education with the use of new digital technologies have also impacted the education system of the Caspian region. Requirements for the training of highly skilled professionals capable of using cutting-edge technologies, addressing professional tasks with the use of modern digital tools, providing new opportunities in achieving high efficiency and economic performance in compliance with the requirements of eco-friendliness have been determined for the system of higher education in Astrakhan Region. The Caspian studies aim to address a number of important tasks for the region, which will allow achieving sustainable development in the economic, environmental and social spheres both in our region and in the Caspian countries:

- ensuring food security through digitalization of agriculture allowing to overcome the technological backwardness of this economic sphere;



- restoring soils destroyed as a result of the anthropogenic impact (erosion, desertification, land degradation) with the use of computer modeling;
- conserving and reproducing the marine environment and bio-resources of the Caspian Sea under the conditions of oil and gas exploration and production by the Caspian countries;
- restoring natural reproduction of fish disrupted by the Volga damming during floods;
- applying information and telecommunication technologies as a means of developing tourism industry in the Caspian bordering regions of Russia;
- developing the International North – South and West – East Transport Corridors corresponding to the modern economy realities, meeting the international standards.

Specialists training aimed to address socioeconomic challenges of the Caspian countries should be carried out with an active use of digital technologies in the learning process. Astrakhan State University (ASU) teaches a large number of students from the Caspian countries. These are both Russian students from Caspian bordering regions of Russia and foreign students from Kazakhstan, Turkmenistan, and Uzbekistan. As for Iran, ASU has established long-term cooperation with this country, aimed for practical training of Farsi proficient specialists.

The paper aims to single out the information in WoS scientific papers published within the period from 2017 to 2021 concerning the peculiarities of the content of digital transformation of education that are significant for social sustainability, and to identify the nature of the ASU activity in digitalization of education.

The study hypothesizes heterogeneous nature of the activity of digital transformation in different areas of digitalization in education in ASU.

Theoretical justification

Results of Scopus Bibliometric Studies for the Period between 1986 and 2019

The issue of digital transformation of education and its connection with SDG implementation has always been relevant and is reflected in the works of many scientists.

Having conducted a bibliometric study of 1,590 Scopus articles for the period between 1986 and 2019, Abad-Segura, M.D. Gonzalez-Zamar, J.C.I.M. Aand, and R.G. Garcia analyzed global research trends in the issue of sustainable management of digital transformation in higher education and found that in those articles, digital transformation in higher education mainly implies sustainable management aimed for adapting to the changes caused by new digital technologies (Abad-Segura et al., 2020)



E. Abad-Segura, M.D. Gonzalez-Zamar, A. Luque-de la Rosa, and M.B.M. Cevallos conducted a bibliometric analysis of 1,977 articles published between 2005 and 2019 and containing issues related to augmented reality (AR) as a sustainable educational virtual technology that adds digital objects to the real, physical world. The authors identified a growing and dynamic interest in university education studies on augmented reality, which, on the one hand, is an important element of digital transformation in university education and, on the other hand, is associated with SDGs. They found that the issue of AR had been mainly investigated in the context of technological resources, computers, simulation, learning, and education (Abad-Segura et al., 2020).

Having applied a bibliometric method for a sample of 1,814 Scopus articles published between 2000 and 2019, M.D. Gonzalez-Zamar, E. Abad-Segura, E. Lopez-Meneses, and J. Gomez-Galan analyzed the studies on the use of information and communication technologies in the context of higher education and revealed a number of regularities. In general, the studies on sustainable ICT management in the context of higher education have been increasing at an exponential rate over the last five years, which indicates the relevance of the issue. This study allows to establish the relationship between science, sustainability and digital technologies in higher education institutions and to ground the process of making decisions on the drivers of this branch of knowledge (González-Zamar et al., 2020).

The content of digital transformation has changed during the COVID-19 pandemic, which influenced sustainable development of the regions.

Health and the COVID-19 Pandemic

Considering the issue of digital determinants of human health, J. Shill, C. Busst, K. Horton, K. Corben, and S. Demaio point out that COVID-19 has been both a great disruptor and a great accelerator of positive progressive actions (Shill et al., 2021).

Defining digital transformation as a trend that brings about changes and promotes sustainable development, A. Kutnjak points out that the COVID-19 pandemic triggered digital transformation in all sectors, requiring rapid adjustments to be made and consideration of the challenges, obstacles and problems encountered (Kutnjak, 2021).

M.J. Sa and S. Serpa point out that the COVID-19 pandemic has had a profound and global impact both on the education system and on sustainability plans in all regions. On the one hand, the COVID-19 pandemic made the educational institutions close and lose the ability to function in a regular way, and became an obstacle to in-class studies, but, on the other hand, it contributed to the sustainable development of new teaching methods, becoming a pivot for the intensive development, adoption and dissemination of digital technologies among students (Sá & Serpa, 2020).



Ethics of Digitalization

P. Fobel and A. Kuzior point out that our coming future is connected with the digital revolution, i.e. the fourth industrial revolution (Industry 4.0), which is a fundamental pivot that deserves ethical evaluation and decisions, timely assessment of potential risks and negative effects of new technologies, and the use of digital data in relation to clients and partners. The authors emphasize that ethical aspects should be considered as an important part of innovative digital approaches; they call for ethical caution and moral prudence, stress the need for focusing on ethical values and contexts, and emphasize how important it is for sustainable development to apply ethical criteria for evaluation of digital technologies (Fobel & Kuzior, 2019).

J. Shill, C. Busst, K. Horton, K. Corben, and S. Demaio also warn that digital transformation needs strict control that would ensure its ethical and fair application and use, corresponding to the region's sustainable development (Shill et al., 2021).

P. Fobel and A. Kuzior stress that in the times of the digital revolution, the education system is undergoing radical changes in personalization, use of digital technology, robotic engineering and artificial intelligence, accompanied by a growing demand for creative people, professionals who understand the human in the new environment, respond ethically and creatively to specific situations and needs, new forms of self-fulfillment and self-development (Fobel & Kuzior, 2019).

Having studied humane attitudes and creativity in the moral development of young people, N.G. Bryukhova and S.V. Agafonova state that it is important for the moral development of young people to evolve a positive connection between humane attitudes as a manifestation of ethics and inventiveness as a manifestation of creative abilities (Bryukhova & Agafonova, 2018).

M.D. Gonzalez-Zamar, E. Abad-Segura, E. Lopez-Meneses, and J. Gomez-Galan state that management of educational digital technologies in the context of higher education sustainability should ensure development of humane attitudes, internalization of ethics and humankind sustainability (González-Zamar et al., 2020).

Environmental Digital Education

Studying educational and globalization components of SD and their factors, O. Borisova, V. Frolova, and L. Artamonova define environmental education as a process of acquiring knowledge about environmental problems, their causes, necessity and possibilities of their solution. Digital transformation is one of the driving forces for the development of environmental education as a component of SD (Borisova et al., 2019).

J.E. Petersen, D.R. Daneri, C. Frantz, and M.R. Shammin advocate that university teachers and students use educational models that highlight their civic participation in the development and management of digital technologies. For the purposes of social sustainability, the authors suggest the introduction and use of digital environmental dashboards in the form of feedback-based digital



signage which can be used to encourage ideas and actions for the environment and community protection (Petersen et al., 2017).

Digital Education for the Economy

Recalling the nationwide support of the digital economy programme in Russia, M.V. Kivarina investigated the specificity of transformation of the economy and education in the context of the economy digitalization. She writes that at the stage of forming a digital society within the process of digitalization of the economy based on new IT technologies, economic education, timely awareness and stimulation of the population and companies for a rapid transition to the digital economy era are relevant. The author points out the introduction of massive open online courses, which are innovative projects for the digital educational environment, as one of the promising areas contributing to the development of the economy in the context of digitalization (Kivarina, 2019).

I.V. Nikulina, O.V. Yudina, L.V. Averina, and S.V. Gorbatov point out that the digital economy is not only about the development of information technology but also about the introduction of brand new business models focused on sustainable development, self-development and self-improvement. Digital literacy is a crucial factor in the development of the digital economy. I.V. Nikulina, O.V. Yudina, L.V. Averina, and S.V. Gorbatov mention the need for reproducing HR that will be ready to apply digital technologies, the leading role of the education system in reproducing the country's HR and the associated need for improving the education system which is to provide the digital economy with competent HR. In order to unlock the full potential of new digital technologies and develop the skills relevant for the labour market among the population, including digital literacy, it is necessary to organize transformation of all forms of life-long education and professional training (Nikulina et al., 2019).

Digital Economy Jobs and Competencies

G. Barbieri, K. Garces, S. Abolghasem, S. Martinez, M.F. Pinto, G. Andrade, F. Castro, and F. Jimenez write that now we are living in Society 5.0 (Super Smart Society), based on the use of digital technologies in all spheres of life. Complex and technology-focused jobs are emerging, and they require appropriate education (Barbieri et al., 2021).

M.V. Kivarina proved that the accelerating development of educational digital networks is connected with the transformation in employment of the new graduates on the digital jobs and the development of teamwork skills for addressing technological, demographic and socioeconomic challenges efficiently (Kivarina, 2019).

I. Hamburg, E. O'Brien, and G. Vladut point out that skills like problem-solving, critical thinking and entrepreneurship allow students to gain sustainable education and adapt to changes in communication through digital technologies. Teamwork skills allow learners to cooperate and use technology on changing and transformed digital jobs (Hamburg et al., 2019).



Empirical Studies in Education

T. Brudermann, R. Aschemann, M. Fuellsack, and A. Posch emphasize that today's education system aimed at student sustainable development is to prepare them for the digital environment in future. The authors examined the student expectations at the University of Graz, Austria, and found that the students recognized high importance of digital competence and work with future-oriented topics (Brudermann et al., 2019).

Having conducted a diagnostic study in some higher education institutions of Mexico and Spain, G. Rodríguez-Abitia, S. Martínez-Perez, M.S. Ramírez-Montoya, and E. López-Caudana analyzed the ways of implementing digital technologies and their application in the educational process in order to ensure sustainable education. Based on direct observations and an in-depth interview, the authors identified the factors that influence the choice and accessibility of digital technologies. It allowed them to identify a regularity indicating that context-specific technological, organizational and pedagogical factors determine the ability of an educational institution to benefit from digital technologies (Rodríguez-Abitia et al., 2020).

S. Baena-Morales, R. Martínez-Roig, and M.J. Hernández-Amoros identified and analyzed peculiarities of self-assessment of the digital competence in Spanish pre-school, primary and secondary education teachers in the context of their sustainable use of digital technologies. The authors identified a low level of knowledge and training among the teachers in relation to the impact of digital technologies on the environment and application of preventive measures. The study resulted in a conclusion that the teacher training is both the main problem and the main solution. Therefore, all efforts should be focused on teaching sustainable methods and approaches to teachers with regard to the use of digital technologies in accordance with a holistic approach to sustainability (Baena-Morales et al., 2020).

Recommendations for Digital Transformation of Education

O. Ahel and K. Lingenau point out that digitalization can be the key to improve students' access to sustainable education if information about SDGs is better disseminated, and digital transformation can improve the access to higher education through digital media (Ahel & Lingenau, 2020).

N.L. Gales and R. Gallon focus on the need for developing an intelligent pedagogy for digital transformation, which should include tripartite cooperation between schools, other educational institutions and businesses and can be used to involve students into SDG implementation (Galés & Gallon, 2019).

J.M. De Pablos, M.P. Colas, A.L. Gracia and I. García-Lazaro write about the importance of widespread use of digital platforms in educational studies in higher education in order to make the education system sustainable. The authors suggest that special attention should be paid to the relevance of the use both of technologies like active or adaptive learning and of new technologies like digital learning analytics and digital creative spaces, for educational contexts (De Pablos et al., 2019).



G. Cebrian, R. Palau, and J. Mogas note that sustainable education involves rethinking of the learning environment (physical and virtual) in accordance with the SD principles; it is transformative and refers to the content and learning outcomes, pedagogy and learning environment as such. The authors emphasize that teacher training programmes focused on developing their digital competence are crucial for successful implementation of the digital sustainable transformation of education (Cebrián et al., 2020).

Talking about a crucial need for reforming university education in Colombia and studying a specific case of engineering education, G. Barbieri, K. Garces, S. Abolghasem, S. Martinez, M.F. Pinto, G. Andrade, F. Castro, and F. Jimenez point out that special skills gained by students within student-centred education should be integrated with ethics and sustainable development in an interdisciplinary environment. In order to address social issues in the future, students need to learn about the concept of Society 5.0 and acquire the skills necessary for digital transformation. It will allow them to propose solutions that they will be able to test in terms of specific professional, ethical and sustainability requirements, which will contribute to the country's sustainable development (Barbieri et al., 2021).

N. Aboobaker and K.A. Zakkariya revealed that the digital learning orientation has a significant impact on innovative creative behaviour of the Indian university students in their scientific work through their readiness for change and self-development, and that digital learning is influenced by organizational learning culture through a moderator as a leader (Aboobaker & Ka, 2021).

Discussion

The analysis conducted by the authors revealed the main issues and areas that are studied by scientists in the context of social sustainability through digital transformation of education.

The bibliometric study of a large number of Scopus articles identified and confirmed high activity of various authors in relation to this issue (E. Abad-Segura, M.D. Gonzalez-Zamar, J. C.I.M. Aand, R.G. Garcia (Abad-Segura et al., 2020), E. Abad-Segura, M.D. Gonzalez-Zamar, A. Luque-de la Rosa, M.B.M. Cevallos (Abad-Segura et al., 2020), M.D. Gonzalez-Zamar, E. Abad-Segura, E. Lopez-Menes, J. Gomez-Galan (González-Zamar et al., 2020)), which indicates its relevance and high practical importance. The digital transformation of higher education requires sustainable management, since it entails changes that require adaptation (E. Abad-Segura, M.D. Gonzalez-Zamar, J.C.I.M. Aand, R.G. Garcia (Abad-Segura et al., 2020)), especially social, socio-psychological, psychological, physiological adaptation, etc.

C. Busst, K. Horton, K. Corben, S. Demaio (Shill et al., 2021), A. Kutnjak (Kutnjak, 2021), M.J. Sa, S. Serpa (Sá & Serpa, 2020), and J. Shill mention a positive role of the COVID-19 pandemic which has significantly accelerated digital transformation in all sectors of human activity, including education. The COVID-19 pandemic conditions boosted the development and implementation of new digital learning



methods and technologies, intensified and updated the process of students' adaptation to digital technologies.

Augmented reality (AR) is an important element of digital transformation in university education that increases learning opportunities (E. Abad-Segura, M.D. Gonzalez-Zamar, A. Luque-de la Rosa, M.B.M. Cevallos (Abad-Segura et al., 2020)). Using AR in training requires technical resources (computers, software) and the teachers' mastery of the technical skills to use them, as well as AR inclusion in the training programmes. It requires assessment of the availability of the necessary technical resources and of the training programmes with teachers who have no or little competence.

M.D. Gonzalez-Zamar, E. Abad-Segura, E. Lopez-Meneses, J. Gomez-Galan (González-Zamar et al., 2020), J. Shill, C. Busst, K. Horton, K. Corben, S. Demaio (Shill et al., 2021), P. Fobel, and A. Kuzior (Fobel & Kuzior, 2019) stress that the digital transformation of society is a turning point in getting to a new level of its development. It both opens new opportunities and brings new high risks for humankind. Therefore, it is crucial to exercise high ethical caution and moral prudence in assessing possible risks and potential negative consequences of the introduction and wide application of digital technologies at this stage of sustainable development, to exercise strict control over the compliance of the ongoing transformations with ethical criteria. The potential of Humanities teachers (teaching psychology, philosophy, sociology, pedagogy) of the ASU Faculty of Psychology, Faculty of Social Communications and Faculty of Pedagogical Education, Art, Service and Culture, who are qualified to train teachers of engineering, natural science and other branches, can be used for getting ready to meet this requirement.

O. Borisova, V. Frolova, and L. Artamonova (Borisova et al., 2019), as well as J.E. Petersen, D.R. Daneri, C. Frantz, and M.R. Shammin (Petersen et al., 2017) note that the digital transformation of education generates new technical means that allow to encourage ideas and actions to protect the environment and thereby stimulate the development of environmental education as a component of the community's sustainable development. Environmental digital education as a basis for the regional SD is a burning issue. It concerns the issues of the human's place in digital technologies and their impact on people.

M.V. Kivarina (Kivarina, 2019), I.V. Nikulina, O.V. Yudina, L.V. Averina, and S.V. Gorbatov (Nikulina et al., 2019) believe that in order to intensify the transition to the sustainable digital economy, it is necessary to train and retrain specialists for all economic sectors, who will be proficient in applied IT technologies, to increase digital literacy of the population, using life-long learning opportunities, including massive open online courses. This area of work has been intensified at ASU since 2021 through the introduction of courses like Introduction to Information Technology, Artificial Intelligence Systems, Information Technology and Programming into the bachelor programmes. In the training area of Computer Technologies, ASU has developed 23 advanced training programmes for specialists in various fields which can be implemented both in-class and via distance learning.



Both Russian and foreign authors – M.V. Kivarina (Kivarina, 2019), G. Barbieri, K. Garces, S. Abolghasem, S. Martinez, M.F. Pinto, G. Andrade, F. Castro, and F. Jimenez (Barbieri et al., 2021), I. Hamburg, E. O'Brien, and G. Vladut (Hamburg et al., 2019) – mark out universal competencies that are relevant for professional activities in the context of the economy digitalization and creation of digital jobs – teamwork skills, integrated team problem-solving, critical thinking and entrepreneurship. These competencies are already established by the requirements of the Federal State Educational Standards of Higher Education of Russia and are developed in the training of ASU graduates in higher education programmes.

O. Ahel, K. Lingenau (Ahel & Lingenau, 2020) note that digitalization will improve students' access to education. N. Aboobaker and K.A. Zakkariya found that students' orientation towards digital learning has a positive impact on their creative behaviour in the scientific work (Aboobaker & Ka, 2021).

The digital transformation of education requires further development and introduction of new technologies and teaching methods – intellectual pedagogy (N. L. Gales, R. Gallon (Galés & Gallon, 2019)), digital learning analytics (J. M. De Pablos, M. P. Colas, A. L. Gracia and I. Garcia-Lazaro (De Pablos et al., 2019)), etc.; a review of the learning content and outcomes (G. Cebrian, R. Palau, J. Mogas (Cebrián et al., 2020)); development of a digital creative space (J. M. De Pablos, M. P. Colas, A. L. Gracia, and I. Garcia-Lazaro (De Pablos et al., 2019)) or a learning environment (G. Cebrian, R. Palau, J. Mogas (Cebrián et al., 2020)); development of teachers' digital competence through their training (G. Cebrian, R. Palau, and J. Mogas (Cebrián et al., 2020)); integration of special skills gained by students within student-centred education with ethics and sustainable development in an interdisciplinary environment (G. Barbieri, K. Garces (Barbieri et al., 2021), S. Abolghasem, S. Martinez, M.F. Pinto, G. Andrade, F. Castro, and F. Jimenez (Aboobaker & Ka, 2021)). The above challenges are also relevant for ASU, where some elements are already being transformed, but a lot remains to be done in this area.

References

- Abad-Segura, E., González-Zamar, M.-D., Infante-Moro, J. C., & Ruipérez García, G. (2020). Sustainable Management of Digital Transformation in Higher Education: Global Research Trends. *Sustainability*, 12(5). <https://doi.org/10.3390/su12052107>
- Abad-Segura, E., González-Zamar, M.-D., Luque-de la Rosa, A. L. la, & Morales Cevallos, M. B. (2020). Sustainability of Educational Technologies: An Approach to Augmented Reality Research. *Sustainability*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/su12104091>
- Aboobaker, N., & Ka, Z. (2021). Digital learning orientation and innovative behavior in the higher education sector: Effects of organizational learning culture and readiness for change. *International Journal of Educational Management*, 35(5), 1030–1047. <https://doi.org/10.1108/IJEM-09-2019-0345>



- Ahel, O., & Lingenau, K. (2020). Opportunities and Challenges of Digitalization to Improve Access to Education for Sustainable Development in Higher Education. In W. Leal Filho, A. L. Salvia, R. W. Pretorius, L. L. Brandli, E. Manolas, F. Alves, U. Azeiteiro, J. Rogers, C. Shiel, & A. Do Paco (Eds.), *Universities as Living Labs for Sustainable Development* (pp. 341–356). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-15604-6_21
- Baena-Morales, S., Martinez-Roig, R., & Hernández-Amorós, M. J. (2020). Sustainability and Educational Technology—A Description of the Teaching Self-Concept. *Sustainability*, 12(24). <https://doi.org/10.3390/su122410309>
- Barbieri, G., Garces, K., Abolghasem, S., Martinez, S., Pinto, M. F., Andrade, G., Castro, F., & Jimenez, F. (2021). An Engineering Multidisciplinary Undergraduate Specialty with Emphasis in Society 5.0. *International Journal of Engineering Education*, 37(3), 744–760.
- Borisova, O., Frolova, V., & Artamonova, L. (2019). The Educational and Globalization Components of Sustainable Development, and Their Factors. *E3S Web of Conferences. IV Th International Innovative Mining Symposium*, 105. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/201910504047>
- Brudermann, T., Aschemann, R., Füllsack, M., & Posch, A. (2019). Education for Sustainable Development 4.0: Lessons Learned from the University of Graz, Austria. *Sustainability*, 11(8), 2347. <https://doi.org/10.3390/su11082347>
- Bryukhova, N. G., & Agafonova, S. V. (2018). Humaneness and Creativity in the Moral Development of Young People. *Russian Psychological Journal*, 14(1), 39–61. <https://doi.org/10.21702/rpj.2017.1.3> (In Russian)
- Burbules, N. C., Fan, G., & Repp, P. (2020). Five trends of education and technology in a sustainable future. *Geography and Sustainability*, 1(2), 93–97. <https://doi.org/10.1016/j.geosus.2020.05.001>
- Cebrián, G., Palau, R., & Mogas, J. (2020). The Smart Classroom as a Means to the Development of ESD Methodologies. *Sustainability*, 12(7). <https://doi.org/10.3390/su12073010>
- De Pablos, J. M., Colás, M. P., López Gracia, A., & García-Lázaro, I. (2019). Los usos de las plataformas digitales en la enseñanza universitaria. Perspectivas desde la investigación educativa [The uses of digital platforms in university teaching. Perspectives from educational research]. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 17(1), 59. <https://doi.org/10.4995/redu.2019.11177> (In Spanish).
- Fobel, P., & Kuzior, A. (2019). The Future (Industry 4.0) Is Closer Than We Think. Will It Also Be Ethical? *Proceedings of the International Conference of Computational Methods in Sciences and Engineering 2019 (ICCMSE-2019)*. Proceedings of the International Conference of Computational Methods in Sciences and Engineering 2019 (Iccmse-2019), Rhodes, Greece. <https://doi.org/10.1063/1.5137987>
- Galés, N. L., & Gallon, R. (2019). Integrating Education, Technology, and SDG's: A three-pronged collaboration. *Innovations, Technologies and Research in Education*, 2019, 10–22. <https://doi.org/10.22364/atee.2019.itre.01>
- González-Zamar, M.-D., Abad-Segura, E., López-Meneses, E., & Gómez-Galán, J. (2020). Managing ICT for Sustainable Education: Research Analysis in the Context of Higher Education. *Sustainability*, 12(19). <https://doi.org/10.3390/su12198254>
- Hamburg, I., O'Brien, E., Vladut, G., & -. (2019). Entrepreneurship Business Research Skills. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence, 13th International Conference on Business Excellence (ICBE)*, 13(1), 100–111. <https://doi.org/10.2478/picbe-2019-0010>
- Kivarina, M. V. (2019). Transformation Of Science And Education In The Conditions Of Digitalization Of Economy. In V. A. Tifonov (Ed.), *Contemporary Issues of Economic Development of Russia: Chal-*



- lenges and Opportunities, vol 59. *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences* (pp. 225–232). <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.04.26>
- Kutnjak, A. (2021). Covid-19 Accelerates Digital Transformation in Industries: Challenges, Issues, Barriers and Problems in Transformation. *IEEE Access*, 9, 79373–79388. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3084801>
- Nikulina, I. V., Yudina, O. V., Averina, L. V., & Gorbатов, S. V. (2019). Transformation of Economic Education Under Conditions of Digital Economy. In V. Mantulenko (Ed.), *GCPMED 2018 – International Scientific Conference Global Challenges and Prospects of the Modern Economic Development* (Vol. 57, pp. 1741–1747). <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.03.176>
- Petersen, J. E., Rosenberg Daneri, D., Frantz, C., & Shammin, M. R. (2017). Environmental Dashboards: Fostering Pro-environmental and Pro-community Thought and Action Through Feedback. In W. Leal Filho, M. Mifsud, C. Shiel, & R. Pretorius (Eds.), *Handbook of Theory and Practice of Sustainable Development in Higher Education* (pp. 149–168). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47895-1_10
- Rodríguez-Abitia, G., Martínez-Pérez, S., Ramírez-Montoya, M. S., & Lopez-Caudana, E. (2020). Digital Gap in Universities and Challenges for Quality Education: A Diagnostic Study in Mexico and Spain. *Sustainability*, 12(21), 9069. <https://doi.org/10.3390/su12219069>
- Sá, M. J., & Serpa, S. (2020). The COVID-19 Pandemic as an Opportunity to Foster the Sustainable Development of Teaching in Higher Education. *Sustainability*, 12(20). <https://doi.org/10.3390/su12208525>
- Shill, J., Busst, C., Horton, K., Corben, K., & Demaio, S. (2021). Our Path to Health for All: Australia in 2030. *Medical Journal of Australia*, 214(8 Supplement), 5–6. <https://doi.org/10.5694/mja2.51020>

Список литературы

- Abad-Segura, E., González-Zamar, M.-D., Infante-Moro, J. C., & Ruipérez García, G. (2020). Sustainable Management of Digital Transformation in Higher Education: Global Research Trends. *Sustainability*, 12(5). <https://doi.org/10.3390/su12052107>
- Abad-Segura, E., González-Zamar, M.-D., Luque-de la Rosa, A. L. la, & Morales Cevallos, M. B. (2020). Sustainability of Educational Technologies: An Approach to Augmented Reality Research. *Sustainability*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/su12104091>
- Aboobaker, N., & Ka, Z. (2021). Digital learning orientation and innovative behavior in the higher education sector: Effects of organizational learning culture and readiness for change. *International Journal of Educational Management*, 35(5), 1030–1047. <https://doi.org/10.1108/IJEM-09-2019-0345>
- Ahel, O., & Lingenu, K. (2020). Opportunities and Challenges of Digitalization to Improve Access to Education for Sustainable Development in Higher Education. B W. Leal Filho, A. L. Salvia, R. W. Pretorius, L. L. Brandli, E. Manolas, F. Alves, U. Azeiteiro, J. Rogers, C. Shiel, & A. Do Paco (Ред.), *Universities as Living Labs for Sustainable Development* (cc. 341–356). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-15604-6_21
- Baena-Morales, S., Martinez-Roig, R., & Hernández-Amorós, M. J. (2020). Sustainability and Educational Technology—A Description of the Teaching Self-Concept. *Sustainability*, 12(24). <https://doi.org/10.3390/su122410309>



- Barbieri, G., Garces, K., Abolghasem, S., Martinez, S., Pinto, M. F., Andrade, G., Castro, F., & Jimenez, F. (2021). An Engineering Multidisciplinary Undergraduate Specialty with Emphasis in Society 5.0. *International Journal of Engineering Education*, 37(3), 744–760.
- Borisova, O., Frolova, V., & Artamonova, L. (2019). The Educational and Globalization Components of Sustainable Development, and Their Factors. *E3S Web of Conferences. IV th International Innovative Mining Symposium*, 105. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/201910504047>
- Brudermann, T., Aschemann, R., Füllsack, M., & Posch, A. (2019). Education for Sustainable Development 4.0: Lessons Learned from the University of Graz, Austria. *Sustainability*, 11(8), 2347. <https://doi.org/10.3390/su11082347>
- Burbules, N. C., Fan, G., & Repp, P. (2020). Five trends of education and technology in a sustainable future. *Geography and Sustainability*, 1(2), 93–97. <https://doi.org/10.1016/j.geosus.2020.05.001>
- Cebrián, G., Palau, R., & Mogas, J. (2020). The Smart Classroom as a Means to the Development of ESD Methodologies. *Sustainability*, 12(7). <https://doi.org/10.3390/su12073010>
- De Pablos, J. M., Colás, M. P., López Gracia, A., & García-Lázaro, I. (2019). Los usos de las plataformas digitales en la enseñanza universitaria. Perspectivas desde la investigación educativa [The uses of digital platforms in university teaching. Perspectives from educational research]. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 17(1), 59. <https://doi.org/10.4995/redu.2019.11177> (In Spanish).
- Fobel, P., & Kuzior, A. (2019). The Future (Industry 4.0) Is Closer Than We Think. Will It Also Be Ethical? *Proceedings of the International Conference of Computational Methods in Sciences and Engineering 2019 (ICCMSE-2019)*. Proceedings of the international conference of computational methods in sciences and engineering 2019 (ICCMSE-2019), Rhodes, Greece. <https://doi.org/10.1063/1.5137987>
- Galés, N. L., & Gallon, R. (2019). Integrating Education, Technology, and SDG's: A three-pronged collaboration. *Innovations, Technologies and Research in Education*, 2019, 10–22. <https://doi.org/10.22364/atee.2019.itre.01>
- González-Zamar, M.-D., Abad-Segura, E., López-Meneses, E., & Gómez-Galán, J. (2020). Managing ICT for Sustainable Education: Research Analysis in the Context of Higher Education. *Sustainability*, 12(19). <https://doi.org/10.3390/su12198254>
- Hamburg, I., O'Brien, E., Vladut, G., & -. (2019). Entrepreneurship Business Research Skills. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence, 13th International Conference on Business Excellence (ICBE, 13(1), 100–111*. <https://doi.org/10.2478/picbe-2019-0010>
- Kivarina, M. V. (2019). Transformation Of Science And Education In The Conditions Of Digitalization Of Economy. B V. A. Tifonov (Ред.), *Contemporary Issues of Economic Development of Russia: Challenges and Opportunities*, vol 59. *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences* (cc. 225–232). <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.04.26>
- Kutnjak, A. (2021). Covid-19 Accelerates Digital Transformation in Industries: Challenges, Issues, Barriers and Problems in Transformation. *IEEE Access*, 9, 79373–79388. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3084801>
- Nikulina, I. V., Yudina, O. V., Averina, L. V., & Gorbato, S. V. (2019). Transformation of Economic Education Under Conditions of Digital Economy. B V. Mantulenko (Ред.), *GCPMED 2018 – International Scientific Conference Global Challenges and Prospects of the Modern Economic Development* (T. 57, cc. 1741–1747). <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.03.176>
- Petersen, J. E., Rosenberg Daneri, D., Frantz, C., & Shammin, M. R. (2017). Environmental Dashboards: Fostering Pro-environmental and Pro-community Thought and Action Through Feedback. In



- W. Leal Filho, M. Mifsud, C. Shiel, & R. Pretorius (Ред.), *Handbook of Theory and Practice of Sustainable Development in Higher Education* (с. 149–168). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47895-1_10
- Rodríguez-Abitia, G., Martínez-Pérez, S., Ramirez-Montoya, M. S., & Lopez-Caudana, E. (2020). Digital Gap in Universities and Challenges for Quality Education: A Diagnostic Study in Mexico and Spain. *Sustainability*, 12(21), 9069. <https://doi.org/10.3390/su12219069>
- Sá, M. J., & Serpa, S. (2020). The COVID-19 Pandemic as an Opportunity to Foster the Sustainable Development of Teaching in Higher Education. *Sustainability*, 12(20). <https://doi.org/10.3390/su12208525>
- Shill, J., Busst, C., Horton, K., Corben, K., & Demaio, S. (2021). Our Path to Health for All: Australia in 2030. *Medical Journal of Australia*, 214(8 Supplement), 5–6. <https://doi.org/10.5694/mja2.51020>
- Брюхова, Н. Г., & Агафонова, С. В. (2018). Человечность и креативность в нравственном развитии молодежи. *Российский психологический журнал*, 14(1), 39–61. <https://doi.org/10.21702/rpj.2017.1.3>



Advertising Design of Urban Development

Irina A. Leonova¹, Marina M. Khramova² & Natalya V. Zaichkina³

Astrakhan State University. Astrakhan, Russia

Abstract

Outdoor advertising has traditionally been considered one of the most important components of the mass media complex. Having an impact on all layers of society, advertising has become a kind of projection of the values that society lives by, and reflects its social and cultural level. However, the redundant use of outdoor advertising has led to the fact that in recent years the problem of the lack of aesthetics of Russian cities has become very acute. We studied and analyzed the current situation with poor-quality outdoor advertising design in modern cities to search new approaches and tools to solve the problem of unsightly cities on the example of the city of Astrakhan. The research was based on the synergetic principle of studying the object, on the method of system analysis of psychological diagnostics (observation, conversation, questionnaire), and on the analysis of the existing situation of outdoor advertising in Astrakhan. We also suggested the list of aspects and conditions important for creating interesting in design and content outdoor advertisement. Analyzing the answers to the questionnaire and basing on the study of the state of outdoor advertising in the urban environment, we formulated the conditions of normalizing the state of the urban space, meaning its quality and placement. Outdoor advertising is developing along with the improvement of information and communication technologies. A person's contact with advertising in contemporary city is inevitable. At the same time, there are already a lot of tools available at the moment, to strengthen the impact of advertising on citizens. Therefore, it is necessary to approach the choice of a particular tool with special responsibility, so that advertising, as an integral component of an up-to-day city, does not damage the urban space.

Keywords

Outdoor Advertising; Urban Environment; Structural Element; Advertising Tools



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1 Email: irinaleonova@yandex.ru

2 Email: parhomceva@yandex.ru

3 Email: nvzaichkina@yandex.ru



Рекламный дизайн городской застройки

**Леонова Ирина Анатольевна¹, Храмова Марина Васильевна²,
Заичкина Наталья Владимировна³**

Астраханский государственный университет. Астрахань, Россия

Аннотация

Цель: Наружная реклама традиционно считается одной из важнейших составляющих комплекса средств массовой информации. Воздействуя на все слои общества, реклама стала своего рода проекцией ценностей, которыми живет общество, и отражает его социальный и культурный уровень. Однако избыточное использование наружной рекламы привело к тому, что в последние годы очень остро встала проблема отсутствия эстетики российских городов. Мы изучили и проанализировали текущую ситуацию с некачественным дизайном наружной рекламы в современных городах для поиска новых подходов и инструментов решения проблемы неэстетичных городов на примере города Астрахань.

Методы: исследование основывалось на синергетическом принципе изучения объекта, на методе системного анализа психологической диагностики (наблюдение, беседа, анкетирование), на анализе сложившейся ситуации с наружной рекламой в Астрахани. Мы также предложили перечень аспектов и условий, важных для создания интересной по дизайну и содержанию наружной рекламы.

Результаты: Проанализировав ответы на вопросы анкеты и основываясь на изучении состояния наружной рекламы в городской среде, мы сформулировали условия нормализации состояния городского пространства с точки зрения его качества и размещения.

Вывод: Наружная реклама развивается вместе с совершенствованием информационных и коммуникационных технологий. Контакт человека с рекламой в современном городе неизбежен. В то же время уже сейчас существует множество доступных инструментов для усиления воздействия рекламы на граждан. Поэтому к выбору того или иного инструмента необходимо подходить с особой ответственностью, чтобы реклама, как неотъемлемая составляющая современного города, не наносила ущерб городскому пространству.

Ключевые слова

наружная реклама; городская среда; структурный элемент; рекламные средства



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
[Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1 Email: [irinaleonova\[at\]yandex.ru](mailto:irinaleonova[at]yandex.ru)
2 Email: [parhomceva\[at\]yandex.ru](mailto:parhomceva[at]yandex.ru)
3 Email: [nvzaichkina\[at\]yandex.ru](mailto:nvzaichkina[at]yandex.ru)



Introduction

The rapid development of urban agglomerations in the modern world is accompanied by an active growth of a huge amount of outdoor advertising in the urban space. Many researchers note that the modern world lives in the era of media democracy, the power of the mass media (Zadorkina, 2012).

Outdoor advertising has traditionally been considered and is still considered one of the most important components of the mass media complex. Having the functions of a structural element of the information and communication space of various public societies (Berdyshev, 2010) it has become an integral part of the complex of urban objects. It is difficult to overestimate its impact on all segments of society, since outdoor advertising is not just a source of information, but the centre of society's acquaintance with news from the world of production and consumption (Golovanova, 2017). Influencing all layers of society, advertising is a kind of projection of the values that society lives by, reflects its social and cultural level.

Advertising differs by distribution channels and by its direct goals (Postrigan, 2019). Our research concerns outdoor urban advertising (banners, signs, digital screens, etc.), which has become an everyday reality in the architectural environment of modern cities. According to statistics, this advertising now ranks fourth after advertising on television, on the Internet and in the media. In addition, analysts note that outdoor advertising may even displace advertising in the media in the near future, and take the third place in the advertising rating, since it is increasingly becoming attractive in ways of presenting and visualizing the information presented (Mediascope: Results of 2020: The Largest Advertisers and the Main Categories, 2021).

One of the areas that contribute to the development and improvement of the status of outdoor advertising in society undoubtedly belongs ad design, which largely depends on the decisions of commercials designers, who, in order to make outdoor advertising effective, should rely on new technologies, and previously unused media and materials (Suidi & Marchenko, 2020). However, this requires a lot of financial and time costs, so the design of outdoor advertising in many cities of Russia requires improvements. Designer clutter, which is observed in the urban environment in the form of huge bright signs, wide advertising banners, has led to the fact that many of the cities have lost their individuality, their unique historical appearance. In recent years, the problem of the lack of aesthetics of Russian cities has become very acute.

The qualitative changes taking place today in all areas of public life and having a direct impact on the outdoor advertising market have determined the topic of our research. Its relevance consists in the need to analyze the current situation with poor-quality outdoor advertising design in modern cities, search for new approaches to solving the problem of unsightly cities on the example of the city of



Astrakhan, a relatively small Caspian city with about 530 thousand inhabitants (The City of Astrakhan, 2021) and which has historical buildings with numerous architectural monuments among them.

Outdoor advertising contributes to the formation of the image of the city, namely, either it comprises its applied decoration or it clutters it with poorly made structures installed wherever the advertiser considers it profitable. There are cases when advertising does not just use the architectural elements of urban buildings and structures, but also transforms them into one of its parts (PR. The Urban Environment in the Structure of Advertising, 2008). Thus, it participates in the process of forming the aesthetic tastes of the city residents.

The level of psychological danger of outdoor advertising is directly dependent on the methods of advertising practices, advertising content and technologies. In the presented study, advertising, as an object of research, is considered as a structural element filling urban space. The subject of the study is modern outdoor advertising tools.

Methods and materials

The research was based on the synergetic principle of studying the object. In addition, the method of system analysis of psychological diagnostics (observation, conversation, questionnaire) was used. In accordance with the adopted method, an analysis of the existing situation of outdoor advertising was carried out in Astrakhan, the required conditions were identified and some recommendations were given to ensure outdoor advertisement effectiveness.

In our studies, a significant part of the analyzed information was based on the works of such authors as: A.N. Mudrov (Mudrov, 2008), Yu.S. Bernadskaya, S.S. Marochkina, L.F. Smotrova (Bernadskaya et al., 2005), K.V. Antipov (Antipov, 2020), etc. W. Wells, S. Moriarty and J. Burnett wrote: "Advertising is both a science and an art, which makes it difficult to find answers to questions about reporting and efficiency" (Wells et al., 2008).

The psychology of advertising was discussed in their works by L.V. Lebedeva (Lebedeva, 2010), E.E. Pronina (Pronina, 2000), etc. Considering the impact of advertising on a person depending on its design, we studied the works by R.Yu. Ovchinnikova (Ovchinnikova, 2012), V.D. Kurushin (Kurushin, 2016), E. Povlovskaya (Pavlovskaya, 2003a) and others. Russian cultural critic V. M. Razdorov noted that now

"it is not the thing that is sent to conquer markets for itself, but its image. Society decides to choose a thing, less and less considering its real value and more and more depending on how it is portrayed" (Razdorov, 2016).

The main part

Considering the situation with creativity in outdoor advertising that has developed over time, it can be noted that it has gone beyond the boundaries of marketing



communications and sales markets. Advertising has invaded public life and it even, to some extent, forms the image of this life. It became a reflection of this life, drawing inspiration for plots, themes, ideas and images from it (Pavlovskaya, 2003b). Thus, according to V. Uchyonov and M. Starush, modern advertising creativity “is, on the one hand, the ability to infiltrate into any “cells” of the social organism, on the other it is the ability to extract what can be assimilated in advertising works from different “cells” and larger structures of society” (Uchenova & Starush, 1996).

The effectiveness of advertising depends on a large scale on design developments, which, as a rule, are focused on more intelligible and attractive information about the advertised object or service. The designer objective is inspired and supported by the emergence of more and more advanced technologies, new types of media and materials that make advertising as clear and memorable as possible. “Advertising should “satisfy the consumer”, “getting closer” to the customer, anticipating his requests, desires, needs” (Suidi & Marchenko, 2020).

Advertising can be informational, propagandistic, educational and promotional by nature. In all cases, there is a demonstration plane supplemented by various outdoor advertising tools (LEDs, neons, various reflective films, etc.), which allow you to make the ad more vivid, catching and dynamic.

The most modern advertising is carried out in the form of electronic displays, television screens, and laser installations. Digital technologies, such as digital video screens, scrollers, pillars, monitors that are hung on the building facades are widely used. Some of them can interact with public.

An important element for effective advertising activity is its psychological impact. It can seamlessly fit into the urban space causing no negative feelings, but it can also be an irritating factor if, for example, its presence spoils the view of the entire street. In his work, I. V. Lyalikov notes that urban advertising takes more aggressive forms today, capturing more and more free spaces on the facades of buildings; as a result, many buildings “blur” in a variety of colors, slogans and images (Lyalikov, 2013). The city is cluttered up with advertising media, which causes discomfort for the residents daily watching them. This condition is even more aggravated if the advertising is illiterate and unattractive. The city suffers from low-quality advertising and such promotion cannot be effective. Outdoor advertising of all Russian cities, including Astrakhan, faces such problems.

It should be noted that the situation currently observed with the Astrakhan outdoor advertising market is ambiguous. The city is distinguished by its uniqueness, the presence of many historical monuments. These city attractions are sometimes inaccessible to the guests because of billboards hanging on the facades of old buildings. Many advertising experts have repeatedly written about this:

“huge panels, covering historical buildings, distorting” postcard “views of the city, banners and shields, cause not so much pragmatic consumer interest as irritation of residents” (Savelyeva, 2014).



Astrakhan outdoor advertising in the urban environment is overloaded with a disorderly pile of conflicting graphic images, each one competing for our attention. There is no mutual understanding between advertisers and the city administration. According to information from the media and according to our observations, the city administration is currently taking measures everywhere to improve the state of the urban environment, namely, it is dismantling a number of billboards that, in its opinion, supported by many residents of the city, “clutter up” the city space (900 Illegally Installed Billboards Were Dismantled in Astrakhan, 2018). However, these administrative actions do not find support among advertisers.

Outdoor advertising in Astrakhan is presented on such media as panel structures, exterior design of building facades (signs, shaped pillars, brackets, window dressing) and advertising on transport. Most of the advertising in the city is operated illegally.

Most of design constructions do not meet the safety rules. There are a lot of examples of low-quality advertising in the city. For example, the shopping complex on Akhsharumov Street was renamed from “Astor” into “vASTORg”, an incorrectly spelt word, as indicated by a huge sign on the facade of the building. In another case the residents of the city are offered to make an electronic medical certificate, but in a very peculiar way. A company hung up an advertising banner, making five grammatical errors (Fig. 1).





Figure 1. Examples of illiterate advertising

There were also curious cases of installing outdoor advertising. For example, two ads installed in close proximity to each other lose their purpose, but entertain the residents of the city, making them laugh. (Fig. 2).



Figure 2. Outdoor advertising on one of the main streets of the city

Private commercial advertising is a special part of the problem of outdoor advertising. Its lack of control and scarcity of aesthetics has a disastrous effect on the whole society, often reducing the overall level of culture, clogging



the communicative environment. There are a lot of examples of such kind advertising in the city.

Of course, money decides next to everything in making advertising and its design interesting. But an important role here belongs to the advertiser itself, its creativity, individuality and involvement in its work. For example, the use of forged signs and historical styles in advertising are possible options for non-standard approaches and original solutions in outdoor advertising of the city.

Recently, the administration of the city of Astrakhan adopted Resolution No.418 dated 25.10.2019 (New in the Legislation of the Astrakhan Region. Resolution of the Administration of the MO "City of Astrakhan" Dated 25.10.2019 No. 418..., n.d.), which formulated uniform standard for the placement of advertising and information structures on the facades of buildings, the so-called "design code". This decision had to fix the priority of preserving the unique appearance of the city's buildings. The resolution defines the maximum permissible overall dimensions of advertising structures depending on their type, and also completely prohibits the overlap of architectural elements of the facade. At the same time, advertisers are invited to replace the advertising billboards with more effective and better quality tools, such as projection or laser outdoor advertising. According to a number of researchers, it is more effective, since it attracts increased attention to the organized show, and contributes to the enrichment of the urban material reality with virtual (Pallotta & Sichkar, 2020).

Results

The study of the impact of urban advertising design on an individual was accompanied by a survey of residents using a questionnaire, finding out their psychological state when considering a particular advertisement.

Surveys have practically no alternative in cases when it is necessary to learn about the knowledge, beliefs and preferences of the target audience, about their attitude to problems and their solutions (Kamenev, 2013). The disadvantage of this research method is the insufficient accuracy of the results obtained, associated with a possible misinterpretation of the answers received.

The questionnaire, compiled in the form of a checklist, included questions, the analysis of the answers to which made it possible to assess the urban environment from the point of view of filling it with outdoor advertising, to draw conclusions about the main problems of urban advertising.

To make the survey more successful, respondents were asked to choose one of the presented answer options or give their own answer. This method helps to avoid distortion in the interpretation of the answers and get fairly complete information on it. In addition, such a survey is more reliable in obtaining information for the following reasons: the same wording of the question for everyone; the possibility of interviewing a large number of people by persons without special training for this survey.



The questionnaire was distributed on social networks. 150 people filled it in.

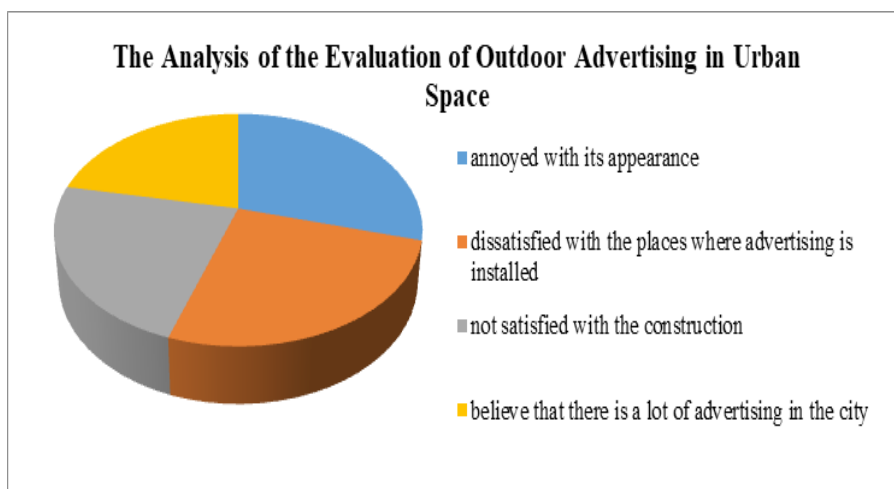


Figure 3. Analysis of the evaluation of outdoor advertising in Astrakhan.

The diagram (Fig. 3) depicts what the residents of Astrakhan think about its impact on the structure of urban space.

The results of the survey by means of a questionnaire were as follows:

74% are annoyed with its appearance and complain about its obtrusiveness;

65% are dissatisfied with the places where advertising is installed, believing that it spoils the appearance of the city;

58% of respondents are not satisfied with the construction on which the ad is placed;

55% respondents believe that there is a lot of advertising in the city.

Analyzing the answers of citizens to the questions raised, we can say with confidence that the residents of the city are not satisfied with the state of outdoor advertising in the city and support the decision of the administration to take decisive measures to correct this situation. The streets of the city have long needed this “general visual cleaning”.

Based on the study of the issue of the state of outdoor advertising in the urban environment and the impact of its design on the residents of the city, we formulated the conditions that would allow us to normalize the state of the urban environment in the sense of placement and quality of outdoor advertising:

1. Adoption of a law on the placement of advertising in urban space, which would establish the rules for its widespread placement.
2. Development of a panoramic map with the designation of visualization of streets, squares, and any open spaces, where the scheme of orderly placement of any advertising approved by the administration would be carried out in an organized manner.



3. Establishment of an administrative body responsible for the quality and placement of advertising.
4. Advertising projects must be carried out by an organization that has a design permit and comply with safety and sanitary standards.
5. Advertising placement schemes must be published for open discussion in accordance with the established rules and in the information and telecommunications network of the Internet.
6. An advertising structure can be installed only if there is a project containing information about its territorial placement, appearance and technical parameters.
7. The advertising structure must have a mandatory marking indicating the advertising distributor and his phone numbers.
8. The advertiser must be responsible for the illegality of advertising placement or its improper operation.

As a result, outdoor advertising should have a positive character and educate the taste. Properly submitted, it should not be aggressive. The conditions for creating ads interesting in design and content should be based on the following important aspects:

1. Composition, plot, text and artistic and expressive means in the implementation of the idea (message and plan).
2. The choice of style to create a harmonious piece of work in the overall architecture of the building and the surrounding space.
3. Search for creative ideas, non-standard composition and color solutions.
4. Transformation of advertising into unusual spaces based on the common interests of the advertiser and the citizens.

Conclusion

Urban space is a complex functional system in which outdoor advertising is an important information and communication element. The influence of outdoor advertising on human psychology is obvious. In this regard, the main task of advertising designers is to eliminate its negative impact as much as possible, following the recommended conditions for its device in an urban environment. Adhering to the conditions formulated by the authors necessary for the organization of advertising, using active design, elements of lighting design or other innovative technological design, it is possible to achieve high efficiency of advertising impact on the residents of the city.

The language of advertising texts is one of the components of outdoor advertising. Such an annoying factor as illiterate texts should disappear from advertising



forever. Advertising language based on manipulation technologies, as a rule, also negatively affects people's consciousness. A modern city needs advertising in which the interests of commerce would coincide with the issues of morality and national traditions. Social advertising has a great potential in this direction.

Social advertising is information distributed in any way, in any form and using any means, addressed to an indefinite circle of persons and aimed at achieving charitable and other socially useful goals, as well as ensuring the interests of the state (Federal Law "On Advertising", n.d.). In other words, this advertising is not commercial; it aims to promote universal human and cultural values. Such advertising in urban development causes only positive emotions among the population, as it ennobles the urban space as a whole.

Outdoor advertising is developing along with the improvement of information and communication technologies. A person's contact with advertising in a contemporary city is inevitable. At the same time, there are already a lot of tools available at the moment to strengthen the impact of advertising on citizens. Therefore, it is necessary to approach the choice of a particular tool with special responsibility, so that advertising, as an integral component of a contemporary city, does not damage the urban space.

Authors' contributions

IL contributed in study conception, manuscript drafting, data-analysis, and data collection. MKh contributed in manuscript drafting, data-analysis, and data collection. NZ contributed in manuscript drafting and manuscript editing. All authors read, critically evaluated and approved the final version of the manuscript.

Acknowledgments

The authors warmly thank the City of Astrakhan Administration for providing access to the documents and information about the outdoor advertisement in Astrakhan.

References

- 900 illegally installed billboards were dismantled in Astrakhan. (2018). RostovGazeta. <https://rostovgazeta.ru/news/economy/04-09-2018/v-astrahani-demontirovali-900-nezakonno-ustanovlennyyh-reklamnyh-schitov> (In Russian).
- Antipov, K. V. (2020). *The Basics of Advertising* (4th ed.). Dashkov and Co. (In Russian).
- Berdyshev, S. N. (2010). *Effective Outdoor Advertising*. Dashkov and Co. (In Russian).
- Bernadskaya, Yu. S., Smotrova, L. F., & Marochkina, S. S. (2005). *The Basics of Advertising*. Nauka. (In Russian).



- Federal Law "On Advertising" of 13.03.2006 N 38-FZ (adopted by the State Duma of the Federal Assembly of the Russian Federation on 22.02.2006. (n.d.). http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_58968/ (In Russian).
- Golovanova, M. A. (2017). The Role and Place of Advertising in Modern Society. *Young Scientist*, 13.2 (147.2), 5–7. (In Russian).
- Kamenev, N. G. (2013). *Marketing Research* (3rd ed.). Infra-M. (In Russian).
- Kurushin, V. D. (2016). *Graphic Design and Advertising: A Self-Help Guide*. DMK-Press. (In Russian).
- Lebedeva, L. V. (2010). *Psychology of Advertising*. Tyumen State University Publishing House. (In Russian).
- Lyalikov, I. V. (2013). *Outdoor Advertising of the Urban Environment*. Omsk State Technical University. (In Russian).
- Mediascope: Results of 2020: The largest advertisers and the main categories. (2021). AllAdvertising. https://alladvertising.ru/pr/adv_market_2020.html (In Russian).
- Mudrov, A. N. (2008). *Fundamentals of Advertising* (2nd ed., p. 397). Magister. (In Russian).
- New in the legislation of the Astrakhan region. Resolution of the administration of the MO "City of Astrakhan" dated 25.10.2019 No. 418 "On approval of the Regulations on the placement of advertising structures on land plots, regardless of ownership forms, on the territory of the municipal formation "City of Astrakhan." (n.d.). <http://www.consultant.ru/law/review/reg/rlaw/rlaw3222019-11-08.html/> (In Russian).
- Ovchinnikova, R. Yu. (2012). *Design in advertising. Fundamentals of graphic design*. UNITY-DANA.
- Pallotta, V. I., & Sichkar, T. V. (2020). Outdoor Advertising as an Element of the Socio-Cultural Space of a Modern City. *The World of Science. Sociology, Philology, Cultural Studies*, 1, vol. 11, 13. (In Russian).
- Pavlovskaya, E. E. (2003a). *Advertising design: Generation NEXT*. Piter. (In Russian).
- Pavlovskaya, E. E. (2003b). *Advertising Design: The Strategy of Project Creativity* (p. 56). (In Russian).
- Postrikan, D. V. (2019). Advertising and its types as an element of a communication organization. *Colloquium-Journal*, 22-7 (46), 18–20. (In Russian).
- PR. The urban environment in the structure of advertising. (2008). *Architektonika. On-Line Architectural Review*. http://architektonika.ru/2008/01/15/gorodskaja_sreda_v_strukture_reklamy.html (In Russian).
- Pronina, E. E. (2000). *Psychological Examination of Advertising*. RIP-holding. (In Russian).
- Razdorov, I. M. (2016). *Vital culture of perception: How people see and understand the world*. URSS Publ. House. (In Russian).
- Savelyeva, O. O. (2014). Advertising in urban space: Using the language of contemporary art. *Logos et Praxis*, 3, 61–70. (In Russian).
- Suidi, M., & Marchenko, A. A. (2020). Modern trends in the development of outdoor advertising. *Young Scientist*, 24(314), 150–153. (In Russian).
- The City of Astrakhan. (n.d.). Cities of Russia. http://xn----7sbiew6aadmema7p.xn--p1ai/sity_id.php?id=33 (In Russian).



- Uchenova, V. V., & Starush, M. I. (1996). The "Philosophical Pebble" of Advertising Creativity. *Cultural Studies and Epistemology of Advertising*. Maxima. (In Russian).
- Wells, W., Moriarty, S., & Burnett, J. (2008). *Advertisement: Principles and practice*. Piter. (In Russian).
- Zadorkina, S. (2012). Mass media in the context of innovative development of modern society. *Power*, 10, 32–34. (In Russian).

Список литературы

- Антипов, К. В. (2020). *Основы рекламы* (4-е-е изд изд.). Издательско-торговая корпорация.
- Бердышев, С. Н. (2010). *Эффективная наружная реклама*. Дашков и Ко.
- В Астрахани демонтировали 900 незаконно установленных рекламных щитов. (б. д.). RostovGazeta., от <https://rostovgazeta.ru/news/economy/04-09-2018/v-astrahani-demontirovali-900-nezakonno-ustanovlennyyh-reklamnyh-schitov>
- Владимировна, З. С. (2012). Развитие средств массовой информации в контексте инновационного развития современного общества. *Власть*, 10, 32–34.
- Голованова, М. А., & Черненко, В. Н. (2017). Роль и место рекламы в современном социуме. *Молодой ученый*, 147, 5–7.
- Городская среда в структуре рекламы. (б. д.). [архитектура] портал о современной архитектуре и дизайне., от http://architektonika.ru/2008/01/15/gorodskaja_sreda_v_strukture_reklamy.html
- Каменев, Н. Г. (2013). *Маркетинговые исследования* (3-е-е изд изд.). Инфра-М, Вузовский учебник.
- Количество жителей Астрахань численность населения. Фото и карты. (б. д.). Города Россия, от https://xn---7sbiew6aadnema7p.xn--plai/sity_id.php?id=33
- Курушин, В. Д. (2016). *Графический дизайн и реклама: Пособие для самостоятельной работы*. ДМК-Пресс.
- Лебедева, Л. В. (2010). *Психология рекламы*. Издательство Тюменского государственного университета.
- Ляликов, И. В. (2013). *Наружная реклама городской среды*. Омский государственный технический университет.
- Марченко, А. А., & Суиди, М. (2020). Современные тенденции развития наружной рекламы. *Молодой ученый*, 314, 150–153.
- Мудров, А. Н. (2008). *Основы рекламы* (2-е-е изд.). Магистр.
- Новое в законодательстве Астраханской области. Постановление администрации МО «Город Астрахань» от 25.10.2019 No 418 "Об утверждении Положения о размещении рекламных конструкций на земельных участках, независимо от форм собственности, на территории муниципального образования «Город Астрахань». (б. д.). <http://www.consultant.ru/law/review/reg/rlaw/rlaw3222019-11-08.html/>
- Овчинникова, Р. Ю. (2012). *Дизайн в рекламе. Основы графического дизайна*. ЮНИТИ-ДАНА.
- Павловская, Е. Е. (2003). *Дизайн рекламы: Поколение NEXT*. Питер.



- Павловская, Е. Э. (2003). Дизайн рекламы: Стратегия проектного творчества. <https://dissercat.com/content/dizain-reklamy-strategiya-proektnogo-tvorchestva>
- Паллотта, В. И., & Сичкарь, Т. В. (2020). Наружная реклама как элемент социокультурного пространства современного города. *Мир науки. Социология, филология, культурология*, 11(1), 5–5.
- Постриган, Д. В. (2019). Реклама и её виды как элемент коммуникационной организации. *Colloquium-Journal*, 22-7 (46). <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41330689>
- Пронина Е. Е. (2000). Психологическая экспертиза рекламы. РИП-холдинг.
- Розин, В. М. (2016). Визуальная культура и восприятие. Как человек видит и понимает мир. URSS.
- Савельева, О. О. (2014). Реклама в городском пространстве: Использование языка актуального искусства. *Logos et Praxis*, 3, 61–70.
- Смотрова, Л. Ф., Марочкина, С. С., & Бернадская, Ю. С. (2005). Основы рекламы (Л. М. Дмитриевой, Ред.). Наука.
- Ученова, В. В., & Старуш, М. И. (б. д.). Философский камешек» рекламного творчества: Культурология и гносеология рекламы. МАКСИМА.
- Уэллс, У., Бернет, Дж., & Мориарти, С. (2008). Реклама: Принципы и практика. Издательство «Питер».
- Федеральный закон «О рекламе» от 13.03.2006 N 38-ФЗ (последняя редакция от 30.12.2021 N 487-ФЗ). (б. д.). Консультант Плюс. http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_58968/
- Mediascope: «Итоги 2020 года: Крупнейшие рекламодатели и основные категории». (2020). AllAdvertising. https://alladvertising.ru/pr/adv_market_2020.html



Virtual Gamification and Problems of Students' Social Interaction

**Sergey A. Khrapov¹, Liudmila V. Baeva²,
Alexandr V. Grigorev³ & Dmitriy A. Bibarsov⁴**

Astrakhan State University. Astrakhan, Russia

Abstract

The article concerns the systemic problem of students' social interactions in the context of digitalization of education and usage of virtual gamification technologies in pedagogical process. The authors conducted an interdisciplinary analysis of influence of the phenomena and conditions of virtual gamification on the "vertical" and "horizontal" processes of students' social interactions, which determine constructive or destructive vectors of their socialization and professionalization in a digital society. The authors concluded that professional use of gamification pedagogical technologies can significantly reduce the social risks of digitalization of education and increase the level of safety of communicative and educational environment.

Keywords

Social Interaction; Digital Education; Gamification in Educational Process; Virtual Gamification



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1 Email: khrapov.s.a.aspu@gmail.com

2 Email: baevaludmila@mail.ru

3 Email: proeu@yandex.ru

4 Email: www.legion95@mail.ru



Виртуальная геймификация и проблемы социального взаимодействия обучающихся

**Храпов Сергей Александрович¹, Баева Людмила Владимировна²,
Григорьев Александр Владимирович³, Бибарсов Дмитрий Александрович⁴**

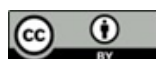
Астраханский государственный университет. Астрахань, Россия

Аннотация

Статья посвящена системной проблеме социального взаимодействия обучающихся в условиях цифровизации образования и применения в педагогическом процессе технологий виртуальной геймификации. Авторы проводят междисциплинарный анализ влияния феноменов и условий виртуальной геймификации на «вертикальный» и «горизонтальный» процессы «социального взаимодействия» обучающихся, определяющие в дальнейшем конструктивные либо деструктивные векторы их социализации и профессионализации в цифровом обществе. Авторы приходят к выводу, что профессиональное использование геймификационных педагогических технологий может в значительной мере снизить социальные риски цифровизации образования и повысить уровень безопасности коммуникативно-образовательной среды.

Ключевые слова

социальное взаимодействие; цифровое образование; геймификация в образовательном процессе; виртуальная геймификация



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
[Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1 Email: khrapov.s.a.aspu@gmail.com

2 Email: baevaludmila@mail.ru

3 Email: proeu@yandex.ru

4 Email: www.legion95@mail.ru



Introduction

Development of information technologies and formation of the digital world as well as digital culture lead to transformations in various social spheres (Tawafak et al., 2018; Sorina, 2019; Khrapov, 2011; Khrapov & Baeva, 2021). The sphere of social interaction undergoes special transformations, since development of information technology transfers it into “digital”, which has been intensified against the backdrop of the COVID-19 pandemic. These events also led to scaling of distance education, which of course affects socialization and further professionalization of students, who, studying on-line, lose opportunity to socially interact both with teachers and themselves in the usual ways. This raises the question: can virtual gamification, as one of digital world phenomena, reduce risks of loss of social interaction and, as a result, increase the level of security of digital educational environment, promote constructive socialization and professionalization of students?

Virtual gamification was chosen as the subject of research for a number of reasons: first of all, gamification as a transfer of game mechanics to non-game situations is used in various social spheres, including education, secondly, games (including computer games) is a simplified broadcast of social and interpersonal interaction, which is applicable for educational purposes, and thirdly, video game industry is popular among children and young people and is embedded in the value system of zoomers.

Definition of Social Interaction

Main Rendering of the Term “Social Interactions”

Before revealing the problem of students’ social interaction and relationship of virtual gaming with it, it is worth giving a brief description of the very concept of “social interaction”. The term “social interaction” has been used in sociology more frequently than in other humanities by such foreign scientists as M. Weber, T. Parsons, P. Sorokin, as well as by national authors – A.N. Averyanov, N.L. Vinogradova and others. One of the theories using this term is the theory of social action proposed by M. Weber, according to which social interaction is “goal-rational, value-rational social action, oriented in meaning to the actions of others” (Weber, 1990). According to T. Parsons, social action “includes certain structural elements: people, objects, norms, values.” (Parsons, 1997). A similar interpretation was given by P. Sorokin, speaking of social interaction as about the exchange of “social actions to achieve a common goal, the exchange of ideas, convictions, opinions, information and the exchange of feelings as an expression of attitude to something” (Sorokin, 1992). It is possible to single out some other interpretations: “People agreeing on their actions by interpreting them” (D. Mead, G. Bloomer) (Mead, 1996); “The process of coordinating people’s actions by means of their comprehension on the basis of life experience” (A. Shchuts) (Schütz, 2004). The term “social interac-



tions” was put forward by domestic authors as well. For example, E.M. Korzheva presented social interaction as “the process of influence of partners on each other and adaptation of actions of one to the actions of the other” (Guichiani & Lapin, 1989). V.G. Kharcheva emphasized the axiological side of interaction: “It is relationship with the attitudes and value orientations of the interacting parties, which influence the choice of the social interaction method and regulate social behaviour and mediate certain connections and relationships” (ibid). Completing a brief overview of the diverse views on the term “social interaction”, it is also worth to analyse the usage of this term in social psychology, which focuses on the perceptual aspect. According to A.A. Bodalev, social interaction is manifested through “perception, understanding and cognition of man by man” (Bodalev, 1982); G.M. Andreeva also notes that a rather important aspect of social interaction is organization of “joint actions that allow partners to implement some common activity for them” (Andreeva, 2001).

Social interaction, thus, is a set of actions performed by individuals in the framework of social contacts in order to achieve certain goals. Such actions are mostly directed at another individual and carry axiological and perceptual loads, reflecting the state and values of both the individual and society.

Having analysed the diversity of the term “social interaction”, we can give the following interpretation: social interaction is a process of interdependent influences of social subjects on each other in the context of certain social conditions and common tasks.

Social Interactions in Education

As we have already seen, social interaction plays an important role in the life of an individual, and it performs a connecting function acting as the main form of relations within society. Education is a special type of social interaction due to its characteristics as a social institution. The main task of education as a social institution is transferring social and cultural experience, as well as socialization of students. Within the framework of education, social interaction is organized in two ways: there is a horizontal plane of connections reflected basically in relations between the students, and between teachers as well; on the other hand, there is a vertical connection between the students and a teacher, as well as between the teacher and a legal representatives of children. Thus, it turns out that a student finds himself at three levels of social interaction. At the micro- level, horizontal interactions with peers are carried out as part of educational process; the vertical macro- level reflects interactions between the students and a teacher. At the third, mega-level, interaction is taking place with other systems, up to society as a whole. These and other levels not mentioned here are in close connection, they have a social impact on each other, which can give rise to a number of problems.

Analyzing the problems of social interaction in the field of education, we will divide them into problems of vertical impact (teacher-learner) and problems of horizontal impact (learner-learner) and consider each separately.



Vertical interaction is understood as systematic, constant implementation of communicative actions of teachers, aimed at causing appropriate reactions from the students (Laudis) (Laudis, 1980). Both the teacher and the student have many forms of interaction: for example, the main problem of social interaction in the “teacher-student” system is a great difference of various socio-psychological criteria that determine each of the mentioned groups. First of all, this difference is associated with cultural and value orientations that are characteristic of students and teachers. Teachers, as a professional group, hold position of universal human values, norms and laws; they are characterized by a measured pace of life. Second, students do not fully possess patterns of social behavior and comprehend them in course of socialization, primarily at school, both in classrooms and in social situations outside of them. On this basis, students are in constant search, they are characterized by an active pace of life, which is based on emotions. From a sociological point of view, the role of a teacher within educational space is characterized as “professional”, which imposes a number of official duties and rules on teachers, regulated by teaching ethics, as well as by law. On the other hand, the role of children in educational system is not characterized as “professional”, which gives them greater freedom, both in terms of behavior and motivation. Thus, we can conclude that a number of contradictions have been created, which can cause problems for social interaction and lead to misunderstanding between teachers and students.

It is also worth noting another contradiction, which manifests itself especially strongly in the context of digital transformation of society. We are talking here about the distance between Zoomers Generation, which is represented by the learners, and Generation X, which is represented by the teacher. According to the theory of generations put forward by W. Strauss and N. Hove, all people born after 2000 belong to Zoomers. It is this generation that grows and develops in the new conditions of digital world and cannot imagine itself without Internet and virtual communication. It is possible to single out a number of features inherent in Zoomers. Thus, L.V. Lapidus and others highlight such features as digital interaction, introduction of games in the process of education and development; changes in goal-setting; change in the tools of cognition. D. Stillman also notes belonging to the digital world as one of the leading features of Zoomers. This belonging is expressed, in the fact that modern youth is strongly attached to the virtual world and sometimes does not distinguish it from the real world, which, in the presence of a number of socio-psychological problems, can lead to destructive consequences. However, in general, we can say that Zoomers communicates with the virtual space much better than previous generations, which concerns learning as well. Contemporary children learn “online”, and it's not so much about distance education, but about the primacy of Internet as an educational source: various bloggers (including popular science), social networks and applications are much more authoritative for modern youth as a source of information than usual social institutions. The COVID-19 pandemic also has a great impact on this, having pushed children to the “distance” and changed the perception of education.



Gamification as an important feature of Zoomers nature is directly related to our problem. This generation, as in the case of digitalization of reality, also experiences gamification of surrounding reality, i.e. penetration of game mechanics into real life. This is greatly influenced, in particular, by computer games industry, which has been rapidly developing in recent years. We have already mentioned in other works that games have great potential for application in education “through competitive mechanics, enhancing the feeling of inclusion and visibility, achieved with help of visual component of games, as well as an orientation towards acquiring knowledge through their practical application” (Bibarsov, 2020). The value-role aspect is also highlighted, associated with development of a sense of empathy through adoption of other role models. Computer games, being a unique kind of art, are capable of influencing the formation of moral and ethical attitudes (Zaitseva, 2015). Based on the selected features, we can conclude that Zoomers generation differs from the previous because it has stronger connections with the digital world (especially comparing to generations of teachers).

Social interaction at the horizontal level – in the “learner-learner” system is also affected by digitalization. It is observed primary in a change of the very structure of communication between students both at school and outside of it. Let us illustrate these manifestations in general terms. Internet is a kind of social space, which, as we said above, significantly replaces the real space for Zoomers Generation; quoting M. McLuhan, “media have become an extension of the human nervous system” (McLuhan, 2003). Young people of today communicate more often through various messengers, social networks, less often through forums and other sites, thus a unique situation of virtual social interaction is being created: using Internet, students not only look for information they need at school, but also make new friends, find new hobbies and clubs of interest. The interaction itself can be described using the concept of I. Hoffman: “every social interaction is based on the process of managing impressions” (Goffman, 1959). However, if in real life people work on this impression with the help of clothes, behavior, etc., then in virtual social space the same process is organized differently – for example, with the help of personal pages in social networks. In the study conducted by A.A. Shcherbakova (Shcherbakova, 2020), there are three social networks considered: Vkontakte, Instagram¹, Twitter, each of which, according to the author, performs a specific function. Thus, Vkontakte acts as “the official page on which clearly verified things are posted in a neutral tone.” Students most often use this social network to formally communicate with teachers and form their own social portraits – basic data, hobbies, interest groups. Vkontakte is also used for informal communication with classmates and friends, viewing information on interests, including entertainment.

Instagram profile is “an important component of self-presentation, since every picture in my profile is published strictly according to my ideal thoughts in my

1 A social network owned by a corporation deemed extremist in the Russian Federation (Социальная сеть, принадлежащая корпорации, которая признана экстремистской на территории РФ)



head” – the author quotes the student being interviewed (Shcherbakova, 2020). Instagram is most commonly used to showcase photographs that capture the learner’s personal moments and interests. The capabilities of this social network also allow to conduct live broadcasts, as well as view other profiles. Thus, with the help of Instagram, students not only create their own image using photographs, but also follow the personal lives of their classmates, idols, and find various hobbies.

The main aim of Twitter is posting small messages on various occasions, with the possibility of maintaining anonymity. If in Vkontakte educators most often use real names, then on Twitter they are registered under various nicknames, which indirectly indicate the identity and are a kind of internal memes for their classmates, reflecting certain aspects of the personality: there is no face, because first of all it is me who is spiritual, not physical, one of the students says.

We see that the changed type of relationship “learner-learner” makes modern youth more open, talking about their personal life, sometimes even for a special show, thus creating a playful situation of a freak show – life in plain sight. Students, at the same time, use various social networks to demonstrate different levels of personal information: from official to purely personal, thus separating their social portrait. In fact, we can say that the mechanisms of social interaction familiar to the previous generation (“I am among relatives”, “I am among friends”, “I am in a team”) are reflected in virtual social space of modern youth, which is both more open and more closed to others.

Based on this analysis, one cannot fail to note the great role of modern virtual media in the process of transformation of the vertical level of social interaction between students and teachers. Here we move on to a more detailed analysis of the possibilities of gamification in overcoming the problems of social interaction, the main of which is different attitude to the virtual environment. We believe that it is gaming educational technologies that can have a beneficial effect due to the fact that gamification is a universal method of interaction for people of different ages and social status, as well as due to the powerful development of the virtual entertainment and ingression of its mechanisms into the real world.

The Role of Gamification in Social Interaction Issues

Gamification and problems of social interaction

Gamification is “transfer of game mechanics, most often borrowed from computer games, into social reality,” as Detering et al. Report in “defining gamification” (Deterding et al., 2011). This process is ubiquitous and affects not only education but other structures of social reality as well. Gamification is a part of new modality of social reality formation: a virtual social space, by which we mean an integral phenomenon, ontologically centered on a virtual information technology reality, characterized by basic signs of sociality (community, communication, social role behavior). We spoke about the manifestations of this reality in the form of social networks above, but an equally important manifestation is virtual space of a game –



this is a certain type of virtual reality generated by human consciousness and implemented with the help of information technologies. According to MY.GAMES research, 30% of video game players are youngsters between 14 and 24 years old, i.e. mostly school students (Portrait of the Russian Gamer 2020, 2020). So we can state the high interest of modern youth in virtual space, in particular, in game space.

Gamification can have a twofold effect on solving problems of social interaction – both by reducing social distance between learners and by moving it away.

Let's consider this influence in more detail. The main game mechanics – competition, leader boards, points and badges – most often involve either teamwork or personal credit, which can enhance students participation in educational process. That can “provide a quick stream of feedback between the teacher and students, enhance group activity and increases motivation to learn” (Varenina, 2014). Social interaction between learners can be organized using specialized means of gamification, for example, using the ClassCraft website, in which each learner can take on a certain role and create an in-game avatar for further learning and interaction with others learners and with the teacher. The role-playing moment here will be of great importance, because, taking a playing role, the student gains experience of social interaction through in-game interaction in a team. It is possible for teachers to integrate into educational process both specialized means of gamification and directly gamification pedagogical technologies. So, in a joint play outside of school time, for example, in the popular among students Minecraft – a “sandbox” game with great freedom of action – the teacher will be able to smooth out the vertical difference “teacher-learner” and appear before the children on an equal footing, as a full-fledged co-player, which, in turn, will affect the greater acceptance of such a teacher by a modern child.

In interactions between learners, gamification can help to create teamwork skills as well as greater cohesion within the school community. For example, in high school, you can organize small cyber sport teams that, in electives, will train in team games and compete in school competitions. With this tool, learners can diversify their interactions with peers at school by building and playing teams. In addition, this kind of electives can help to create a positive image of the institution of education, keeping up with the times. Teachers in such a system can act as mentors of teams if they themselves have such a game experience, which is important for young employees of educational organizations. The virtual space of the game can, therefore, serve as an important factor in team building and increasing the effectiveness of social interaction between learners – through team competitions or role-playing – and between learners and teachers, provided the latter are properly qualified.

Risk Factors of Gamification

This analysis would be incomplete without specifying some of the risks that may arise when using gamification both in the educational environment in general and in the environment of social interaction in particular. First of all, it is worth



noting that game as a type of activity is still an entertainment, and various value-orientating and educational aspects are still secondary in comparison with the main function – inspiration and pleasure. In addition, game, by virtue of its essence, presents a simplified, though quite accurate, reflection of surrounding reality, which affects correct perception of role-playing sets found in games. Besides excessive usage of games and specialized means of gamification can lead to a weakening of the teacher's authority, as well as a decrease in the students' sense of the seriousness of what is happening, which can affect the further learning process. Therefore, when using the means of virtual gamification, a teacher should be aware of these risks and not use such means constantly, while allotting for them, for example, extracurricular time.

Another risk-generating factor in gamification methods usage is the problem of addictive disorders, the criteria of which include: "1) excessive use, which is expressed in the fact that a person loses sense of time, spending it on Internet activities; 2) withdrawal symptoms such as tension, anger, agitation, when access to Internet is blocked; 3) tolerance – an increase in the time of Internet usage and the complication of the technique used; 4) various negative consequences, which are expressed in decrease of students' academic performance productivity, social isolation, as well as conflicts" (Baeva, 2016). It should be noted right away that learners from "risk groups" who are acutely lonely, have weak will, low self-esteem and anxiety caused by the socio-psychological climate in which they find themselves most prone to gambling addictions. To resolve these risks, additional work of teachers and school psychologists with such students is required.

Conclusions

Summing up our analysis of virtual gamification role in social interaction of students, the following can be noted:

1. Social interaction is a process of interdependent influences of social subjects on each other in the context of certain social conditions and common tasks. In education such interaction is observed at three levels – the horizontal micro-level in student-student relationship, the vertical macro-level in teacher-student relationship, as well as in the mega-level of relations connecting students with other social institutions.
2. Virtual gamification, which is the process of transferring and using game mechanics from virtual space of a game in a real social space, can have a particular impact on solving emerging problems due to the peculiarities of the modern generation, as well as the on-going process of digitalization. Virtual gamification using both specialized means and directly games can help organizing interaction between students on the basis of teamwork and a competitive spirit, make learning and extracurricular time for them more meaningful and familiar in the perceived format. For a teacher, virtual gamifi-



cation is an opportunity to reduce the intergenerational gap between themselves and students, thus making the educational process more personal for the latter.

However, such risks of gamification as the loss of seriousness in relation to learning process and formation of a simplified view of social reality, as well as the various addictive disorders must be taken into account. All these risk-generating factors can manifest themselves only if a teacher misuses the virtual gamification tools, so we advise to use such tools in dosage, as additional extra-curricular activities.

Author's Contribution

The authors' contribution consists in considering the influence of virtual gamification technologies and its phenomena on the "vertical" and "horizontal" processes of "social interaction" of students' social interaction, determining, in the future, constructive or destructive vectors of their socialization and professionalization in a digital society. The authors are convinced that the professional usage of gamification pedagogical technologies can significantly reduce the social risks of digitalization of education and increase the level of safety-communication and educational environment.

Acknowledgements

The authors express their gratitude to the Russian Foundation for Basic Research for supporting the project, grant No. 19-29-14007 MK "Assessment of the impact of digitalization of educational and social space on a person and the development of a safe system".

References

- Andreeva, G. (2001). *Social Psychology*. Aspect Press (In Russian).
- Baeva, L. (2016). Virtualization of human life space and problems of internet gaming dependence (IGD). *Philosophical Problems of Information Technologies and Cyberspace*, 11(1). <https://doi.org/10.17726/philIT.2016.11.1.17> (In Russian).
- Bibarsov, D. A. (2020). Gamification in digital education: Prospects and risks. *Bulletin of Kalmyk University*, 3(47), 122–130 (In Russian).
- Bodalev, A. A. (1982). *Perception and Understanding of Man by Man*. Moscow University Press (In Russian).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments – MindTrek '11*, 9. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday.



- Guichiani, D. M., & Lapin, N. I. (1989). *A Concise Dictionary of Sociology*. Politizdat (In Russian).
- Khrapov, S. A. (2011). Technogenic Metamorphosis of Social Consciousness: Content Level. *Humanitarian Studies*, 4, 52–59 (In Russian).
- Khrapov, S. A., & Baeva, L. V. (2021). Risk Philosophy of Education Digitalization: Cognitive Risks and Ways to Create a Secure Communicative Educational Environment. *Voprosy Filosofii*, 4, 17–26. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2021-4-17-26> (In Russian).
- Lapidus, L. V., Gostilovich, A. O., & Omarova, S. A. (2020). Features of Digital Penetration in the Lives of Generation Z: Values, Behavioral Patterns, and Consumer Habits of the Internet Generation. *Public Administration. Electronic Bulletin*, 83, 271–293 (In Russian).
- Laudis, B. (1980). The Structure of Productive Learning Interactions. In *Psychological and pedagogical problems of teacher–student interaction* (pp. 37–52). NIIOP APN USSR (In Russian).
- McLuhan, M. (2003). *Understanding Media: Human External Extensions*. “CANON Press-C”, Kuchkovo Pole (In Russian).
- Mead, G. (1996). From Gesture to Symbol. In *American Sociological Thought: A Reader* (p. 221). International University of Business and Management Publishing (In Russian).
- Parsons, T. (1997). *The System of Modern Societies*. Aspect Press (In Russian).
- Portrait of the Russian Gamer 2020. (2020). ICT.Moscow – IT and Telecom in Moscow. <https://ict.moscow/research/portret-rossiiskogo-geimera-2020/> (In Russian).
- Schütz, A. (2004). *The World Shining with Meaning*. Russian Political Encyclopedia' (ROSSPEN). (In Russian).
- Shcherbakova, V. A. (2020). Patterns of Communication of Adolescents in Social Networks. *Communicology*, 8(1). <https://doi.org/10.21453/2311-3065-2020-8-1-128-136> (In Russian).
- Sorina, G. V. (2019). Modern Educational Space: The Interaction of Online and Offline Education. *Values and Meanings*, 3, 6–22. <https://doi.org/10.24411/2071-6427-2019-10065> (In Russian).
- Sorokin, P. (1992). *Man. Civilization. Society* (In Russian).
- Tawafak, R. M., Romli, A. B., Arshah, R. bin A., & Almaroof, R. A. S. (2018). Assessing the Impact of Technology Learning and Assessment Method on Academic Performance: Review Paper. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(6), 2241–2254. <https://doi.org/10.29333/ejmste/87117>
- Varenina, L. P. (2014). Gamification in Education. *Historical and Socio-Educational Thought*, 6–2, 314–317 (In Russian).
- Weber, M. (1990). *Basic Sociological Concepts*. Progress (In Russian).
- Zaitseva, N. A. (2015). Generational theory: Are we different or the same? *Russian Regions: A Look into the Future*, 2(2), 220–236 (In Russian).

Список литературы

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification». *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments – MindTrek '11*, 9. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday.



- Tawafak, R. M., Romli, A. B., Arshah, R. bin A., & Almaroof, R. A. S. (2018). Assessing the Impact of Technology Learning and Assessment Method on Academic Performance: Review Paper. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(6), 2241–2254. <https://doi.org/10.29333/ejmste/87117>
- Андреева, Г. (2001). *Социальная психология*. Аспект Пресс.
- Баева, Л. В. (2016). Виртуализация жизненного пространства человека и проблемы игровой интернет-зависимости (IGD). *Философские проблемы информационных технологий и киберпространства*, 1(11), 7–19. <https://doi.org/10.17726/philIT.2016.11.17>
- Бибарсов, Д. А. (2020). Геймификация в цифровом образовании: Перспективы и риски. *Вестник Калмыцкого университета*, 3(47), 122–130.
- Бодалев, А. А. (1982). *Восприятие и понимание человека человеком*. Издательство Московскую университета.
- Варенина, Л. П. (2014). Геймификация в образовании. *Историческая и социально-образовательная мысль*, 6–2, 314–317.
- Вебер, М. (1990). *Основные социологические концепции*. Прогресс.
- Гвишиани, Д. М., & Лапин, Н. И. (1989). *Краткий словарь по социологии*. Политиздат.
- Зайцева, Н. А. (2015). Теория поколений: Мы разные или одинаковые? *Российские регионы: Взгляд в будущее*, 2, 220–236.
- Лapidус, Л. В., Гостилович, А. О., & Омарова, Ш. А. (2020). Особенности проникновения цифровых технологий в жизнь поколения Z: Ценности, поведенческие паттерны и потребительские привычки интернет-поколения. *Государственное управление. Электронный вестник*, 83, 271–293.
- Ляудис, В. Я. (1980). Структура продуктивного учебного взаимодействия. В А.А. Бодалева & В.Я. Ляудис (Ред.), *Психолого-педагогические проблемы взаимодействия учителя и учащихся* (с. 37–52). НИИОП АПН СССР.
- Маклюэн, М. (2003). Понимание медиа: Внешние расширения человека (с. 131). «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле».
- Мид, Г. (1996). От жеста к символу. В *Американская социологическая мысль: Хрестоматия* (с. 213–221). Издательство Международного университета бизнеса и управления.
- Парсонс, Т. (1997). *Система современных обществ*. Аспект Пресс.
- Портрет российского геймера 2020. (2020). ICT.Moscow — ИТ и телеком в Москве. <https://ict.moscow/research/portret-rossiiskogo-geimera-2020/>
- Сорина, Г. В. (2019). Современное образовательное пространство: Взаимодействие онлайн и офлайн образования. *Ценности и смыслы*, 3, 6–22. <https://doi.org/10.24411/2071-6427-2019-10065>
- Сорокин, П. (1992). *Человек. Цивилизация. Общество*.
- Храпов, С. А. (2011). Техногенные метаморфозы общественного сознания: Содержательный уровень. *Гуманитарные исследования*, 4, 52–59.
- Храпов, С. А., & Баева, Л. В. (2021). Философия рисков цифровизации образования: Когнитивные риски и способы создания безопасной коммуникационной и образовательной среды. *Вопросы философии*, 4, 17–26. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2021-4-17-26>
- Шюц, А. (2004). *Мир, сияющий смыслом*. Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН).
- Щербакова, В. А. (2020). Паттерны коммуникации подростков в социальных сетях. *Коммунология*, 8(1). <https://doi.org/10.21453/2311-3065-2020-8-1-128-136>

Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-75215 since 07 march 2019
Founder: Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise "Genesis. Frontier. Science"
Address: 24, Savushkina St. apt. 88, Astrakhan, Russia, 414056
Address of Editorial board: 57, Granovskiy per. apt. 2, Astrakhan, Russia, 414038
Editor-in-Chief: Rastyam T. Aliev, PhD
In case you have any questions about co-operation please write an e-mail the following address:
admin@galacticamedia.com
or galacticamedia@gmail.com
Phone: +7 (988) 068-63-72
Materials are intended for persons over 18 years old
This journal is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International
© 2019 Galactica Media: Journal of Media Studies. E-ISSN: 2658-7734

Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019
Учредитель: Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие "Генезис.Фронтир.Наука". ИНН/ОГРН: 3019005706/1123019003678
Юр. Адрес: Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Савушкина, д. 24, кв. 88
Адрес редакции: 414038, Астраханская обл., г. Астрахань, Грановский пер., д. 57, кв. 2
Главный редактор: к.и.н. Растям Туктарович Алиев
По всем вопросам сотрудничества и публикации материалов обращаться по e-mail:
admin@galacticamedia.com
или galacticamedia@gmail.com
Телефон: +7 (988) 068-63-72

Опубликованные в сетевом издании материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Сетевое издание доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0
Международная
© 2019 Галактика медиа: журнал медиа исследований. e-ISSN: 2658-7734