

ARTS, CULTURAL STUDIES AND ETHNOGRAPHY

Криза темпоральності та трансформація естетичного досвіду в цифровій культурі

Ісиченко Ігор¹

¹кандидат географічних наук, науковий співробітник Відділу методології мистецької критики;
Інститут проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України; Україна

Анотація. У статті досліджується трансформація естетичного досвіду в умовах цифровізації культури крізь призму зміни темпорального режиму сприйняття образу. Аналізується перехід від наративно організованої тривалості до режиму безперервного потоку, в якому цифровий образ функціонує як короткотривалий сенсорний та афективний імпульс. Теоретичною основою дослідження є концепції hauntology, «кіно атракціонів» та теорії технічного образу. Обґрунтовується теза про актуалізацію атракціонної логіки в алгоритмічно організованому медійному середовищі. Водночас запроваджується поняття контратракціону для характеристики художніх практик, що протиставляють миттєвості цифрового потоку режими затримки, очікування, тривалості та рефлексії. Показано, що естетичний статус цифрового образу визначається не лише його формальними властивостями, а й темпоральною структурою його сприйняття.

Ключові слова: виробництво афекту, трансформації естетичного досвіду, темпоральність.

Цифровізація сучасної культури означає не лише зміну технологій виробництва, зберігання та поширення образів: набагато більш істотним є те, що змінюється сам режим їхнього сприйняття оскільки цифровий образ дедалі частіше функціонує як короткотривалий сенсорний імпульс, включений у безперервний потік конкуруючих зображень; у таких умовах увага глядача організується вже більше не тривалістю споглядання, а перемиканням; образ не обов'язково розгортається в часі, а прагне негайно привернути увагу й викликати афективну реакцію. Відтак трансформацію цифрової культури доцільно розглядати не лише як медійну чи технологічну, а як темпоральну трансформацію естетичного досвіду.

Ця трансформація пов'язана з ширшою кризою історичної темпоральності та суб'єкта/суб'єктивності, яку різними мовами, через призму різних підходів та в різних аспектах описували Вальтер Беньямін, Фредрік Джеймсон, Вілем Флюссер, Теодор Адорно, Карл Зіммель, Мішель Фуко, Мартін Гайдеггер та

ARTS, CULTURAL STUDIES AND ETHNOGRAPHY

інші філософи, культурологи та теоретики сучасності. Однією з її характерних рис є послаблення уявлення про історичний час як лінійну послідовність минулого, теперішнього й майбутнього. Майбутнє дедалі менше постає як відкритий горизонт колективного проектування (що особливо наголошує Джеймисон у збірці своїх есеїв *Signatures of the Visible*), тоді як минуле повертається у формі цитати, ностальгії, архівного фрагменту та стилістичного чи то радше жанрового пастишу: саме тому сучасна культура демонструє парадоксальну ситуацію, для якої характерно те, що надзвичайно інтенсивне технологічне виробництво образів майбутнього супроводжується постійним відтворенням образів минулого.

У понятті *hauntology*, запропонованому Жаком Дерріда, ця проблема осмислюється через неможливість остаточного завершення минулого: те, що вже не є присутнім, продовжує впливати на теперішнє у формі примари, сліду або повернення. У цифровій культурі ця структура набуває особливої виразності, оскільки технічні можливості архівування, відтворення та повторної контекстуалізації зменшують часову дистанцію між історичним образом і сучасним сприйняттям, при цьому, минуле не просто «повертається», а постійно включається в актуальний медійний потік, де його історичний статус співіснує з функцією сучасного цифрового контенту.

Такі явища, як *remix culture*, *culture jamming*, *digital collage* та сучасна практика *AI-generated imagery*, демонструють цю логіку особливо виразно. Їх об'єднує не просто інтерес до минулого, а специфічне ставлення до його матеріалу: історичні форми стають доступними для негайного повторного використання, внаслідок чого часові дистанції між різними культурними періодами стискаються і, наприклад, зображення датоване 1980-ми роками, фрагмент раннього кіно, приклад модерністського дизайну або оцифрована фотографія з домашнього архіву, що стала частиною архіву цифрового, можуть одночасно функціонувати як історичний документ, естетична маніфестація, цитатний матеріал і актуальний візуальний контент.

Саме тут проблема темпоральності перетинається з проблемою атракціону, бо ж поняття *cinema of attractions*, сформульоване Томом Ганнінгом, дозволяє побачити в ранньому кінематографі прообраз того режиму образності, який не можна редукувати до наративної репрезентації послідовності подій з певними причинно-наслідковими зв'язками (що, в свою чергу, більш характерно для класичного театру та певного типу літератури, програма монтажу якої була розпочата та

ARTS, CULTURAL STUDIES AND ETHNOGRAPHY

провадилася по різному такими різними письменниками як Джойс, Кафка, Фолкнер, Селін, Боргес і так далі). Атракціон безпосередньо звертається до глядача, демонструє свою видовищність, організує увагу та створює сенсорний ефект, тоді як у класичному кінематографі ця логіка значною мірою була інтегрована в наративну структуру, коли атракціон підпорядковувався розвитку історії.

Однак у цифровому середовищі принцип атракціону набуває нової актуальності – йдеться не про буквальне повернення раннього кіно, а про радикалізацію його принципу: цифровий образ дедалі частіше може функціонувати без необхідності тривалого наративного розгортання. Його завданням стає не розповісти історію, а привернути увагу, викликати реакцію, створити афективний або сенсорний ефект; у цьому сенсі атракціон можна розглядати як ширшу металогіку технічного образу, яка історично змінює свої медійні форми, але зберігає принцип безпосереднього впливу на глядача.

Ця перспектива дозволяє поєднати Ганнінга з теоріями афекту, технічного образу та посткінематографічної культури. У працях Жилья Дельоза, Стівена Шавіро, Вілема Флюссера та інших авторів образ розглядається не лише як носій значення, але і як подія, що впливає на тіло, увагу та сприйняття. Цифрове зображення в такому разі є не просто репрезентацією певного об'єкта – натомість, воно є, скоріше, темпорально організованим імпульсом, який визначає тривалість контакту, швидкість реакції та можливість, і навіть необхідність, переходу до наступного образу.

Платформна культура коротких відео – TikTok, Instagram Reels, YouTube Shorts – демонструє цю трансформацію особливо рельєфно, через те що тут зображення включене в алгоритмічно організований потік, де кожен окремий фрагмент конкурує за обмежений ресурс уваги. Повторюваність, монтажна щільність, візуальна інтенсивність, звуковий дизайн і швидке переключення між фрагментами створюють режим сприйняття, в якому атракційність розкривається (а не створюється) як базова, хоча часто неочевидна властивість медіального середовища. Тривалість образу визначається вже не лише авторським монтажем, а й структурою інтерфейсу та алгоритмічним відбором наступного стимулу.

Таким чином, зміна медіального образу супроводжується зміною темпоральності сприйняття: якщо традиційний наратив передбачає певну тривалість, накопичення інформації, очікування та пам'ять про попередні елементи, то сучасний медійний, «атракційний» образ тягнє до ментальності. Він

ARTS, CULTURAL STUDIES AND ETHNOGRAPHY

має бути зрозумілим або відчутним до того, як увага переміститься далі. Виникає специфічний тип естетичного досвіду, в якому інтенсивність витісняє тривалість, а безпосередній ефект (сутність якого в афективному враженні глядача) – поступове розгортання значення.

Проте ця тенденція не означає повного зникнення тривалого або рефлексивного естетичного досвіду: радше навпаки, сучасне мистецтво може використовувати цифрові та посткінематографічні засоби для створення протилежного режиму сприйняття. Якщо алгоритмічний атракціон прагне скоротити час між стимулом і реакцією, мистецький образ може, навпаки, створювати простір очікування, затримки та невизначеності і, у такому випадку, глядач не просто отримує образ, а змушений перебувати в його тривалості.

Це дозволяє ввести поняття контратракціону – не як заперечення атракційності взагалі, а як іншого способу організації уваги. Контратракціон не відмовляється від сенсорного впливу, проте перетворює його на умову тривалого споглядання. Замість негайної реакції він продукує очікування; замість швидкого перемикавання – затримку; замість споживання окремого імпульсу – досвід темпоральної невизначеності.

Особливого значення в цьому контексті набуває музей. Традиційно музей організовував історичний час через послідовність експозиції: окремі твори були включені в певну історію стилів, періодів та художніх рухів. Цифрова культура змінює і цю інституційну темпоральність: музей дедалі більше функціонує як медіальне середовище, де виставка одночасно існує як фізична експозиція, цифровий архів, подія та сукупність зображень, які циркулюють у соціальних мережах. Відтак музей стає простором конфлікту різних часових режимів: історичної тривалості твору, темпоральності виставки, миттєвості цифрової публікації та алгоритмічного потоку.

У цьому конфлікті змінюється саме поняття естетичного досвіду. Проблема сучасної цифрової культури полягає не просто у величезній кількості вироблених зображень – значно важливішим є те, в якому часовому режимі ці зображення стають об'єктами сприйняття, бо, до прикладу, один і той самий образ може бути історичним документом, архівним матеріалом, елементом алгоритмічного потоку або об'єктом тривалого художнього споглядання. Отже, його естетичний статус залежить не тільки від формальних характеристик, а й від темпоральної структури, в яку він включений.

ARTS, CULTURAL STUDIES AND ETHNOGRAPHY

Таким чином, перехід від кінематографічного атракціону до цифрового та алгоритмічного образу можна розглядати як одну з ключових трансформацій сучасного естетичного досвіду. Атракціон, що історично означав безпосереднє звернення образу до глядача, у цифровому середовищі стає фундаментальним принципом організації уваги. Водночас цифровий *recycling* – постійна медіа-рециркуляція образів свідчить про кризу лінійної історичної темпоральності: минуле постійно повертається в теперішнє, тоді як майбутнє дедалі частіше переживається не як горизонт, а як черговий образ або властивий цьому образу афект.

Однак ця трансформація не визначає можливості мистецтва у ключі детермінізму, бо ж сучасні художні практики можуть як посилювати атракційну логіку цифрової культури, так і створювати альтернативні режими сприйняття – тривалість, очікування, пам'ять, паузу та рефлексію. Саме в цьому напруженні – між миттєвістю атракціону та тривалістю досвіду – відкривається одна з центральних проблем сучасного мистецтва. Його критичний потенціал може полягати не стільки у відмові від цифрового образу, скільки у здатності критично осмислити численні потенціали останнього, включно з потенціалом, властивістю продукувати афекти.

Список джерел:

- [1] Jameson, Fredric. *Signatures of the Visible*. Routledge, 1990.