

УДК 130.2-028.63

DOI: 10.17223/22220836/42/11

Е.В. Рябинина, И.И. Коваленко, А.Н. Хорошев

ПРОСТРАНСТВО ИСТОРИЧНОСТИ В ЦИФРОВОЙ ПАРАДИГМЕ КУЛЬТУРЫ

Раскрыта превращенная форма историчности, виртуальная природа которой определена цифровым кодированием пространства – базового символического сценария культуры. Средствами «герменевтического понимания», сообразного интерпретационным возможностям виртуального опыта, выявляется самоотрицание историчности через взаимную представленность либерально-демократических резонансов и унификации и распадение воли к истории. Пространство – мыслимое качество – гипотезирует в performance-эффект, а историчность – в quasi-одновременность условно-неявленного прошлого. Субъект актуально дан в аффективно-телесной экспрессии, а значит, он есть отмена полноты себя, протезируемая свойствами цифрового континуума.

Ключевые слова: историчность, виртуальное, пространство, quasi-одновременность, бытие-нонсенс.

Постановка проблемы

Под формой субъекта культуры на настоящий момент выступает социальное качество, в котором будто бы объединяются полюсы истории. Такое качество являет собой следствие само-основного статуса информационной технологии – определителя социальной эмпирии – и одновременно поднимает архаический тип отношений. **Актуальная тема** исторического самосознания субъекта разворачивается, таким образом, в следующую лемму: историчность является *способом многомерной реализации онтологических констант социального* и являет нам характеристику жизнотворчества, представленного явлениями *la vertu* (добродетель, мастерство). Как предмет культурного сознания историчность является *континуальным единством событий в субъекте* и гарантируется, следовательно, его экзистенциальной истиной. Абсолютно значимая, она, тем не менее, претерпевает в цифровой парадигме мутацию вплоть до исчезновения – из-за абсолютизации собственной атрибутивной способности *la vertu*. Обратиться к своей историчности – означает для субъекта изыскать опорные структуры в опыте социума. А их ассимиляция означает, что субъект является именем сущего, имеющим в-себе *carte blanche* на впадение в забытие и реализующим этот сценарий для-себя. Неясные компенсаторные фабулы и раз-именования становятся носителями онтологической «истины». Видимо, «виртуальная история» получила изрядную популярность в широких читательских кругах именно по этой причине.

Что же касается бытия-смысла, то эта онтологема соответствует двойственному статусу экзистенции, которая обеспечивается и даже усовершенствуется так называемыми благами цивилизации. Однако в социально-экологическом отношении, а также в аспекте социокультурной самоопределенности движется к аннуляции – на фоне констатации «смерти субъекта», звучащей в течение столетия, равно как и идей о его рассеивании и

«раздавании» себя в вещи – и наконец массовизации индивида, чье функциональное взаимодействие с другими требует лишь чувственно-телесного наличия, при котором *a priori* не предполагается целостность (субъект). Смена трансцендентальной вертикали на экзистенциально-онтологический горизонт *Dasein*, видимо, была стадией процесса уяснения и интерпретации феномена «Я» как собственно коммуникативного, поскольку таким образом актуализируется не результирующее состояние, а скорее константа человеческой субъективности.

Исчезновение иерархической структуры истории сокрушительно, хотя и ожидаемо, учитывая аксиологическую амбивалентность идей уникаума и сообщества, природной полноты жизни и благ цивилизации. В аспекте континуума культуры, тем самым, всеобщность отношений (пространство) становится тотальностью коммуникации, а темпоральность экзистенции – *quasi*-одновременностью. Объективность законов зиждилась на тех же основаниях, что и религиозная традиция, т.е. на аксиоматических принципах, утраченных по мере распада воли к истории. Действительно, собиратели фактов напоминают жрецов перед «паствой», живущей здесь-и-сейчас и не спешащей к алтарю, и взаимно аннулируют реальность друг друга. Поскольку онтология прошлого (как экспликация) является идеальной, то «легитимация» домысла становится явлением, равнозначным либеральной идеологии. Право на домysel – часть права на своеволие в не-иерархичной реальности. Домysel – уже не экзистенциальный миф. Он также является компенсаторным, однако ироничным и преднамеренным, и предстает версией истории *a priori* виртуальной. Домysel манипулирует направленным воображением своей, иногда не знакомой с первоисточниками аудитории. Для того чтобы определиться между домyselом и смыслом, необходимо разыскать момент воли к смыслу в рамках самой историчности, что, на наш взгляд, реализуется через анализ ее виртуальной специфики.

Анализ исследований и публикаций по проблеме предполагает прежде всего выявление категории историчности. Необходимо обратить внимание, что введенный В. Дильтеем [1] термин *Geschichtlichkeit* имплицитно включает в себя всеобщую связь как концепт, представленный континуальным единством субъекта. Экзистенциальная его основа – потребность упорядочить время перед лицом необъятного – отчетливо выражена еще в знаменательном шекспировском «...порвалась связь времен».

Априорный мотив исторической интенции выступает в номинации К. Ясперса [2], где историчность является содержанием субъекта, обращенного к его трансцендентному качеству, – что и обусловило ориентиры понимания историчности, используемого в нашей статье. Трансформация историчности в интерактивную *quasi*-одновременность является результатом развития идеи субъекта вплоть до категориального переосмысления, представленного теорией коммуникативной рациональности Ю. Хабермаса [3].

Сформулированные этими выдающимися теоретиками позиции являются собой, на наш взгляд, полярные градации качества, именуемого субъектом. В первом случае речь идет о трансцендентальном единстве апперцепции; во втором же – о горизонте коммуникации и понимания. А значит, для анализа трансформации одного статуса в другой – приведенный к пространственной очевидности *online*-деятельностью индивида – существенно понимать «за-

кон» таких преобразований. Для уяснения виртуальной специфики историчности важно учитывать социально-философские и культурологические идеи об унификации форм и практик преобразования отношений обмена и референции.

В знаменательном труде Х. Ортеги-и-Гассета, написанном в период между двумя мировыми войнами, «восстание масс» уже трактовано в единстве социально-экономических и техногенных оснований. Что касается состояния историчности, то существенным является обращение философа к превращенным формам и, в частности, к ремифологизации как некоему ферменту культурной реальности. Масса, «совместное качество, ничейное и неотчуждаемое» [4. С. 309], является ассимиляцией индивида в интерактивных актах, каждый из которых задействуют отдельные функции. Масса не в состоянии удерживать цивилизацию, которая *a priori* «является искусственной, требует искусства и мастерства» [Там же. С. 327] и неминуемо разрушает свои собственные гаранты. Ортега-и-Гассет рассматривал коллизию самоотрицания с позиций внутренней иерархичности культурного опыта, разоблачая «герметизм» невежества, которое, разумеется, не заинтересовано в истории.

Ключевые идеи касемо перипетий историчности сформулированы в дискурсах, объединенных под знаком постмодерна. Массовое и элитарное предстают как сопутствующие либерально-демократическому мировидению свойства одного и того же общего процесса. Так, в категориях симуляции и в эсхатологии обмена у Ж. Бодрийяра [5, 6] выражена онтологическая включенность виртуального в характеристику субъекта. Эсхатология субъекта, как и его археология, по сути, реставрировали священную историю в постмодерных формах нуминозного. Эсхатология обмена обозначает самоотрицание субъекта и историчности. Следовательно, под формой эмансипации случайности, которую отстаивает археология М. Фуко [7] выступает логика противоречия, отменяемая сугубо номинально. П. Козловски [8] с позиций апологии постмодерна доказывал теоретическую целесообразность единичного, поскольку ему соответствует моментальность. Аргумент в пользу открытости бытию – это действительно довод в защиту исторического забвения, как и приписываемая постмодерну миссия сделать субъекта достойным гибели. В данном отношении более адекватна суггестивная метафора «конца истории» у Ф. Фукуямы [9]. Эсхатологические настроения и номинативная ограниченность либеральной демократии взаимно представлены, и в аспекте *la vertu* овнешнены плоскостью экранного ландшафта коммуникации.

Интуиции онтологической границы сменились аналитикой цифровой парадигмы *ab ovo*, привнесшей в поле герменевтики идею первичности интерактивных принципов понимания, – а значит, *компенсаторную функцию виртуального по обеспечению потребности субъекта в субстанции*. Пространство является категорией сущности и в аспекте историчности реализуется присутствием, а на уровне переживания – причастностью. Речь идет об эффектах причастности – виртуальной безграничности и одновременности.

Мотив относительной автономии виртуального, понимаемого как происходящее *online*, – это и есть стремление сдвинуться с нулевой отметки «конца истории», выйти из состояния, адекватация которого ограничивалась добавлением «пост» или «транс» к категориям культуры. Негативная антропология «*vom Subjekt – zum Projekt*» [10] требует реставрации фигуры индивида. «Виртуальное» становится номинацией опыта, имеющего априорную пред-

посылку – «коммуникативный разум» и выражающего прагматическую онтологию. Поскольку разум является носителем коммуникативных целей и процессов, то быть – означает существовать как высказанное, направленное к *Verständigung*, качеству взаимного понимания [3].

Характерно, что в литературе смысл *Verständigung* отчасти сближается с концептом объективного духа у Г. Гегеля в силу взаимной представленности логики и социального бытия.

Имманентное развитие виртуальной сферы активно изучается. Прежде всего следует отметить онтологию виртуального бытия, разрабатываемую петербургской школой – В. Савчуком и его коллегами. Далее М. Журба предлагает категориальную версию данного феномена на материале «дигитальной матрицы мышления» и считает, что ее динамика направлена к «де-виртуализации» [11]. Ученый указывает, в частности, что «медиариски», наряду с удовлетворением запросов потребителя массовой культуры, несут смену нормативного социального кода – в данном случае письменного – на «культуру экранного кода» [11]. А она пренебрегает ориентирами, прежде всего моральными, которые традиционно выступали опорой социального поведения индивидов. Техники медиаконвергенции рассчитаны на манипулирование мотивацией – в рекламных целях, на основе компенсации архетипических образов – средствами «синтетической способности воображения» [10], специфичной для медиаформата. В аспекте пространства историчности значим жанр *storytelling* – «и технология, и особый способ ... творческой активности. Она... постоянно изменяется в *media*-пространстве и обуславливает появление трансмедийного универсума», являющегося «открытым для... преобразований, как бы призывая к его достраиванию... Аспект... достраивания ведет к сотворению... трансмедийных миров» [11. С. 117] и смещению виртуального в реальное измерение бытия. Явления такого рода существенны в связи с анализируемой нами проблемой. Самоценность виртуального обеспечивается аффективно-телесными проявлениями, которые затем сами себя вытесняют на периферию интерактивной манипуляции. В аспекте *hard problem of consciousness* (Д. Чалмерс (*Chalmers*) [12]) своевременным становится обращение к специфике *qualia* – «рядовых ощущений», поскольку компьютерные средства, в последнее время преимущественно смартфоны, буквально протезируют наши коммуникативные действия, психофизические возможности, эмоциональные состояния [13]. Влияние цифровых арт-практик, в частности дизайна звука и интерактивного музицирования, возбуждает моторику, привлекает ресурсы бессознательного, становится каналом виртуализации чувственно-эстетической сферы.

Таким образом, в разработке проблемы наблюдаются: 1) стремительная замена трансцендентального кода противоречия – на интерактивный код виртуального момента; 2) понимание атрибутивности виртуального – культурному бытию; 3) взаимная представленность обеих парадигм в аналитико-синтетической логике, фундирующей антропоидные схемы историчности.

Изложение основного материала

Массовизация духовности и телесности – явление обоюдного их обесценивания, которое, во-первых, прошло этап товарного фетишизма и, во-вторых, представляет собой новый онтологический виток игр индивида с

собственными экзистенциалами. Едва ли не самым популярным примером является Трикстер – максима иронии, сама являющаяся вторичной уже на уровне трагикомедии гротеска. Персонаж – делегат от субъективности не является «микрологом мысли» (П. Флоренский) [14], поскольку смыслы *a priori* сплющены в *мемы*. Зато Трикстер блестяще справляется с любыми перемещениями в историческом пространстве-времени, а значит, является мертвым и живым одновременно. Подобное «бессмертие» принципиально иное, нежели религиозные идеи или идеи дуализма о недоказуемости смерти, поскольку дух не имеет протяженности в отличие от материи. Виртуальный аппарат коммуникации с ее «лайками» и «дизлайками» является синтезом, подобным гомункулу. Вероятно, такой аффективно-телесный эрзац единственно возможен в отношении к рекреации субъективности после перехода прежнего культурного сценария целостности через нулевую отметку. Влечения виртуальной ипостаси могут быть, по нашему мнению, описаны по типу Желания у Ж. Лакана, однако обособленного, как улыбка Чеширского Кота.

Пожар в Нотр-Даме навсегда сделал храм иным и изменил ощущение моментального углубления в историю, во множество событий, которым отзывалась душа, лишь только мы ступали, как миллионы других людей, на истертый временем пол. Такое переживание сознания мы здесь именуем *историчностью пространства*, а на уровне субъекта оно выражается нами в понятии *пространство историчности* – мыслимая безграничность, скоординированная в-себе-и-для-себя и взятая в ракурсе переживания сознания.

Теоретические соображения витают над повседневностью и не затрагивают ее убедительных свидетельств подлинности витальных потребностей. На первый план выступает желание «всего и сразу», а на второй, следовательно, – компенсаторная идея априорной доступности дали и далекого прошлого, выношенная в формате техногенной цивилизации. Не есть ли это способ презреть смерть – обрядить ее в одежду шута, спрятать под маской Трикстера? Такие «смертельные номера» являются самообманом безрелигиозной души вместо символического бессмертия. Не менее характерным явлением представляется видимость априорной доступности универсального времени-пространства. Яркий пример представляют собой произведения литературного жанра с фантастически-приключенческими перипетиями – так называемая виртуальная история.

В данном жанре всячески акцентируется автономия случая, но он не является знаковым происшествием: унификация «героя» – *Homo Virtualis* – аннулирует место историчности. Отмена референтных отношений отменяет различие истины и лжи в *online*-универсалии, несущей поток онтологической сплошности смыслов и домыслов. Девальвацию факта возможно, на наш взгляд, считать симптомом диффузного обмена, который может быть не замечен, пока отзывается столь привычным при избыточности культуры невежеством, но становится угрожающим, когда по всем позициям жизненного выбора индивидов исчезает свобода.

Опять же, как в знаменательной фразе Шекспира, единство предстает утраченным, ностальгически желанным в контексте коллизии духа. «Мы чувствуем, что внезапно стали одинокими, что мертвые умерли всерьез, навсегда и больше не могут нам помочь. Следы духовной традиции стерлись. Все примеры... бесполезны. Все проблемы... мы должны решать *только в*

настоящем, без участия прошлого (курсив наш. – Е.Р., И.К., А.Х.)» [4. С. 317].

Однако имеет ли смысл скорбь по прошлому? Обязательно ли означает она, что мы помним свое рождение, призвание, имеем, в конце концов, свободу в установлении границы своего Я?..

Вероятно, томление по свободе, по метафизической родине, любви, по прошлому является в образно-психологическом плане способом противопоставить свое «Я» манипулятивным техникам социальности, что становится все более актуальным в формате цифрового диктата цивилизации. Существенно постоянное наличие гаджетов с мобильной интернет-связью в распоряжении каждого человека. После этого следующим логическим шагом может стать встроенный чип.

Как свидетельствует практика, провайдеры, предоставляющие услуги мобильной связи, все больше закрывают тарифы, где предусмотрены лишь услуги связи, а взамен предлагают более дорогие с обязательным включением интернет, вследствие чего большинство населения приобретает смартфоны. По достоверным данным, примерно 96,8% населения цивилизованных стран, а это 63% мирового народонаселения, пользуются смартфонами. В Испании, к примеру, в 2016 г. из тех людей, кто присоединился к сети Интернет, 91,7% сделали это посредством смартфонов. Смартфон – это самый большой функциональный гаджет для замены непосредственного общения: он всегда рядом, почти невесомый, содержит все контакты и обеспечивает возможность их одновременной реализации, расширяет ареал событий, в которых мы виртуально участвуем, в максимальной степени, и, разумеется, предоставляет доступ к информации. Вероятно, у потребителей даже не возникает вопроса, появляется ли при этом опыт, приобретают ли они знания [13].

Виртуальное пространство (в строгом понимании термина) становится средой воспитания податливой молодежи в духе массового сознания. Рекламный бизнес, как один из форпостов рынка, создает и пропагандирует медиаконвергентные технологии с многочисленными технологическими и эмоционально-психологическими каналами манипуляции массовым культурным и повседневным спросом.

Виртуальное качество пространства становится наглядным преимущественно посредством смартфонов. Пользователи могут ознакомиться, например, с аудиокнигами, а могут и виртуально участвовать в исторических событиях прошлого на основе цифровых программ. Тем самым *quasi*-одновременность приобретает мнимо-практический характер.

«Попадание» в прошлое стало одним из распространенных приемов в жанре фэнтези. Очевидно, что фэнтези значительно видоизменяет тенденции футурологической и космологической фантастики. Писатели-фантасты XX столетия – Станислав Лем, Айзек Азимов, Рэй Брэдбери, Клиффорд Саймак – выражали гуманистические идеи в форме повествования о будущем освоении вселенной или даже под знаком вариативности «теперь» – как Ричард Бах. Смысл же произведений таких авторов, как Артем Рыбаков, Борис Царегородцев, Влад Савин, Анатолий Дроздов, Константин Калбазов, Роман Злотников, Александр Конторович, существенно отличается.

Мотив «личного участия» усиливает эффект правдоподобия, формирует латентное представление о *произвольности исторического дискурса вообще*.

Попытки трактовать переломные события истории несут идею непредвиденности, дезавуируют мысль об объективности ее законов. Характерным историческим материалом, на котором развиваются сюжетные линии так называемых попаданцев, являются события Русско-японской войны и мировых войн XX в., тогда как подобные персонажи являются нашими современниками. В частности, Сергей Лысак фантазирует по поводу влияния героя на техническое развитие военно-морского флота в период Русско-японской войны («Поднять перископ», «У чужих берегов»), а Станислав Смакотин рассматривает тот же период с позиций влияния персонажа (цикл «Цусимский синдром») на ход боевых действий, а также внедрения новаций в технику ведения войны. Герой Дмитрия Зуркова (цикл «Бешенный прапорщик») попадает в тело офицера российской армии в период Первой мировой войны и стремится повлиять на ход ее трагических событий. Авторы абсолютного большинства произведений демонстрируют потребность в «исправлении ошибок» и «улучшении» истории.

На наш взгляд, «виртуальная история» ярко репрезентативна относительно специфики *Homo Virtualis*. Она связана совместностью культурных практик с таким явлением, как «протезирование» телесно-аффективной и коммуникативной сфер самореализации человека функционалом гаджетов. Разумеется, физические границы индивида не являются определяющими, в частности, в силу встроенности технического потенциала в социально-антропологический «модус» человеческого существа. Однако в настоящее время техногенная организация становится максимум субъективности. Не случайным стало уподобление психофизического единства отношению *hardware* и *software*. Логично, что *soft* в такой ситуации становится вариативным и легко отделяемым от *hard*-носителя, одновременно «мертвого» и «живого», непрозрачным касаясь подлинности своих психоэмоциональных проявлений, а они вряд ли уместны в коммуникации. Социально-ролевое пространство индивидов является не просто полиморфным, но – сплошным полем мистификации хаоса, а персона-метафора *Homo Virtualis* – уже не удвоением, а сущностной характеристикой цивилизованного человека.

В этой связи мы считаем целесообразным обратиться к термину *qualia*, который, по нашему мнению, в современном употреблении заменил представление о вторичных качествах и ноуменах. *Hard problem of consciousness*, по Д. Чалмерсу, в настоящее время предполагает выяснение природы «рядовых ощущений» [15], а следовательно, развивает кантианскую гносеологическую парадигму. В связи с особенностями *qualia*, т.е. способов ощущать, возникает вопрос достоверности не-рефлексивных данных. Очевидно, чувственные качества в условиях превращения традиционной коммуникации (и, вероятно, как внутренней, так и межличностной) в интерактивные действия изменяются и подвергаются «протезированию» в составе экстерриториального *Homo Virtualis*. Ибо связь между индивидами, с одной стороны, может сводиться к *online*-формату без осознанного дискомфорта по поводу качества их отношений (явление *digital delete*), а с другой – становится перманентной в силу постоянной возможности ее возобновления *online*.

Подобная связь, дистантная и одновременно гипертрофированная в своей абсолютной возможности, заряжает, видимо, и историческое сознание латентным конструированием пространственной доступности отдаленных реа-

лий. Индивиду, чьи реалии *a priori* искусственные, такое положение, следовательно, не кажется странным. Путешествие в «страну, где не ложатся тени», сводится к переключению регистров *Ego*. Оно, похоже, перебирает на себя субстанциональную роль, в забвении имперсональной инстанции – роль пустую, т.е. являет нам *меон индивидуального* начала.

Разумеется, такое состояние «по ту сторону» трансцендентального процесса задано, с диалектической точки зрения, качеством *Ego*, и, учитывая сообразность такого взгляда цивилизационно-прогрессистским реалиям, вполне им проясняется. Феномен тела, конституированный через взаимодействие со всем другим, несет вторжение в его границы. Вероятно, концепт «плоти мира» П. Флоренского отражает этот момент особенно проникновенно, а технический аспект социальности в полной мере реализует его. «Плоть мира» – феноменологический конструкт, который М. Мерло-Понти, независимо от номинации Флоренского, раскрыл в смысле телесности и чувственности. Важно, что Мерло-Понти в работе «Око и Дух» затрагивает виртуальные основы творчества и мировидения сообразно зрению человека: «Поскольку мое тело видимо и находится в движении, оно принадлежит к числу вещей, оказывается одной из них, обладает такой же внутренней связностью и, *подобно другим вещам, вплетено в мировую ткань* (курсив наш. – Е.Р., И.К., А.Х.). Однако поскольку оно само видит и само движется, оно образует из других вещей сферу вокруг себя... они становятся продолжением. Вещи... инкрустированы в плоть тела, составляют часть его полного определения... Видение... совершается среди вещей – там, где одно из видимых, обретая зрение, становится видимым для самого себя, а тем самым – видением всех вещей... где... сохраняется... нераздельность чувствующего и чувствуемого» [16. С. 14]. Глаза – по уникально точному выражению автора – это «компьютеры мира, склонные к видимому» [Там же. С. 17]. Феноменологический способ понимать природу целого определен Э. Гуссерлем в терминах горизонта и символической интенции. Позднее М. Мерло-Понти развивает идею живописи как духовного действия, которое «дает видимое бытие тому, что тривиальное зрение считает невидимым» [Там же]. Таким образом, своеобразная магия слитого с осознанием действия, визуализируясь средствами искусства, несет *la vertu* в ее радикальных основаниях – в единстве творческого акта и неизбежности смотреть в глаза истине, под формой не бывшего доньше, независимо от художественного или сугубо технического качества произведения. Вероятно, цементирующая роль музыки в массовой культурной повседневности и определяется «проявлением» такой магии в *performance* пространственности, причем максимальным, в силу способности музыки естественно включаться во все практики культуры. И как парадоксально выясняется, более явной, нежели в пространственных искусствах, доступности ей, музыке, сущностных характеристик пространства.

На материале искусства оказывается наблюдаемой и взаимосвязь времени и пространства в аспекте экзистенциальной экспрессии указанных характеристик при посредстве процессов художественно-эстетического сознания. Устанавливается таким образом и необходимость раскрыть природу конституированных и выраженных в текстах связей – созвучий, слов, форм, – с чем связаны нуминозные коннотации языка в психоанализе Ж. Лакана [17] и Ю. Крыстевой [18], а также пафос археологии нарратива в постмодерных

дискурсах. Выражение и коммуникация таят взаимную представленность вещей и их создания, процессуальность которого необходимо отсылает к истории.

Но процессуальность и временность экзистенции касаются и тела самой истории. Максима виртуальной реальности отражается в историческом повествовании через инверсию процессов, развернутых когда-то как телесная полнота действий и событий, в симулятивное пространство. То есть овеществление субъективности, отток ее в созданные вещи, деантропоморфизация, в которой пространство довлеет над индивидом, и отчуждение самого себя при раз-именовании и превращении социальности в фабулу, являются понятиями, несущими, по нашему мнению, логическую связь историчности и ее виртуально-пространственного самоотрицания. Виртуально-пространственное же качество определяется нами как *quasi*-гилетическое, т.е. одновременно и технологическое, и такое, в котором искусственный вневременной хаос отражает преобразование рядовых ощущений в выявление «постмодерной чувственности» при апофатическом отбрасывании фактичности истории. Преобразованная форма последней знаменует своеобразную двойную иронию, спекулирующую на трансцендентальном мышлении.

Выводы

Цифровая парадигма пространства иллюстрирует кризис историчности посредством динамики ее виртуального момента к инстанции бытия. Ибо в ракурсе пространственного переживания ясно, что оно становится осмысленным через образ движения на основе актуальной доступности протекания. Ментальное качество пространства в *performance*-эффектах преобразуется в готовое декларативное, а темпоральность истории в цифровом пространстве представлена совмещением градаций бесконечности и мнимой мгновенности в *quasi*-одновременности. Движение ретроспективного анализа от единства исторического и логического – через актуализацию субъекта – достигает состояния условно-неопределенного отношения к прошлому. То есть прошлое – из категории, обусловленной реальными фактами и делом истории, – превращается в род *отметки*, от которой отправляются заряженные «гиперреальностью» очертания будущего. Субъект *a priori* гипостазирован в таких представлениях в аффективно-телесный фактор, проявляет себя как «гиперзнак» сущего, *атрибутируемого отменой полноты себя*. В плане категоризации базисного отношения к своей реальности, составляющей основу историчности, такая отмена выражена имитацией свободы воли, а это очевидно есть *форма комического*. Наглядность и самодостаточность виртуального момента историчности показывают процесс отмены изжитого сценария целостности (субъекта культурного опыта) и его замещения витальным качеством, «протезируемым» цифровым континуумом.

Литература

1. Дильтей В. наброски к критике исторического разума // Вопросы философии. 1988. № 4. С. 135–152.
2. Ясперс К. Смысл и назначение истории. М.: Политиздат, 1991. 527 с.
3. Habermas J. Theorie des kommunikativen Handelns. Bd. 1. URL: <http://bookre.org/reader?file=1322507> (дата обращения: 28.04.2019).

4. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. Философия культуры. М. : Искусство, 1991. С. 309–349.
5. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. URL: <http://www.rus-lib.ru/book/30/eko/02/02-1/023-052.html> (дата обращения: 03.01.2019).
6. Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или Конец социального. URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2006/125> (дата обращения: 20.02.2019).
7. Фуко М. Использование удовольствий. Воля к истине: по ту сторону власти и сексуальности. Работы разных лет. М. : Магистериум : Касталь, 1996. С. 269–306.
8. Козловски П. Культура постмодерна. Общественно-культурные последствия технического развития. М. : Республика, 1997. 238 с.
9. Fukuyama Fr. Reflections on the End of History, Five Years Later // History and Theory. 1995. Vol. 34, № 2. P. 27–43.
10. Flusser V. Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung. Fr.-a.-M. : Bollmann, 1997. 284 s.
11. Журба М.А. Дигіталізація культури та медіаризики: метафізичний аспект. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vdufsp_2013_21_23%282%29_23 (дата обращения: 14.12.2018).
12. Чалмерс Д. Сознательный ум. М. : Либроком, 2015. 512 с.
13. Ramos A.R., Andrada de Gregorio G., López del Hoyo Y. Teléfonos inteligentes y humanos extendidos. Una mirada crítica. Smartphones and extended humans: a critical view. Caracteres. Estudios culturales y criticos de la esfera digital [Электронный ресурс]. URL: http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/?fbclid=IwAR0uFE6ZpKiMZQPMPq_Vy15RmoVkGe_KgW-muQspJT9LjbKEVzhkQR2uc7w (дата обращения: 21.12.2018).
14. Хоружий С.С. Мирозерцание П.А. Флоренского. URL: <https://coollib.com/b/149419> (дата обращения: 04.03.2019).
15. Hardcastle V.Gr. The Conscious Mind: In Search of a Fundamental Theory. David Chalmers. URL: https://www.jstor.org/stable/43853712?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_contents (дата обращения: 07.02.2019).
16. Мерло-Понти М. Око и дух. М. : Искусство, 1992. 64 с.
17. Lacan J. Écrits, transl. By Bruce Fink. New York : W.W. Norton & Co., 1996. 895 p.
18. Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог, роман. Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму. М. : ИГ Прогресс, 2000. С. 427–457.

Elena V. Ryabinina, National University of civil defense of Ukraine (Kharkov, Ukraine).

E-mail: evryabinina@gmail.com

Inna I. Kovalenko, Yaroslav Mudryi National Law University (Kharkov, Ukraine).

E-mail: kinna087@gmail.com

Aleksandr N. Khoroshev, National University of civil defense of Ukraine (Kharkov, Ukraine).

E-mail: khoroshev61@gmail.com

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2021, 42, pp. 124–134.

DOI: 10.17223/2220836/42/11

THE SPACE OF HISTORICITY IN THE DIGITAL PARADIGM OF CULTURE

Keywords: historicity; virtual; space; quasi-simultaneity; being-nonsense.

The purpose of the article is to reveal the virtual nature of historicity, clearly represented by digital practices, in a spatial aspect. The research methodology is oriented on “hermeneutical understanding”, which is interactive in nature and corresponds to the interpretational possibilities of virtual experience. The specifics of the latter conditioned a phenomenological approach to the question of the definability of the life world of subjectivity, in which the mutually exclusive factors interact. Liberal democratic reasons express the need for recreation, but they signify the unification of individuals. Historical self-consciousness is inherent in existence, but is lost in the absolute power of “here-and-now”. Sociocultural continuum bears the combination of the incompatible (grotesque), being-nonsense, but it exists as fully tangible for all. *The characteristic of the transformed form of historicity, conditioned by its own virtual moment, in the aspect of space constitutes the scientific novelty of the work and allows us coming to the conclusion: the digital paradigm of space reveals the crisis of historicity through the dynamics of its virtual moment to the status of the instance of being. Thus, in terms of experiencing space, it is clear that it becomes meaningful through the image of movement based on the current accessibility of the flow. The mental quality of the space in the performance-effects is transformed into a mature declarative, and the temporality of history in the digital space is represented by the superimposition of gradations of infinity and speculative*

momentality in quasi-simultaneity. The movement of retrospective analysis from the unity of the historical and the logical – through the actualization of the subject – reaches a state of conditionally indefinable relation to the past. That is, the past – from the category conditioned by real facts and the deed of history – turns into a sort of a mark, from which the outlines of the future set off, loaded with “hyperreality”. The subject is *a priori* hypostasizing in such performances into the affective-bodily factor, manifests itself as a “hyper-sign” of the being, which is attributed to the abolition of the fullness of itself. In the sense of categorization of the basic attitude towards its reality, which is the basis of historicity, such abolition is expressed by *imitation of free will*, and this is obviously *a comic form*. The set fair obviousness and self-sufficiency of the virtual moment of historicity shows the process of canceling the obsolete integrity scenario (the subject of cultural experience) and its replacement with a virtual feature that is “prosthetic” by the digital continuum.

References

1. Dilthey, V. (1988) *Nabroski k kritike istoricheskogo razuma* [Sketches for the critique of historical reason]. *Voprosy filosofii*. 4. pp. 135–152.
2. Jaspers, K. (1991) *Smysl i naznachenie istorii* [The Meaning and Purpose of the Story]. Translated from German. Moscow: Politizdat.
3. Habermas, Ju. (1981) *Theorie des kommunikativen Handelns*. Vol. 1. [Online] Available from: <http://bookre.org/reader?file=1322507> (Accessed: 28th April 2019).
4. Ortega y Gasset, H. (1991) *Vosstanie mass. Filosofiya kul'tury* [The Revolt of the Masses. Philosophy of Culture]. Translated from Spanish. Moscow: Iskusstvo. pp. 309–349.
5. Baudrillard, J. (1996) *Simulyakry i simulyatsiya* [Simulacra and simulation]. Translated from French. [Online] Available from: <http://www.rus-lib.ru/book/30/eko/02/02-1/023-052.html> (Accessed: 3rd January 2019).
6. Baudrillard, J. (2000) *V teni molchalivogo bol'shinstva, ili Konets sotsial'nogo* [In the Shadow of the Silent Majorities, Or, the End of the Social]. Translated from French. [Online] Available from: <https://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2006/125> (Accessed: 20th February 2019).
7. Foucault, M. (1996) *Ispol'zovanie udovol'stviy. Volya k istine: po tu storonu vlasti i seksual'nosti. Raboty raznykh let* [The use of pleasure. The will to truth: beyond power and sexuality. Works of different years]. Translated from French. Moscow: Magisterium, Kastal'. pp. 269–306.
8. Koslowski, P. (1997) *Kul'tura postmoderna. Obshchestvenno-kul'turnye posledstviya tekhnicheskogo razvitiya* [Postmodern culture. Social and cultural consequences of technological development]. Translated from German. Moscow: Respublika.
9. Fukuyama, F. (1995) Reflections on the End of History, Five Years Later. *History and Theory*. 34(2). pp. 27–43.
10. Flusser, V. (1997) *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. Frankfurt am Main: Bollmann.
11. Zhurba, M.A. (2013) *Digitalizatsiya kul'turi ta mediariziki: metafizichniy aspekt* [Digitalisation of culture and media risks: the metaphysical aspect]. [Online] Available from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vdufsp_2013_21_23%282%29_23 (Accessed: 14th December 2018).
12. Chalmers, D. (2015) *Soznayushchiy um* [The Conscious Mind]. Translated from English. Moscow: Librokom.
13. Ramos, A.R., Andradá de Gregorio, G. & López del Hoyo, Y. (2017) *Teléfonos inteligentes y humanos extendidos. Una mirada crítica. Smartphones and extended humans: a critical view. Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*. [Online] Available from: http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/?fbclid=IwAR0uFE6ZpKiMZQPMPq_Vy15RmoVkGe_KgW-muQspJT9LjbKEVzhkQR2uc7w (Accessed: 21st December 2019).
14. Khoruzhy, S.S. (1999) *Mirosozertsanie P.A. Florenskogo* [The Philosophy of P.A. Florensky]. [Online] Available from: <https://coollib.com/b/149419> (Accessed: 4th March 2019).
15. Hardcastle, V.Gr. (1996) *The Conscious Mind: In Search of a Fundamental Theory. David Chalmers*. [Online] Available from: https://www.jstor.org/stable/43853712?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_contents (Accessed: 7th February 2019).
16. Merlot-Ponti, M. (1992) *Oko i dukh* [The Eye and the Spirit]. Translated from French. Moscow: Iskusstvo.
17. Lacan, J. (1996) *Écrits*. New York: W.W. Norton & Co.
18. Kristeva, Yu. (2000) *Bakhtin, slovo, dialog, roman. Frantsuzskaya semiotika: Ot strukturalizma k poststrukturalizmu* [Bakhtin, word, dialogue, novel. French Semiotics: From Structuralism to Poststructuralism]. Moscow: IG Progress. pp. 427–457.