

ГИПЕРРЕАЛЬНОСТЬ КАК СПОСОБ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МИРООЩУЩЕНИЯ В ИСКУССТВЕ ПОСТМОДЕРНИЗМА

Г. П. АДАМЕЙКО-ПЕРШЕНКОВА¹⁾

¹⁾Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

Гиперреальность в искусстве постмодернизма интерпретируется как гипертекстовая (многослойная) художественная реальность, требующая смысловой расшифровки. Семиотическая перенасыщенность и смысловая подвижность художественного языка, использование стохастических приемов, тиражирования и серийности, применение складчатых структур приводят к замене образной системы в искусстве постмодернизма на симулятивную. Гиперреальность многообразна, охватывает различные стилевые направления, что ведет к актуализации гносеологического аспекта стиля. В плане выразительных особенностей художественные направления и течения в изобразительном искусстве, архитектуре и музыке постмодернизма можно представить как панораму различного рода «реальностей». Возникающие в гиперреальности пространственно-временные взаимоотношения выполняют формообразующую роль и становятся основой постмодернистского художественного мироощущения.

Ключевые слова: гиперреальность; постмодернизм; симулякр; трансгрессия; виртуальная реальность; художественное познание мира.

HYPERREALITY AS A WAY OF ARTISTIC WORLD-PERCEIVING IN THE POSTMODERNISM ART

G. P. ADAMEIKO-PERSHENKOVA^a

^aBelarusian State University, 4 Niezaliežnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus

Hyperreality in the art of postmodernism is interpreted as hypertextual (multilayer) artistic reality, that requires meaningful decoding. The semiotic oversaturation and semantic movability of the artistic language, using of stochastic techniques, replication and serialization, using of folded structures – leads to replacement of the figurative system in the art of postmodernism with simulated one. Hyperreality is diverse and encompasses a wide variety of styles, that leads to the actualization of the epistemological aspect of style. In its own expressive features of artistic trends and trends in the visual arts, architecture and music of postmodernism can be represented as a panorama of various kinds of «realities». The spatio-temporal relationships arising in hyperreality plays a shape-forming role and becomes the basis of the postmodern artistic worldview.

Keywords: hyperreality; postmodernism; simulacrum; transgression; virtual reality; artistic knowledge of the world.

Образец цитирования:

Адамейко-Першенкова ГП. Гиперреальность как способ художественного мироощущения в искусстве постмодернизма. *Человек в социокультурном измерении*. 2020;2:71–77.

For citation:

Adameiko-Pershenkova GP. Hyperreality as a way of artistic world-perceiving in the postmodernism art. *Human in the Socio-Cultural Dimension*. 2020;2:71–77. Russian.

Автор:

Галина Петровна Адамейко-Першенкова – старший преподаватель кафедры искусств и средового дизайна факультета социокультурных коммуникаций.

Author:

Galina P. Adameiko-Pershenkova, senior lecturer at the department of arts and environmental design, faculty of social and cultural communications.
adameikopershenkova@bsu.by

Введение

Специфическая модель видения художественной реальности в искусстве постмодернизма обусловлена постклассическим мышлением второй половины XX в. и находится в фокусе внимания исследователей архитектуры и изобразительного искусства (Ч. Дженкс, П. Эйзенман, К. Милле, Д. Хокни), композиторов и музыковедов (П. Булез, К. Штокхаузен, Ж. Гризе), а также других ученых-искусствоведов. Одна из серьезных проблем современного искусствоведения – отождествление самых разных явлений с постмодернизмом. Сам термин «постмодернизм» является многозначным и интерпретируется по-разному, вплоть до постановки вопроса об актуальности данного термина как такового. Важно отметить также, что в различных областях гуманитарного знания, для которых история искусства выступает в качестве сферы изучения, нет единого подхода как к трактовке самого термина, так и к определению границ распространения постмодернизма. В данной статье искусство постмодернизма рассматривается на основе широкого понимания соответствующего феномена как культурного явления второй половины XX в., определенного типа сознания современного человека, в том числе художника.

Выявление основ формирования художественной реальности в искусстве второй половины XX в. по-прежнему актуально, так как тесно связано с пристальным интересом к организации художественного пространства и времени в искусстве второй половины XX – начала XXI в. на базе нелинейных концепций времени и пространства и многомерных представлений о реальности в целом. Художественное мироощущение в искусстве постмодернизма формируется на основе авторских концептов (образов) реальности с использованием специфических средств выразительности и формообразования, которые создают архитектуру произведений с особыми нелинейными пространственно-временными измерениями. В художественном языке постмодернизма доминируют нехарактерные для классического искусства приемы: интертекст, ризом, след, складка, *differance*, требующие (в той или иной степени) семиотической расшифровки художественного текста и тесно связанные с эффектом симуляции, порождающей гиперреальность как самодостаточную (не имеющую истока) реальность в искусстве. Гиперреальность как фундаментальная основа художественного мироощущения в искусстве постмодернизма неоднородна, многомерна и распадается на ряд форм (образов) реальности, выявление которых является целью данной статьи.

Основная часть

Представления об искусстве как отражении действительности (не только в контексте классической теории мимесиса, но и в плане постижения смысла, архитектоники физической реальности) связаны с традиционным понятием художественного образа как способа бытия произведения искусства. Однако ввиду формирования в искусстве постмодернизма лишенной подлинника самодостаточной гиперреальности понятие художественного образа трансформируется и теоретически пересматривается и в современном искусствоведении. На смену художественному образу – универсальной категории искусства приходит понятие «симулякр», определяемое как отказ от репрезентации художественного образа. В тотально семиотизированной гиперреальности постмодернизма образ-симулякр не онтологичен и не соотносится с отражением метафизических или эстетических взаимосвязей действительности, а осуществляется как процесс конструирования художественной реальности.

Симулякры бесконечно умножают образы, создавая «неоформленный необоснованный хаос, у которого нет иного “закона”, кроме собственного повторения, своего воспроизведения в расходящемся и смещающемся развитии», – пишет Ж. Делез [1, с. 93]. Симулякр возникает как оптический «эффект» глубокой игры различия и повторения, которая, одновременно, является его непосредственной составляющей: «Симулякр – это система, в которой различное соотносится с различным посредством самого различия» [1, с. 334].

Образная составляющая симулякра подлежит интерпретации, семиотической расшифровке. Семиотическая же избыточность художественного языка в искусстве постмодернизма становится причиной формирования гиперреальности. Перенасыщение художественных произведений постмодернизма семиотическими знаками происходит из-за использования:

- интертекстуальных отсылок, аллюзий, цитат (в музыкальной полистилистике, в «эклектике» постмодернистской архитектуры, в таких художественных направлениях, как гиперманизм (анахронизм), трансавангард, неоекспрессионизм и др.);
- стохастических приемов формообразования в различных видах искусства (алеаторика);
- складчатых структур (нелинейная архитектура, сонорика);
- приема дробления художественной реальности на семиотические единицы в целях деконструкции (архитектурный деконструктивизм);
- серийности и тиражирования, многозначность которых связана с самопорождением уникальных инвариантных повторений (сериализм, репетитивная техника в музыке, поп-арт, идея бесконечного комбинирования «пластических единиц» В. Вазарели в оп-арте);

• симулятивного фотокопирования/клонирования в изобразительном гиперреализме (фотореализме), создающего психологический вакуум вокруг реальности.

Гиперреальность, как пространство знаковой игры, открыта и по отношению к образности, тематике и приемам реалистичного искусства. Возвращение к «реальности» в эпоху бесстиля, стилистической множественности лишь одна из ссылок на историю европейской культуры. В центре внимания повествовательного направления в живописи (нарративизма), оперирующего приемами реализма, – соотношение морали и искусства. Используя в своем творчестве некоторые приемы натуралистического и реалистического искусства, такие художники, как Э. Лэсли, Ж. Бил, Д. Хокни, Р. Китай, Т. Копши, дистанцируются от реализма как творческого метода. Основные темы, которые волнуют художников-нарративистов, – война, насилие, жизнь мегаполиса, экзистенциальные тайны человека – трактуются символически и сверхобъективно.

Реалистическая тематика в искусстве постмодернизма присутствует как живой отклик на социальные события, причем не только в социально ангажированном искусстве, но и в произведениях, наполненных экзистенциальным напряжением. В качестве примеров приведем две эмоционально схожие музыкальные композиции, созданные в различных техниках и разделенные во времени сорокалетним промежутком. «Плач памяти жертв Хиросимы» (1960) польского композитора К. Пендерецкого передает состояние огненного хаоса и ощущение крайнего ужаса перед катастрофой атомной бомбардировки. Данное произведение было создано в период становления постмодернизма, когда знаковая тотальность еще только вступала в пространство гиперреальности. Музыкальная композиция «О переселении душ» («On the Transmigration of Souls») американца Дж. Адамса создана по заказу Нью-Йоркской филармонии и исполнена в первую годовщину теракта 11 сентября 2001 г. В композиционную ткань произведения «О переселении душ», которую автор определил как «пространство памяти», вошли имена погибших и те записочки, которые вывешивались разыскивающими их родными и близкими вокруг развалин. Современный философ и культуролог М. Эпштейн пишет, что Дж. Адамс вдохновился на создание своей потрясающей музыки, когда увидел кинокадры горящих небоскребов, из которых вываливаются миллионы бумаг, белой метелью застилают небо документы, факсы, графики, циркуляры, письма, записочки, вся эта бумажная мишура жизни, которая медленно парит и опускается на землю, в то время как души их владельцев уходят в небо. Произведение представляет собой пространство, где нет людей – есть только оставленные ими бумаги. В основе композиции вторичные знаки – тексты, созданные жертвами террора, сопровождающие их утрату и почти безнадежный поиск. Однако вторичные знаки в этом произведении, по замечанию М. Эпштейна, ведут к глубокому потрясению основы, создаваемой ими гиперреальности: знаки, взрывающие знаковость.

Подчеркнутая связь искусства постмодернизма с реальностью обеспечивается также посредством трансформации окружающей действительности за счет художественного вмешательства. Так, французские художники И. Клен, Ж. Тенгли, Ф. Ренсом и др., провозгласив новые подходы в восприятии действительности, предложили рассматривать мир как картину, фундаментальное произведение, обладающее универсальным значением и создающее новую социологическую реальность вследствие деятельности людей и их общения.

Поглощение реального пространства мнимой гиперреальностью ярко проявляется в различного рода акциях «искусства действия» (в музыкальных и визуальных хеппенингах, перформансах) и, особенно, в искусстве ленд-арта. Так, американский скульптор Христо (Христо Явачев) использует в качестве непосредственных объектов творчества обширные природные пространства и культурные памятники, оборачивая их в ткани. Среди его работ «обернутые» острова во Флориде, мост Понт-Неф в Париже, Рейхстаг в Берлине, Великая Китайская стена и другие объекты. Такой творческий подход соответствует постмодернистскому преодолению непреодолимой границы (трансгрессии) между действительностью и искусством, когда все превращается в симулякр.

Новое радикальное приближение к реальному миру, особая глубина проявления гиперреальности в соотношении с физической действительностью обнаруживается в стилистике такого направления американского и европейского изобразительного искусства 1960–70-х гг., как гиперреализм. Другие названия этого направления – суперреализм, фотореализм, холодный реализм, радикальный реализм. Являясь формой фигуративного искусства, гиперреализм основывается на доскональной точности и детальности воспроизведения действительности, имитирующей фотографию. Несмотря на то что в произведениях гиперреализма сохраняются все особенности фотоизображения и используются механические приемы копирования (диапроекция, лессировка, аэрограф вместо кисти, эмульсионное покрытие и др.), приставка «гипер» вовсе не означает акцентирования иллюзионистических качеств образа: изображение остается «вторичным», в нем подчеркивается механистичность, устраняется из процесса создания человеческое присутствие, не допускается личное видение мира художником. Поэтому образный мир гиперреализма не подлинный, а симулятивный, он представляет собой дистан-

цированную от зрителя реальность, которая кажется неживой, холодной сверхреальностью. Образ реальности в произведениях гиперреализма отражен своей множественностью в стеклянных витринах магазинов, в полированных кузовах автомобилей, отшлифованном до блеска граните. Точно воспроизведенная игра этих отражений создает впечатление взаимопроникновения пространственных зон, запутанного соотношения планов, дезориентирует зрителя, порождая чувство ирреальности.

Как замечает немецкий философ и музыковед Т. Адорно, ввиду актуализации документальной манеры, утраты смыслообразующей субъективности в творчестве «реальности предоставлен свободный доступ». Однако «напряженные отношения (реальности – Г. А. -П.) с лишенным власти и силы субъектом, который она делает совершенно несоизмеримым с опытом, делают нереальной саму реальность. Излишек реальности – это гибель реальности; и, убивая субъект, она сама себя обрекает на смерть; в этом переходе и проявляется то художественное начало, которое наличествует в антиискусстве» [2, с. 49].

Ж. Бодрийяр, сравнивая гиперреальность с предшествовавшим сюрреализмом, отмечает: «Сюрреализм был все еще солидарен с реализмом, критикуя его и порывая с ним, но и дублируя его в сфере воображаемого, гиперреальность представляет собой гораздо более высокую стадию, поскольку в ней стирается уже и само противоречие реального и воображаемого. Нереальность здесь – уже не нереальность сновидения или фантазма, чего-то до- или сверхреального; это нереальность галлюцинаторного самоподобия реальности» [3, с. 149].

Однако сюрреальность (не в историческом понимании сюрреализма как направления в искусстве 1920–30-х гг., а как концепция инореальности, иррациональной образности внутри симулятивной гиперреальности постмодернизма) можно обнаружить в живописи метафизической направленности (венская школа фантастического реализма, неосюрреализм, поп-арт), некоторых абстрактных течениях, основанных на интуитивных принципах «автоматического письма» (абстрактный экспрессионизм, постживописная абстракция, живопись действия). В творчестве швейцарского художника Х.-Р. Гигера сюрреалистическая стилистика приобретает окраску кибернетических кошмаров. Его работы: «Ли I» (1974), «Биомеханический пейзаж» (1976), «Некроном Ша» (1976), «Отражение в зеркале» (1977), «Дебби II, III» (1981) и др. – выполнены акриловыми красками с помощью аэрографа, что способствует созданию впечатления максимальной реалистичности зловещих образов. Многие «биомеханические» конструкции Х.-Р. Гигера, созданные им скульптурные образы обитателей иных миров и темных закоулков человеческой психики использованы в съемках кинофильмов «Чужой» (1979), «Полтергейст 2: другая сторона» (1986), «Чужой 3» (1992) и др.

Имплицитно, по оценке белорусского музыковеда Т. Мдивани, сюрреализм обнаруживается в музыке. В ряду произведений, соответствующих образной системе и стилистике сюрреализма, можно назвать «Транс» К. Штокхаузена, «Складку за складкой» П. Булеза, «Метаболу» А. Дютыйе. Кроме того, генетическую связь с сюрреализмом имеет психоделическое искусство, в частности психоделический рок, транс-музыка и некоторые другие направления, использующие широкий арсенал средств музыкальной выразительности и визуальные эффекты с использованием света, дыма, видеоинсталляций для имитации действия галлюциногенов.

В архитектуре моделирование с помощью морфинга гибких, текучих, биоморфных архитектурных оболочек воссоздает характерное для сюрреализма состояние неопределенности, нестабильности формы, спонтанности видений (концепция «жидкого» пространства Дж. Кипниса, концепция «формы-движения» Г. Линна, техника «поля» С. Алена). Стилистика сюрреализма проявляется в проектировании фантастической архитектуры и утопических городов, например: проект города-моста И. Фридмана; проекты П.-Ж. Грийо – город-лист «Аквила», город-лагуна «Посейдон», город на сваях «Эгея»; градостроительные проекты и парящие конструкции группы «Аркигрэм»; психоделический объект «Расширитель сознания ПСИ-АРХ» группы «Хаус-Руккер» (выставка 1967 г. «Дизайн 2000 года»). Черты инореальности прослеживаются в некоторых постройках Р. Кулхааса: так, в Национальном театре танца в Гааге (1984–1987) на основе эстетики сюрреализма и принципов антигравитационной архитектуры И. Леонидова создан эффект парения массивной формы в «напряженном пространстве».

Инореальность постмодернистских произведений вариативна и не ограничивается использованием стилистики сюрреализма. Инореальные образы включены в семиотические игры и неотделимы от процесса формирования в искусстве постмодернизма гиперреальности, которая полностью соответствует современным представлениям о мире как о нелинейной системе: она многомерна и вбирает разнонаправленные векторы конструирования художественного хронотопа.

Космическая «реальность» – один из векторов художественной трансгрессии в область инореальности, включающий комплекс средств выразительности, направленный на воссоздание космической безграничности, а также стилизация технологической тематики, ассоциирующейся с освоением космоса: хай-тек – символическое отражение века высоких технологий; космический стиль в дизайне с активным использованием отражающих поверхностей, серебристого и белого цветов, футуристических мотивов;

космическая тематика в живописи и компьютерной графике. В музыке разрабатывается особый язык, способный отразить бездонность, разреженность и завлекающую таинственность Вселенной («Космогония» К. Пендерецкого, «Спиральная галактика» Дж. Крамба из фортепианного цикла «*Макрокосмос I*», «Лучи далеких звезд в искривленном пространстве» Э. Денисова из цикла «Три пьесы для клавиесина и ударных», «В созвездии Гончих Псов» В. Екимовского и др.); специфическое проникновение в космическую «реальность» происходит при медитативной концентрации в репетитивной технике.

Инореальность в постмодернистском искусстве также связана со сферой трансцендентных устремлений, активизацией интереса к мистике, восточному мировоззрению и мифологии – данное разветвление гиперреальности можно определить как трансреальность (трансцендентная реальность). Так, в музыке второй половины XX в., по оценке Т. Мдивани, «есть целый ряд явлений, которые указывают на усиление интереса к сфере подсознательного и надрационального, мистического, магического и т. д. – особенно в интуитивной, медитативной музыке» [4, с. 38]. Дж. Кейдж свои художественные открытия основывает на музыкальных и религиозных практиках Востока (Индии, Японии, Китая). Григорианский хорал, индийская, тибетская, китайская музыка оказывают влияние на творчество Ла Монте Янга, Т. Райли, Ф. Гласса. Швейцарский композитор Б. Багби в своем творчестве обращается к средневековому эпосу и скандинавской мифологии: «Беовульф» (1990), «Эдда» (2000).

В изобразительном искусстве глубокая связь с мистикой и мифологией прослеживается в произведениях художников немецкого неоэкспрессионизма. Например, огромное значение для становления мировоззрения и творческой концепции А. Кифера сыграло знакомство с открытиями М. Элиаде в области мифологии. Кроме того, Ансельм Кифер изучал германо-скандинавскую пространственную модель мира эддической мифологической системы, древнеисландский эпос, интересовался алхимией. В. Хан-Магомедов так описывает особенности художественного языка А. Кифера: «Сложная система письма позволяет ощутить особую связь времен. Подобно алхимику, художник экспериментирует с различными материалами и веществами, следя за их превращениями. <...> Кроме того, каждая картина у Ансельма приобретает особую символику, связанную не только со свойствами материалов, но и с умением мастера ассоциировать их с национальными особенностями, судьбой и историей Германии, характером ее древних мифов» [5, с. 171].

Медитативные черты трансреальности присутствуют в творчестве американского абстрактного экспрессиониста М. Ротко: «Его однотонные полотна с как бы вибрирующими тоновыми отношениями (особенно по краям картин) активно втягивают зрителя внутрь какого-то многомерного пространства, активно способствуют достижению состояния медитативного погружения» [6, с. 295].

Наиболее последовательно специфика гиперреальности проявляется в виртуальной реальности как наиболее ярком акте трансгрессии действительности, дающем новый художественный и пространственно-временной опыт с новой формой коммуникации – интерактивностью и погружением зрителя в художественный объект, предопределяя возможность его трансформации. По оценке Н. Маньковской, виртуальный артефакт – «автономизированный симулякр... не отражающий реальность, но вытесняющий и заменяющий ее гиперреальным дублем» [7, с. 311–312].

В 1990-х гг. получила распространение виртуальная архитектура. Произведением искусства стали считаться виртуальные инсталляции, особые виртуальные среды пещерного типа, криволинейные поверхности и объемы, представляющие собой целые «здания». И. Добрицына отмечает, что теоретической проблемой в течение всего XX в. оставалась возможность соединения категорий архитектурного пространства и категории времени: «Чтобы выйти за пределы евклидовой геометрии, архитектор виртуальной реальности должен обратиться к представлениям современной микрофизики и другим продвинутым наукам, найти способы работы со скрытыми мирами. Архитектурная концепция пространства, рождавшаяся в 90-е годы, вобрала в себя представления микромира и макромира, те свойства пространства, которые не наблюдаемы непосредственно...» [8, с. 277].

Впервые была продемонстрирована архитектурная инсталляция в интернете в рамках программы 4-й кибернетической конференции (*4CyberConf*), проходившей с 20 по 24 мая 1994 г. в Центре искусств «Банф» (Канада). Это была комната-пещера из серии «Танцы с виртуальным дервишем: миры в прогрессии» М. Новака. Другой известный архитектор виртуального пространства С. Перелла в своих проектах разрабатывает теорию гиперповерхности, которая, по его мнению, создает особую напряженность трехмерного континуума – пространственного, временного и информационного. Гипероболочки С. Переллы – крупномасштабные информационные дисплеи с наложением электронных мультимедийных образов на поверхность дифференциальной геометрии. Архитектурные гипероболочки американского теоретика и экспериментатора Х. Лалвани строятся на основе многомерной геометрии: один из его проектов представляет собой двумерную проекцию, выведенную из пятимерного евклидова пространства.

В музыке сегодня можно моделировать практически любые звуковые характеристики, а затем осуществлять их морфинг в реальном времени. Современные технологии обработки звука позволяют

экспериментировать с сенсорными инструментами. Глава исследовательской группы при Лаборатории медиа MIT Тод Мачовер работает с *Exos Dexteros Hand Master* – перчаткой, напоминающей руку киборга с алюминиевыми фалангами и проволочными нервами, которой он через компьютер посылает команды электронным инструментам [9, с. 105]. Многие экспериментаторы видят конечной целью развития подобного рода музыкальной практики создание техномистического гиперинструментального музыкального инструмента, описанного американским композитором, писателем и философом Дейн Радьяром в книге «Магия звука и искусство музыки». Такому гипотетическому инструменту Д. Радьяр дает название «Космофонон» и описывает его как поле энергетических сил. Играть на нем можно, дотрагиваясь до разноцветных кристаллов. Рождающаяся в результате этого музыка обволакивает музыканта и слушателя со всех сторон, что может привести к возникновению настоящей синестезии [9, с. 115].

В рамках визуального искусства ведутся эксперименты с движущимися скульптурами (роботами, технокуклами) или интерактивными мультимедиа, как правило управляемыми компьютером (например, «Робот К-456» видеоартового художника Нам Джун Пайка, «Акробат» Мак-Мертри). Представитель киберпанковского боди-арта Стеларк (Стелиос Аркадиу) создает перформансы с механическими частями-заменителями человеческого тела: «Иногда его перформансы проходят среди скульптурных инсталляций из стеклянных труб, которые светятся плазменными разрядами, мерцают и вспыхивают в ответ на сигналы, посылаемые его телом. <...> Вспышки синхронизированы с сердцебиением и происходят точно в такт пульсу артиста. В сочетании с трепетом ресниц, мимикой и движениями его головы они создают в воздухе затейливые узоры» [9, с. 216]. В своих акциях Стеларк пытается достичь иллюзии достоверного существования биомеханического человека. Американский публицист М. Дери считает, что виртуальная реальность («киберделия» в его определении) «примиряет трансцендентальные порывы контркультуры 1960-х годов с “информоманией” 1990-х» [9, с. 30].

Заключение

Семиотическая перенасыщенность и смысловая подвижность художественного языка, использование стохастических приемов, тиражирования и серийности, применение складчатых структур приводят к замене образной системы в искусстве постмодернизма на симулятивную, которая указывает на разрыв связей означающего/означаемого в семиотической среде и принципиально не соотносится с базовой реальностью. Результатом тотальной семиотизации художественного языка в искусстве постмодернизма становится формирование гиперреальности, охватывающей художественную практику как единый коллективный гипертекст. Процесс формирования художественной гиперреальности в искусстве постмодернизма взаимосвязан с актом стиливой трансгрессии и ведет к актуализации гносеологического аспекта стиля как особого способа познания реальности и разрушения ее границ в гиперреальности. Художественные направления и течения в изобразительном искусстве, архитектуре и музыке постмодернизма можно представить как панораму различного рода «реальностей», в числе которых:

- гиперреальность как пространство знаковой игры и симуляции;
- поглощение реального пространства (в перформансах, акциях);
- сверхобъективная реальность с тематикой и приемами реалистичного искусства;
- инореальность: сюрреальность, психоделическая реальность, фантастическая реальность, трансцендентная реальность, космическая реальность;
- виртуальная реальность.

Библиографические ссылки

1. Делез Ж. *Различие и повторение*. Санкт-Петербург: Петрополис; 1998. 384 с.
2. Адорно Т. *Эстетическая теория*. Дранов АВ, переводчик. Москва: Республика; 2001. 527 с.
3. Бодрийяр Ж. *Символический обмен и смерть*. Москва: Добросвет; 2000. 387 с.
4. Мдивани ТГ. *Западный рационализм в музыкальном мышлении XX века*. Минск: Беларуская навука; 2003. 327 с.
5. Львова ЕП, Сарабянов ДВ, Кабкова ЕП, Фомина НН, Хан-Магомедова ВД, Аверьянова ЕИ. *Мировая художественная культура. XX век. Изобразительное искусство и дизайн*. Санкт-Петербург: Питер; 2007. 464 с.
6. Бычков ВВ, редактор. *Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века*. Москва: Российская политическая энциклопедия; 2003. 607 с.
7. Маньковская НБ. *Эстетика постмодернизма*. Санкт-Петербург: Алетейя; 2000. 347 с.
8. Добрицына ИА. *От постмодернизма – к нелинейной архитектуре: архитектура в контексте современной философии и науки*. Москва: Прогресс-Традиция; 2004. 416 с.
9. Дери М. *Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков*. Парвенов Т, переводчик. Екатеринбург: Ультра. Культура; 2008. 478 с. Совместно с издательством «АСТ» (Москва).

References

1. Delez G. *Razlichie i povtorenie* [Difference and repetition]. Saint Petersburg: Petropolis; 1998. 384 p. Russian.
2. Adorno T. *Esteticheskaya teoriya* [Aesthetic theory]. Dranov AV, translator. Moscow: Respublika; 2001. 527 p. Russian.
3. Bodriiyyar J. *Simvolicheskii obmen i smert'* [Symbolic exchange and death]. Moscow: Dobrosvet; 2000. 387 p. Russian.
4. Mdivani TG. *Zapadnyi ratsionalizm v muzykal'nom myshlenii XX veka* [Western rationalism in musical thinking of the 20th century]. Minsk: Belaruskaja navuka; 2003. 327 p. Russian.
5. Lvova EP, Sarabyanov DV, Kabkova EP, Fomina NN, Khan-Magomedova VD, Averyanova EI. *Mirovaya khudozhestvennaya kul'tura. XX vek. Izobrazitel'noe iskusstvo i dizain* [World art culture. 20th century. Fine art and design]. Saint Petersburg: Piter; 2007. 464 p. Russian.
6. Bychkov VV, editor. *Leksikon nonklassiki. Khudozhestvenno-esteticheskaya kul'tura XX veka* [Lexicon of the nonclassics. Artistic and aesthetic culture of the 20th century]. Moscow: Rossiiskaya politicheskaya entsiklopediya; 2003. 607 p. Russian.
7. Mankovskaya NB. *Estetika postmodernizma* [Aesthetics of postmodernism]. Saint Petersburg: Aleteiya; 2000. 347 p. Russian.
8. Dobritsyna IA. *Ot postmodernizma – k nelineinoi arkhitekture: arkhitektura v kontekste sovremennoi filosofii i nauki* [From post-modernism to non-linear architecture: architecture in the context of modern philosophy and science]. Moscow: Progress-Traditsiya; 2004. 416 p. Russian.
9. Dery M. *Skorost' ubeganiya: kiberkul'tura na rubezhe vekov* [Escape velocity: cyberculture at the turn of century]. Parvenov T, translator. Yekaterinburg: Ultra Culture; 2008. 478 p. Co-published by the «AST» (Moscow). Russian.

Статья поступила в редколлегию 01.06.2020.
Received by editorial board 01.06.2020.