

УДК 708
ББК 71.07

Ефремова Анна Александровна

Художник, дизайнер, диплом магистратуры «Театр в визуальном языке перформанса», Университет искусств Лондона (UAL, WCA) 2006–2007 гг., АНО по реализации социокультурных проектов «Арт-Адьювант», 123098, Россия, Москва, ул. Гамалеи, 19, к. 1, кв. 123
ORCID ID: 0000-0002-2358-215X
ResearcherID: GRS-8991-2022
annaefremovadesign@gmail.com

Ключевые слова: иллюзионизм, контроль, внушение, купол, фантасмагория, пространство, эмоция, рекурсия, свечение

Ефремова Анна Александровна

Контролируемая иллюзия. Рекурсия как эмоциональное внушение в посткинематографическом пространстве



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

DOI: 10.51678/2226-0072-2023-2-452-479

Для цит.: Ефремова А.А. Контролируемая иллюзия. Рекурсия как эмоциональное внушение в посткинематографическом пространстве // Художественная культура. 2023. № 2. С. 452–479. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2023-2-452-479>.

For cit.: Efremova A.A. Controlled Illusion. Recursion as Emotional Suggestion in Post-Cinematographic Space. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2023, no. 2, pp. 452–479. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2023-2-452-479>. (In Russian)

Efremova Anna A.

Designer, Visual Artist, Master's Degree: Theatre in the Visual Language of Performance, University of the Arts London, Wimbledon College of Arts, 2006–2007, ANCO for Sociocultural Projects "Art-Adjuvant", 19/1–123 Gamaleya Str., Moscow, 123098, Russia
ORCID ID: 0000-0002-2358-215X
ResearcherID: GRS-8991-2022
annaefremovadesign@gmail.com

Keywords: illusionism, control, suggestion, dome, phantasmagoria, space, emotion, recursion, luminance

Efremova Anna A.

Controlled Illusion. Recursion as Emotional Suggestion in Post-Cinematographic Space

Аннотация. В статье рассматривается аспект такого явления, как контролируемая иллюзия — управление эмоциональными реакциями и поведением через пространство искусственно созданной реальности. Предметом статьи является актуальная особенность этого процесса — рекурсия в фиктивном пространстве. С каждым шагом эволюции, используя приемы прошлого, умножая их на технологии настоящего, усложняется система внушения. Контролируемая иллюзия порождает проблему дисбаланса между накопленной практикой контроля над обществом и способностью дистанцирования индивидуума. Актуальность проблемы обусловлена очевидным перевесом использования приемов влияния в целях манипулирования социумом по сравнению с ориентиром на развитие индивидуума через культурные индустрии.

Цель настоящей статьи — определить роль возможностей сенсорного внушения через пространства управления в XXI веке. Задачей являлось рассмотреть особенности эффектов сияния, влияния мерцающего света, имитации мира купольной конструкцией, перешедших из эпохи барокко в следующую эволюционную ипостась и несущих суггестивный потенциал через эмоциональный фактор. Заимствуя и накапливая приемы прошлого, новые инструменты — искусственный интеллект, коммуникационные сети, электроника, биотехнологии — придают манипуляциям новые качества, включая мультисенсорное воздействие.

Автор предлагает пересмотреть традиционный взгляд на понимание роли использования алгоритмов в культурных объектах: то, что еще недавно негативно называлось «неживым», запрограммированным, способно контролировать и раскрывать эмоциональный потенциал человека в настоящее время. Очевидно, что результат зависит от направления, чему обучены алгоритмы, кто их обучает и зачем. Социальной функцией иллюзионизма оказывается либо коммерческая и политическая выгода, либо содействие инклюзивной культуре и развитию человека, раскрытие его способностей. Это не может не повлиять на роль дизайнера и художника, практика которого сегодня все больше отходит от декоративного и обращается к взаимодействию через научные подходы, что обуславливает свойство, предлагающее выбор пути и цели в иллюзионизме.

Abstract. The article deals with an aspect of the phenomenon of controlled illusion — manipulating emotional reactions and behaviour through the space of an artificially created reality. The subject of the article is a relevant feature of the process — recursion within a fictitious space. The methods of mass suggestion become more complicated with each step of evolution, borrowing the techniques of the past and multiplying them by the technologies of the present. Today's technologies create a process of self-repetition of elements — a process within a process: artificially created illusions are embodied and massively repeated as patterns. Nowadays, controlled illusion generates a problem of imbalance between the accumulated practice of control and an individual's ability for distancing. The urgency of the problem is due to the obvious dominance of the methods of manipulating public conscience over the development of an individual via industries of culture.

The aim of this article is to define the role of sensory suggestion capabilities through control spaces in the 21st century. The objective is to consider the features of the effects of radiance, the influence of flickering light, and the imitation of the world by a domed structure. These effects stem from the Baroque era, are passed on in evolution, and carry a suggestive potential through an emotional factor. While borrowing and accumulating the techniques of the past, new tools such as artificial intelligence, communication networks, electronics, and biotechnologies bring new qualities to manipulations, including a multisensory impact.

The author proposes to reconsider the traditional view on the role of algorithms in cultural objects: what until recently was negatively described as “inanimate” and programmed is now able to control and reveal the emotional potential of a person. The outcome depends on what the algorithms are trained for, who trains them and why. The social function of illusionism is either commercial and political benefit or the promotion of an inclusive culture and the development of a person and their abilities. This cannot but affect the role of designer and artist, whose activity today is increasingly moving away from the decorative and turning to interaction through scientific approaches, which determines the property that offers a choice of path and goal in illusionism.

Введение

Актуальность темы обосновывается несоответствием степени накопленных эффектов внушения и средств противостояния им через художественную культуру. Существует проблема анализа методов суггестивного потенциала для развития способности критически распознавать контроль через различные визуальные и пространственные медиумы. Недостаточно внимания уделяется вопросу конечного применения технологий манипуляции непосредственно в наши дни: технологии зачастую рассматриваются как машина, чуть ли не исключая гуманизм. Вследствие чего, несмотря на востребованность социально значимых проектов и возможностей цифровой эры, предлагающей новые виды медиа и технологий, и влияние мультисенсорных технологий на фактор воздействия через очевидную связь сенсорики с эмоцией, — мультисенсорный подход незаслуженно находится в тени.

Возрастающая функция манипулирования проявляется в рекурсии — обращении к предыдущему опыту иллюзионизма новыми средствами, воздействующими в том числе и на нервную систему. В то время как внедрение алгоритмов в повседневную жизнь заняло свою нишу, в художественной культуре они задействованы значительно менее активно. Таким образом, культурный и социальный арсенал возможностей междисциплинарного подхода не используется в полной мере и не противостоит воздействию обновляющихся эффектов массового контролируемого иллюзионизма.

Существует ряд концепций и гипотез относительно связи иллюзионизма и власти, создания пространств дезориентации, управления через воображение масс. Историки и культурологи неоднократно подчеркивали, что такие визуальные приемы, как кинематографичность и интерактивность, зародились несколько столетий назад, проявляя себя в разных жанрах искусства, задолго до возникновения киноплёнки.

Немецкий теоретик в области мультимедийной культуры О. Грау рассматривает виртуальную реальность отнюдь не как новый феномен и рассуждает об иллюзорном изобразительном пространстве, взявшем начало в античности [17, с. 25–32]. Сама кинематографичность как совокупность приемов, обманок и спецэффектов являлась

медиумом мощной агитации, часто используемой для манипуляции властей над обществом. Новеллист и историк Н. Клейн (N.M. Klein, 2004), конструируя историю спецэффектов XVI–XXI веков, рассматривает ее как инструмент власти, рассуждая как бы использовали компьютерную графику властители и политические лидеры, например Гитлер или император Август Римский, в своей работе «История спецэффектов» [19]. Клейн определяет спецэффект как барометр цивилизации, рассматривая «сценарные пространства»⁽¹⁾ [19, р. 17]. Куполу барокко автор отводит роль переключающегося спецэффекта, предлагающего предчувствие, которое попутно существует под контролем [19, р. 40–41]. Пространства периода барокко были отмечены различными оптическими эффектами, но больше всего одним — «то, что казалось твердым, растворялось в воздухе», — рассматриваемым К. Марксом, позже используемым у М. Бермана в работе «Все твердое растворяется в воздухе», а затем и у Н. Клейна, где он подчеркивает постоянную связь с властью: «смесь нежной иллюзии и грубой силы, спецэффекты часто театрально изображают политическую катастрофу: кораблекрушения, войны, насилие, грабежи» [19, р. 14]. Клейн рассматривает иллюзию, обслуживающую политическую власть, и рассуждает о продуманной дезориентации, введении в заблуждение, позволяющих Зрителю примерить на себя роль протагониста, но раскрывает тему того, что реальная власть в мире фальсификаций принадлежит тем, кто контролирует Иллюзию — будет ли он представителем власти, дизайнером, разработчиком тематических зон или руководителем киностудии [19].

Пространство как отражение психологического состояния рассматривает архитектурный критик Э. Видлер (A. Vidler, 2002), называя его «искаженным» [25]. Нельзя не согласиться с мнением критика, что фобии и тревога стали трактоваться как психическое состояние современной жизни, став частью средств массовой информации и искусства. Одной из форм «искаженного» пространства, которую рассматривает Э. Видлер, является психологическое пространство, полное тревожных форм пространственной деформации. Влияние на

(1) Сценарное пространство, в оригинале — «scripted space», — термин-фраза, созданная Н. Клейном. Термин означает иллюзорные просторы среды, запрограммированной так, чтобы заставить поверить, что вы находитесь в центре проецируемого повествования.

массовое сознание через воображение перешло в своего рода культурную модель. Этот феномен повторяется на протяжении многих веков, от общества к обществу, а как отмечает социолог К. Гирц, говоря о чрезвычайном множестве культурных моделей, «некоторые типы моделей и некоторые виды взаимоотношений между ними повторяются по той простой причине, что потребности, которым они служат, являются общечеловеческими» [3, с. 416–417].

Тема потребности человека в переживании эмоций исследуется в разных научных областях и направлениях. Социологи анализируют эмоции как стимулы, влияющие на поведение и состояние общества. Португальско-американский нейрофизиолог А. Дамасио с соавторами (A. Damasio, D. Tranel, H. Damasio, 1991) сформулировал гипотезу соматического маркера [16, р. 217–229], которая предполагает, что эмоциональные процессы направляют поведение, особенно принятие решений. Согласно гипотезе, соматические маркеры вызывают ожидание эмоциональных последствий принятого решения. Дамасио предположил, что эмоции, с которыми имеет дело лимбическая система, очень примитивны: например, страх коренится в инстинкте выживания и избегания неприятных чувств. «Сома» — от греческого *σῶμα* (*sóma*) — тело. Функция маркера предупредить индивида и помочь сделать выбор. Анализ выбора в зависимости от соматических маркеров определяет модель социального поведения в самом широком смысле. Насколько мы можем управлять этим процессом, зависит, возможно, от критического мышления и воли. Но следуя теории Дамасио, свободных от эмоций решений не существует. В свою очередь, считается, что слово и визуальный образ наиболее сильно воздействуют на эмоции человека. Теоретики обращаются к теме образа и эмоции, которые усиливаются в иммерсивном изображении, поскольку, оказавшись в них, индивид теряет чувство времени и границ. О. Грау в своей работе «Эмоции и иммерсия» [5] показывает, что границы между силой воздействия образа и степенью дистанцирования наблюдателя-зрителя не константны, а пластичны и связаны с процессами среды. Грау предлагает «тезис, согласно которому в истории иммерсивных изображений и изображений-иллюзий можно проследить некоторую связь и определенную зависимость между новыми суггестивными изобразительными техниками и теми внутренними усилиями наблюдателя, с помощью которых

он выстраивает дистанцию по отношению к изображению» [5, с. 8]. Грау рассуждает о механизме обратной связи между медиумами, создающими иллюзию, и дистанцированием зрителя [5, с. 20]. По мере эволюции и зрительского опыта человеку требуются эффекты новыми средствами, поскольку дистанцирование сужается по мере понимания, а привыкание стачивает иллюзию. Приводя как пример суггестивной техники фильм-пропаганду Л. Рифеншталь «Триумф воли», Грау отмечает, что «целью такого киноопыта было... очаровать и взволновать зрителя, а также подчинить и запугать его» [5, с. 26]. Грау рассматривает как эффект внушения: замену реальных мест на универсальные, отсутствие пространственных ограничений, а также множественные повторения, «орнамент масс», апелляции к категории возвышенного и «восторженный ужас», где в основе возвышенного лежат негативные эмоции. Все это характеризует пропаганду, включая непосредственное воздействие на нервную систему, отмеченное такими современниками фильма, как З. Кракауэр [5, с. 24]. Кино доминировало только в первой половине XX века, а далее уступило место телевидению, позже перестав быть культурной доминантой, когда его превзошли цифровые и компьютерные медиа. Посткинематографическая эпоха — своего рода новый культурно-технический режим. «Если мы попытаемся ретроспективно охватить всю предшествующую историю визуальных медиа в целом, то увидим, что увеличение суггестивной силы обнаруживает себя в качестве главной цели и основной мотивации изобретения все новых медиа, производящих иллюзии. Такой стимул работает как механизм. По мере увеличения суггестивного потенциала власть над зрителем снова и снова обновляется, создавая все новые режимы восприятия.» [5, с. 45]. Такие «эмоции сконструированного мира и изображений» [5, с. 33], согласно Грау, отражают то, как выстраивается «картинка» для чувственного мира широкой массы. Суггестия как управление обществом предполагает массовость аудитории. «Там, где есть эта плотная зрительская масса, может возникать искусство, весьма похожее по своим характеристикам на современные формы массового искусства», — рассуждают российские исследователи Е. Сальникова и К. Соколов [10, с. 588], приводя в пример гладиаторские бои. Отмечая, что поведение «попавшего в массу» может сильно отличаться от поведения в «автономном режиме» [10, с. 585]. В свою очередь,

можно говорить, что массовая культура — это плодородная почва для суггестии благодаря бесконечному воспроизведению и повторению информации при цифровом тиражировании в городском ландшафте. Размышляя о тенденциях времени в архитектуре, М. Дuceв отмечает «подчинение концепции „формы“ миру иллюзий архитектора-художника, его воображению или „театру“» [8, с. 37], а также то, что «принцип театрализации, имеющий давнюю традицию, расширяет свои рамки, превращаясь в фактор театрально-кинематографической интеграции и архитектурного шоу» [8, с. 37]. В контексте статьи имеет смысл добавить, что в сегодняшнюю актуальную архитектуру все больше становятся интегрированы элементы управления и контроля, воплощающие следующий этап.

Как мы видим из обзора литературы, медийная среда является полем социально-экономических процессов, глобализации и повсеместного микронаблюдения. Многие из этих явлений присущи логике капитализма и были намечены К. Марксом, как и театрализация коммерческих пространств, но мы переживаем их с новой степенью интенсивности, в новой форме. Известно, что новые цифровые технологии сделали производство спецэффектов шире, чем когда-либо прежде, они стали проявляться в самых разных устройствах, системах и конструкциях, зачастую используя как главный инструмент электрический свет и искусственный интеллект.

Говоря о том, что компьютерные технологии ставят под постоянный контроль не только поведение, но фактически и сознание, Г. Тульчинский [11, с. 116] обращает внимание на преобразование самой человеческой природы, рассматривает процесс сближения «живого и неживого» как постгуманизм. Также отмечает, что «эмоциональное, живое — просто не нужно» [11, с. 120], так как культурные индустрии производятся эмоциями и переживаниями. Согласно Тульчинскому, машинный механизм лишен эмоций и такого рода эстетизация бесчеловечна и неестественна. Однако в данной статье хотелось бы обратиться к вопросу, что «машиноподобное общество» формируется не цифровой технологией как таковой, а конечной целью своего применения. Машина, действующая на нейроны, — провоцирует и развивает эмоцию, взаимодействует с человеком. Нельзя не согласиться с художником и теоретиком Д. Булатовым, что обращение современных художников к науке и новейшим технологиям — робототехнике

и биомедицине — заставляет по-новому формулировать понятие искусства. [1, с. 8]. Но всегда ли Человек может быть отодвинут на второй план в новых пространствах с нечеловеческими субъектами? Ведь искусство, по словам того же Булатова, «в своих высказываниях может обратить внимание на множество неочевидностей и сформировать иной подход» [1, с. 21].

Цели и задачи

Целью статьи является исследовать взаимосвязь между системами слежения, суггестивным потенциалом и эмоциональным управлением созданных пространств (отчасти уводя в корни «Паноптикума» И. Бентама⁽²⁾). Таким образом обнаружить роль и возможности рекурсивных приемов. Для решения вопроса о конечной цели необходимо рассмотреть на примерах спецэффектов: эмоциональную суггестию, формирующую позицию Зрителя; элементы, интегрированные в образ цивилизованности и производящие скрытый характер пространства управления; формирование предсказуемости действий; особенности успешно усваиваемой информации и образов второго и третьего десятилетия XXI века.

За основу берутся спецэффекты контролируемой иллюзии, динамическое состояние которой порождает не просто новые формы, но и накапливает потенциал техник внушения. Предметом исследования служит рекурсия как сегмент искусственно созданной реальности.

Можно предположить: рекурсия, заключающаяся в заимствовании каждого нового продукта спецэффектом от предыдущего, создающая матрешечные конструкции, вобравшие в себя все методы прошлого, — становится инструментом и открывает возможности новой области использования в культуре.

Искусственный интеллект и электрический свет в производстве изображений, зрелищ, архитектурных инсталляций является средством, непосредственно создающим иллюзионизм пространства в нашу эпоху, в том числе, что немаловажно, через нейровоздействие.

(2) Паноптикумом называется проект идеальной тюрьмы английского философа-моралиста и правоведа Иеремии Бентама (1748–1832), в которой один стражник может наблюдать за содержанием под надзором любых категорий граждан в учреждениях любого типа.

Проследив исторические факты, можно отметить, что подъемы в новшествах массового одурачивания были связаны с историческими и политическими переломами, научным или техническим прогрессом, масштабными катастрофами. Функция иллюзионизма рассматривается как коммуникативная — передача и тиражирование ценностей для социума через манипуляцию. Приемы иллюзионизма — как воздействия на эмоцию, подсознание, внушение, достигаемое эффектом повторения в области пространства и зрелища. Целевая аудитория — социум, субъекты, принимающие на себя воздействие и становящиеся объектами. В качестве примеров рассматриваются: имитации мира — закрытое пространство мира купол, «чудесное» сияние и источник света, рекурсия пространства как взаимодействие и процесс, которые несут сильный суггестивный потенциал через эмоциональный фактор.

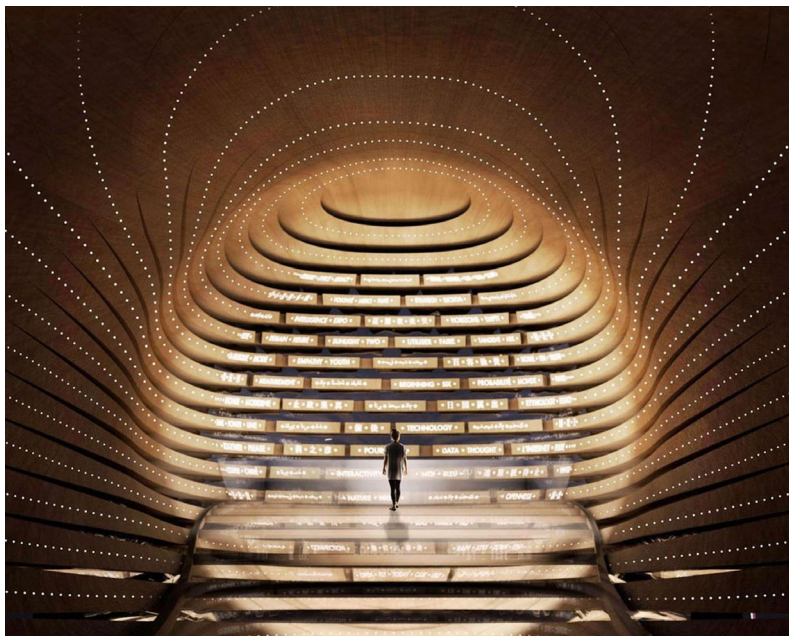
Завороженность мерцанием света

Дезориентация фиктивными образами, меняющимися медиумами, посредниками информации — одна из основных идей барокко. Метафорическое понятие *Teatrum Mundi* и Аллегии Пещеры Платона⁽³⁾ было популярно в период барокко и любимо яркой фигурой XVII века, иезуитом Афанасием Кирхером. Известно, что Пещера Платона как образ выстроена на свете и тени, принимаемых за реальность. Кирхер, в свою очередь, утверждал, что нет ничего, кроме света и тени в труде «Великое искусство света и тени»⁽⁴⁾. Опыты Кирхера, связанные с принципом *laterna magika*, обладая психогенным эффектом, демонстрацией картины Вселенной с дымом и образами ада, перекликаются с эффектом компьютерных игр и фильмов ужасов. Зритель как кролик перед удавом замирает перед созданным светом изображением. В этом состоянии замороженности лучом света, как загипнотизированный, поддается внушению подаваемой информации — отталкивающих

и одновременно покоряющих образов. Позицию Зрителя как жертвы внушения формирует его эмоциональное состояние, на котором он сосредоточен. Идеи из «Великого искусства света и тени», готических драм 1620 года и оптических опытов XX века переходят в другую ипостась — в проекторы и светодиоды, в электронное барокко⁽⁵⁾ — еще более настойчивый манифест иллюзии, за счет своей способности к репрезентации и рекурсии. Сегодня это голографические изображения, или *Visible Light Communication*⁽⁶⁾. Технологии приручения — и кнутом, и пряником — буквально состоят из света и его отсутствия. Наряду с аллегориями ада в XVII веке создаются и аллегии рая с солярным объектом, который как явление необратимо воздействует, преображает, трансформирует, перерождает. Эмоционально-воздействующим световым эффектом является эффект сияния, аллегория эфирного света. Такой пример продуманного эффекта усиления сияния света создан в «Экстазе святой Терезы» в капелле Ф. Корнaro, в часовне Дж.Л. Бернини XVII века, где дематериализация позолоченных стержней скульптуры-иконы происходит за счет интегрирования скульптурных лучей с естественным лучом солнечного света. Солнце — основной символ созидательной божественной энергии, а позже — аллюзия на «свет» технологического прогресса. Эти две ипостаси соединяются, к примеру, в научно-фантастическом фильме «Близкие контакты 3-й степени» С. Спилберга (1977). Фрагмент прибытия космического корабля пришельцев — момент изумления, контакт героев с перелетным модулем. Зрителя поглощает сам момент лучезарности объекта, создающий тот же эффект, что и в эпоху барокко — очевидец получает сообщение, чудесный свет из космоса, свыше, который также является символом эволюции, приходом более развитой цивилизации. Эффект провоцирует момент изумления и замороженности — ощущение чуда, экзальтации, сверхъестественного явления, вмешательства высшей силы.

(3) Аллегии Пещеры Платона — аллегория Платона в книге «Государство», где об истинном мире люди судят по теням, отбрасываемым светом от огня на стену пещеры. В этой теории мира очевидно метафорическое понятие *Theatrum Mundi* (Большой театр Мир), являющееся также популярной идеей в период барокко.
 (4) *Ars Magna Lucis et Umbrae* — работа 1646 года иезуитского ученого А. Кирхера, первое опубликованное в Европе описание освещения и проецирования образов.

(5) Электронное барокко (*Electronic Baroque*) — одна из фирменных фраз-терминов ученого урбаниста и новеллиста Н. Кляйна, используемая в *The Vatican to Vegas: A History of Special Effects* [19, p. 299–352], а также статьях, например, об архитектурных опусах Джонатана А. Джерде (Фримонт-стрит в Лас-Вегасе).
 (6) *Visible Light Communication* — связь по видимому свету: технология, которая позволяет источнику света, в дополнение к освещению, передавать информацию, используя тот же самый световой сигнал.



Илл. 1. Павильон Великобритании на Экспо-2020. Дизайнер Эс Дэвлин. Дубай.
Источник: <https://esdevlin.com/work/uk-pavillion>

В наши дни примером эффекта изумления можно назвать «Поэтический павильон» британского театрального дизайнера Э. Девлин на ЭКСПО-2020 в Дубае. В данном случае свет — инструмент не только лучезарной эстетики, но и идеи объединения через интерактивность, когда поэзия из светящихся слов компонуется в цифровом формате. Павильон объединяет модель машинного обучения GPT-2⁽⁷⁾ — эксклюзивная языковая модель, включающая множество языков. Гигантский деревянный инструмент-скульптура с фасадом в двадцать метров, на элементах которого создаются тексты на разных языках при непосредственном участии зрителя, — перформативная структура с задействованием искусственного интеллекта для написания поэм (алгоритм

(7) GPT-2, или Генеративный предварительно обученный преобразователь-2 — искусственный интеллект, переводящий текст, генерирующий вывод текста на уровне, который иногда неотличим от человеческого. Создан OpenAI в 2019 году.

генерации стихов с возможностью сплести слова в осмысленные строки). Текстами смешиваются идеи и языки со всего мира, компилируясь в цифровой формат. Сама форма инсталляции-павильона напоминает рупор, из которого направлены вверх лучи — светящиеся сообщения в космос, в небесное пространство. Мультилингвистическая инсталляция по замыслу дизайнера несет идею объединения мира. Это и социокультурное пространство мероприятия, и сенсорная светящаяся инсталляция-машинерия. Помимо того что зритель — соучастник действия, происходит сенсорная уловка. Известно, что сам эффект воздействия мерцающего пульсирующего света вызывает биологические реакции и биохимические процессы. Через сетчатку глаза, гипоталамус, эпифиз яркий белый свет оказывает влияние на циркадные ритмы, активность мелатониновых рецепторов; изменяет психические и моторные функции. Зритель смотрит на новые стихотворения, находящиеся буквально в архитектурном блеске, генерируемые им каждую минуту. Еще в 1970 году французский художник и режиссер Ж. Полиери представил «театр тотального движения» на ЭКСПО в Осаке. Можно сказать, что павильон Девлин в некоторой степени является модернизацией кинетических идей Полиери, ставящих под вопрос общепринятые основы жанра и места исполнения художественных актов, использования актуальных электронных и световых технологий. Происходит момент изумления, вызывающий чувство чуда, — скрупулезно спланированный художником шок-эффект живой перформативной скульптуры. С помощью некоего образа культурного кода этот объект превращается сам по себе в носителя информации. Транслируется определенный смысл — объединения, причастности культурным ценностям, этическим идеалам.

Жизненные процессы живого существа поддерживаются незаменимым фактором — светом. Термин «фототропия», заимствованный из химических технологий, способность вещества к обратимому изменению окраски под действием видимого света или ультрафиолетового излучения, использует художник и исследователь Н. Кулхарни (N. Kulkarni, 2020) [20, p. 140], анализируя фототропизм как продуманное направление действий людей, по аналогии с ориентацией растений под действием света. Подсознательно люди тянутся к источнику света, который вызывает притяжение всего живого. В эру массового производства света, когда с его помощью подается информация,

а структурированное зрелище ориентировано на свет, его влияние не может не измениться. Мерцание света влияет на сенсорiku в разы сильнее, и поэтому активно используется в городском ландшафте.

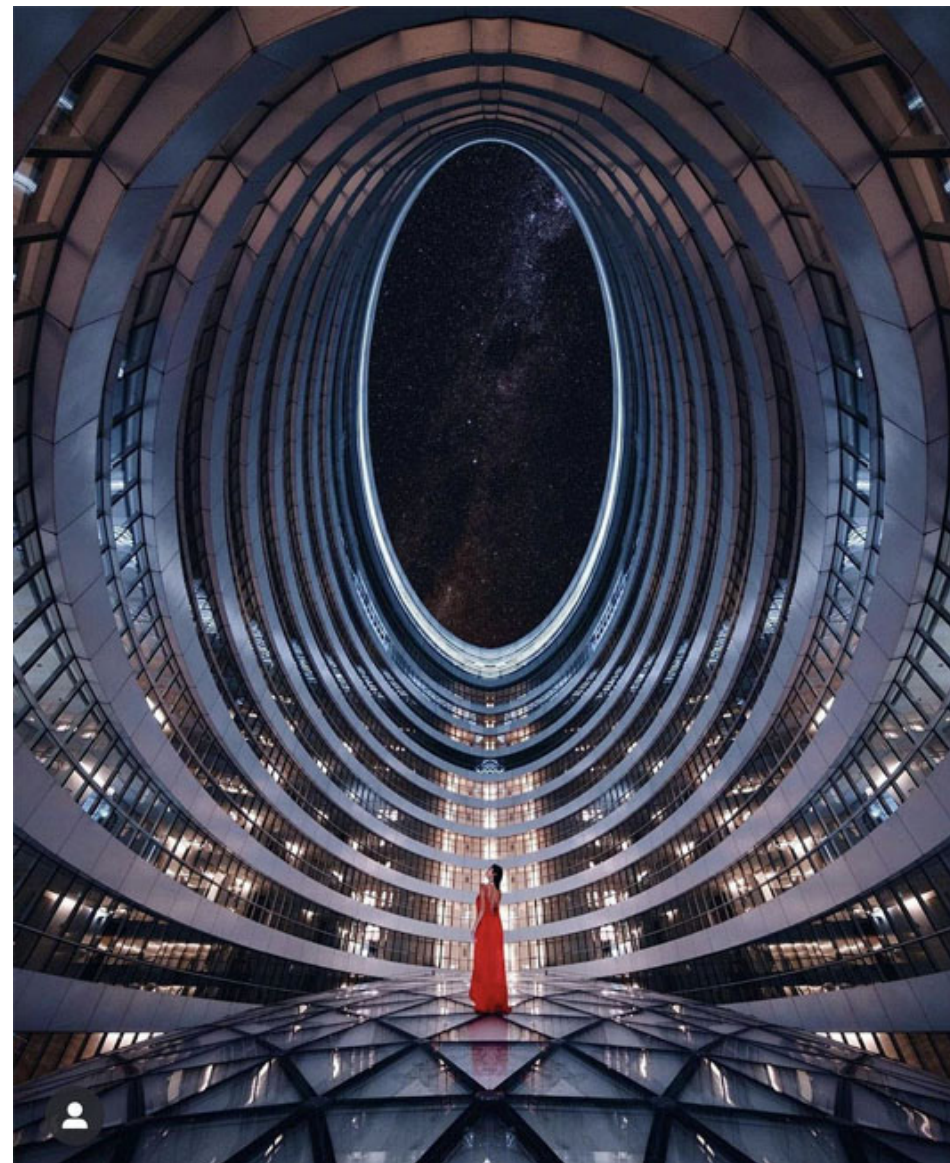
Под управлением «Всевидящего ока»

Образ гало или ауры, ореола, образ оптических явлений, например вторичного свечения вокруг источника света, считывается в постройках прогрессивного направления архитектуры параметризма⁽⁸⁾. Здание торгово-развлекательного комплекса Galaxy Soho в Пекине, построенное З. Хадид в 2012 году, состоит из четырех куполообразных строений. В некоторых ракурсах посетитель внутри пространства смотрится как пришелец в светящихся нимбах. Купол как архитектурный элемент отсылает к идеям неоплатонизма о космических иерархиях и мировой душе, наивысшему уровню реальности, Единому. Купол — пространство безопасности, покидания земли, исчезновения, парообразования, решающее для эффекта погружения в эпоху барокко. Изначально купол в барокко использовался для эффекта репрезентации небес, обозначающего иерархическое строение бытия. Фикция неба — репрезентация пространства катарсиса, рая. Роспись плафона Камеры дельи Спози Палаццо Дукале в Мантуе А. Мантеньи (1465–1474) — свод несуществующего купола — прообраз барочного иллюзионизма. Свет из окулюса в центре купола — словно глаз, являющийся органом зрения, тесно связанный со светом, познанием и открытием истины. Всевидящее око формирует идею пространства, где действия обитателя направлены и, соответственно, предсказуемы, где можно с легкостью наблюдать за всеми одновременно.

Аналог описания такого же свойства можно найти в сочинении о пространстве совершенно другой функции — идеальной тюрьме И. Бентама (1787): обитатели знают, что за ними наблюдают, но не знают откуда. Таким образом, они становятся абсолютно управляемы. Всевидящее око проявляется в разных примерах: сквозь окулюс

(8) Параметризм, параметрическая архитектура — направление в современной архитектуре, основанное на использовании параметрических моделей, появившихся в результате новых технологий в архитектурном проектировании. Ведущее параметрическое бюро — Zaha Hadid Architects.

Контролируемая иллюзия. Рекурсия как эмоциональное внушение в посткинематографическом пространстве



Илл. 2. Здание Galaxy Soho. Архитектор Заха Хадид. Пекин, 2012. Источник: @zahahadidarchitects в Instagram

Контролируемая иллюзия. Рекурсия как эмоциональное внушение в посткинематографическом пространстве



Ил. 3. Информационный центр-павильон «Купол» в парке «Зарядье», Архитектурное бюро SPEECH, 2019. Москва. Источник: фото А. Ефремовой © 2020

купола храма, на гравюрах Кирхера, в лучезарной дельте, символе Великого Архитектора Вселенной, перспективном глазке пип-боксов С. ван Хогстратена, красном глазу искусственного разума в кинофильме «Космическая Одиссея» С. Кубрика, который обманывает человека и уничтожает. Статус надзирателя условного «паноптикума» постепенно переходит в ипостась искусственного интеллекта. Сегодня информационная архитектура и дизайн в режиме реального времени устанавливает тесные отношения со зрителем-участником. QR-коды соединяют цифровой мир с реальным, уничтожая дистанцию, но и сводя к минимуму физическое общение между людьми. Такой пример купола — здание информационного центра «Купол» в московском парке «Зарядье», свод которого выложен матричными кодами, создавая эффект декоративной мозаики. Происходит слияние в единый процесс оцифровки городской среды и иллюзии протагонизма у посетителя, оказавшегося в ограниченном пространстве, процессе виртуальной бесконечности, нового эффекта *mise en abyme* (принцип матрешки). Свод в роли электронного гида, заполненного квадратными окошками-паттернами псевдомиров, открывает следующие пространства, обеспечиваемые сведениями о других пространствах из баз данных. Это элемент городского пространства, который также производит скрытое изображение пространства управления. Посетитель так или иначе воспользуется предложенным гидом, вне зависимости от интереса, но руководимый на уровне биологического и социального фактора и инстинктивно.

Восприятие через движение

Из современных российских примеров принцип матрешки как переход одного пространства в другое применяется непосредственно в архитектурной форме, например, в здании Matrex Б. Бернаскони в Сколково (2012–2015). Движение посетителей таких пространств создает мизансцену и коммуникативное взаимодействие. Особенность взаимодействия организма и среды можно рассмотреть, обратившись к относительно новой теории — воплощенного познания. Как известно, между чувственно-моторным опытом и эмоциями имеется сложная взаимосвязь. Существует направление социальной психологии, охватывающее проблему процесса восприятия и принятия



Ил. 4. Макет здания Matrex в Инновационном центре «Сколково», Москва, 2016.
© BERNASKONI. Источник: <http://bernaskoni.com/biennale>

решений. Одним из ключевых положений теории воплощенного познания⁽⁹⁾ является то, что окружающая среда — часть когнитивной системы. О телесно-ориентированном подходе рассуждает российский современный культуролог А. Деникин: анализируя позицию А. Бергсона о зрении, взаимосвязанном с гаптическими и кинестетическими ощущениями телесного действия, он приходит к выводу, что «никакая репрезентация образа не в состоянии зафиксировать все возможные его качества. Восприятие образа зависит от „действия тела“, воспринимающего субъекта» [6, с. 120]. Если ранее доминировала оптикоцентричность, визуальное восприятие, то теперь оно дополняется двигательным поведением. Если оптический взгляд содержит в себе идею пристального разглядывания, то гаптический

(9) Воплощенное познание (англ. Embodied cognition) — теория, подразумевающая, что разум нужно рассматривать в его взаимосвязях с физическим телом, которое в свою очередь взаимодействует с окружающей средой.

взгляд, напротив, отличает подвижность. Пространство, наполненное образами, усиливает эмоциональный процесс, провоцирующий действие и движение. Возвращаясь к спецэффектам барокко, можно вспомнить изумительные виды иллюзорной перспективы росписи А. Поццо в церкви святого Игнасио в Риме (1685–1699). Движение посетителя по проходу создает изменяющуюся с каждым шагом иллюзию.

Соединение факта и фикции, панорамная форма погружения — прародитель стереокинематографа. С XXI века такой эффект воплотился в VR-панорамах с многоточечной перспективой, когда власть цифровых эффектов продвинулась в архитектуру и медиа. Воплощение электронного барокко — видеопроекция Viva Vision на купол-туннель пешеходной аллеи торгового центра Фримонт-стрит Д. Жерде в Лас Вегасе (1995). Это репрезентация пространства в реальном пространстве, где сценарий движения и выбор поля зрения уже определен. Это продуманное дезориентирование, где кульминационной точкой является управление маршрутом и удержание в плену пространства-события. Движение бесконечных миров в одном статичном пространстве и движение участника этого спланированного светового информационного действия. Пространство в пространстве, когда одна функция вызывает другую. Бесконечность фиктивного в ограниченном материальном пространстве. Х.Л. Борхес видит художественный эффект матрешечной конструкции в следующем: «если вымышленные персонажи могут быть читателями или зрителями, то мы, по отношению к ним читатели или зрители, тоже, возможно, вымышлены»⁽¹⁰⁾. Постоянное обновление и игра масштабов, где отдельная роль отводится поиску недостающих элементов, эффекту Зейгарник, моменту изумления. Незавершенное действие в качестве мотиватора и приманки, где посетитель невольно додумывает. Эффект Зейгарник — психологический эффект, заключающийся в том, что человек лучше запоминает прерванные действия, чем завершённые. Сценарий погружает путника в эмоциональное путешествие электронного барокко, где один эффект ведет посетителя к другому.

(10) Упомянуто в эссе аргентинского прозаика «Скрытая магия в „Дон Кихоте“ Сервантеса» (1949).

Возвращаясь к такому эффекту барокко, как вовлечение зрителя, можно сослаться на историков Г.В. Жидкова и Б.Р. Виппера, которых упоминает А. Марков, рассуждая о том, что «барокко оказывается не столько стилем, сколько режимом повышенной вовлеченности людей», затем делая вывод, что барокко «скорее подчинение любой разнородности целям социального ангажирования» [9, с. 115–124]. Прообразом такого подчинения служат коммерческие пространства, срежиссированные архитектором. Сегодняшние «места силы», торговые центры — пространства мнимой свободы выбора. Фраза «Иллюзия обслуживает политическую власть» появляется и в «Капитале» К. Маркса [22], потом во «Все твердое растворяется в воздухе: опыт модерности» у М. Бермана и далее у критика Н. Кляйна [19]. Маркс показывает товарный фетишизм как иллюзию и мистификацию, в которой скрыты отношения господства и подчинения. Фантазия наиболее выражена в фантасмагоризации⁽¹¹⁾ коммерческих пространств за счет создания зрелищности и дезориентации. О. Грау обозначает фантасмагорию XIX века как «ансамбль идей, определяемых ее основанным на иллюзии существом» [4, с. 106]. Зрелище становится продуктом первой необходимости, через погружение покупатель забывает рациональный мотив для покупок, эмоциональная реакция вызывает дезориентацию во времени. Ж. Деррида добавляет идею Маркса о танцующем столе: «Марксу приходится прибегнуть к театральному языку и описывать появление товара, словно театральный выход (*Auftritt*)» [7, с. 213–214]. Происходит ложное восприятие пространства, иллюзии возможности покинуть его в любой момент, воли и роли субъекта, своего рода эксперимент биовласти⁽¹²⁾ начинает движение через городские пространства. Современные коммерческие пространства наполнены автоматизацией и электричеством,

(11) Фантасмагоризация — от термина «фантасмагория», впервые был использован в 1802 году как название, придуманное для выставки оптических иллюзий, созданных главным образом с помощью волшебного фонаря. В «Капитале» К. Маркс использует это слово, чтобы описать товарный фетишизм. Маркс утверждает, что форма товара расходится с самим товаром вследствие сокрытия того факта, что товар есть продукт человеческого труда: «это не что иное, как общественное отношение между самими людьми, которое принимает здесь для них фантасмагорическую форму отношения между вещами».

(12) Биовласть — термин М. Фуко, определяющий тип власти, которая осуществляется над жизнью тел и населения.

зеркалами и яркими изображениями на мониторах, отражающими и повторяющими одни и те же действия. Н. Кулхарни (N. Kulkarni, 2020) определяет позицию индивидуума, попадающего в ловушку между светом и зрелищем, как «тело „в опасности“, отображая его как форму собственности, которую необходимо защищать» [20, р. 29].

Воздействуя на биологически активные точки зрителя мерцанием, световыми сигналами, интенсивностью светового воздействия и монотонностью, эффекты ложного восприятия пространства проявляются как эволюционирующее явление, взаимосвязанное с эмоциями, чувственно-моторным опытом, — при задействовании искусственного интеллекта, новых технологий и виртуального безграничного пространства. При этом эффекты, переходя в накопленную визуальную коллективную память, теряют способность воздействовать на воображение посетителя. С каждым разом требуются новые формы и методы эмоционального убедительного воздействия, поиск нового технологического чуда, контролирующего иллюзионистическую среду меняющегося восприятия человека XXI века. Продуманные тенденции цифровых медиа и спецэффектов в пространстве влияют на нашу повседневную практику, меняя ее.

Заключение

По тенденциям XXI века мы видим, что изобразительные методы становятся все менее актуальны в создании эффектов пространств, они замещаются искусственным интеллектом, программным обеспечением, робототехникой, создающими образы и транслирующими сообщения. Дизайн и искусство заимствуют инновационные медиатехнологии, обращаются к идее коммуникационных пространств для построения отношений между людьми. В то же время подобные технологии активно используются для контроля общества и массовой суггестии в свете глобального медиаиллюзионизма и тотальной цифровизации. Отличие заключается в диаметрально противоположных целях при одной технологии и по отношению к одному приемнику — Человеку.

Очевидно, что рост публичных зрелищных пространств связан с потребностью власти в идеологических механизмах, которые формируют и контролируют жизнь общества. Образ Паноптикума Бентама

становится все более узнаваем в создании архитектурных, публичных городских пространств. Рекурсия, проявляясь через виртуальные и фиктивные пространства, позволяет умножать воздействие и степень усвоения информации: словно пространственная мантра, переходит к функции стремительного тиражирования системы культурных ценностей, усвоения широкой массы понятий через образы, что может определять в дальнейшем и модель социального поведения в самом широком смысле.

Активно используемое современное световое оснащение в дизайне коммуникационных пространств приобретает усиленный характер воздействия на жизнедеятельность человека. За счет мультиповтора информации мерцанием света, на котором сосредоточен зритель, происходит умножение внушения. Запечатленный чувственно-моторный опыт реципиента в коммуникационных пространствах также содействует суггестии.

Эмоциональное воздействие через внешние стимулы в пространстве побуждают индивидуума к действиям. Но эмоцию сегодня порождает не изображение, а машина, технология и ее воздействие. Соответственно, логично предположить, что культурные индустрии могут быть порождены при помощи машин и компьютерных алгоритмов, как и уничтожены без их вмешательства. Технология, машина способна содействовать человеческому взаимодействию и социальной близости.

Наука интегрируется в визуальные практики, а актуальные проекты сегодня создаются на стыке разных дисциплин, где заимствуются инновационные элементы инклюзивных практик, компьютерных алгоритмов, цифровых приложений. Можно говорить, что возможности технологий как мощного инструмента управления и идеологического внушения, проявляющие себя на уровне духовно-стратегического оружия, бросают вызов художнику и архитектору. В этом вызове наибольшие ожидания связаны с разными подходами к взаимодействию технологий и людей, где контролируемый иллюзионизм будет вести либо к формированию условного «паноптикума», либо к содействию развитию коммуникационного и эмоционального потенциала.

Контролируемая иллюзия. Рекурсия как эмоциональное внушение в посткинематографическом пространстве

Список литературы:

- 1 Булатов Д.Х. Искусство как предполагаемое возможное // Технологос. 2019. № 4. С. 8–22. <https://doi.org/10.15593/perm.kipf/2019.4.01>.
- 2 Гершович У. Воплощенный образ: от реализма к иллюзионизму (анализ фильма Дэвида Линча «Малхолланд Драйв») // Labyrinth: теории и практики культуры. 2021. № 1. С. 98–103.
- 3 Гириц К. Интерпретация культур / Пер. с англ. М.: «Российская политическая энциклопедия» РОССПЭН, 2004. 560 с.
- 4 Грау О. Фантазмагорическое визуальное колдовство XVIII столетия и его жизнь в медиа искусстве // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 1 (6). С. 101–110.
- 5 Грау О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований / Пер. с нем. А.М. Гайсина. СПб.: Эйдос, 2013. 56 с.
- 6 Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства // Проблемы культурологии. 2017. № 2. С. 115–131. <https://doi.org/10.17805/zpu.2017.2.9>.
- 7 Деррида Ж. Призраки Маркса / Пер. с фр. Бориса Скуратова. М.: Logos-altera; Левая карта, 2006. 256 с.
- 8 Дуцев М.В. Пластическая целостность в современной архитектуре // Художественная культура. 2018. № 4. С. 32–81.
- 9 Марков А.В. От идеализма к неомарксизму. Часть 2. Борис Виппер // Артикульт. 2021. № 3 (43). С. 115–124. <https://doi.org/10.28995/2227-6165-2021-3-115-124>.
- 10 Сальникова Е.В., Соколов К.Б. Массовое искусство – это... искусство. К вопросу о терминах и подходах // Художественная культура. 2019. № 4. С. 580–597.
- 11 Тульчинский Г.Л. Человек-машина и машина-человек в искусстве: встреча в цифре // Художественная культура. 2021. № 3 (38). С. 112–127. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-3-112-127>.
- 12 Харрис С. Свобода воли, которой не существует / Пер. с англ. А. Соколинской. М.: Альпина Паблишер, 2015. 112 с.
- 13 Beverungen A., Sprenger F. Computing the City: Editorial // The Fibreculture Journal. 2017. № 29. P. 1–9. <https://doi.org/10.15307/fcj.29.212.2017>.
- 14 Böhme G. Atmospheric Architectures: The Aesthetics of Felt Spaces / Ed. and transl. by T. Engels-Schwarzpaul. London: Bloomsbury Publishing, 2017. 216 p.
- 15 Clarke C. Medieval Cityscapes Today. Leeds: ARC Humanities Press, 2019. 120 p.
- 16 Damasio A., Tranel D., Damasio H. Somatic Markers and the Guidance of Behavior: Theory and Preliminary Testing // Frontal Lobe Function and Dysfunction / Ed. by H.S. Levin, H.M. Eisenberg, A.L. Benton. New York: Oxford University Press, 1991. P. 217–229.
- 17 Grau O. Virtual Art. From Illusion to Immersion. The MIT Press, 2003. 416 p.
- 18 Jameson F. Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism. London: Verso, 1991. 461 p.
- 19 Klein N.M. The Vatican to Vegas: A History of Special Effects. New York: The New Press, 2004. 320 p.
- 20 Kulkarni N. Night Moves: A Mise-en-scène of a Luminous Economy: PhD Thesis. Royal College of Art, 2020. 192 p.
- 21 Kulkarni N., Joseph-Lester J. Disorientation and Spectacle in Retail Architecture. London: Artwords Press, 2004. 46 p.

- 22 Marks K. *Capital: A Critique of Political Economy. The Fetishism of the Commodity and Its Secret* / Transl. by Ben Fowkes. Vol. 1. London; Harmondsworth: Penguin Books in association with New Left Review, 1976. 1140 p.
- 23 Mediated Identities in the Futures of Place: Emerging Practices and Spatial Cultures / Ed. by L.P. Rajendran, N.D. Odeleye. Springer, 2020. 310 p.
- 24 Smilansky S. *Free Will and Illusion*. Oxford University Press, 2000. 344 p.
- 25 Vidler A. *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. Cambridge: The MIT Press, 2002. 316 p.

Контролируемая иллюзия. Рекурсия как эмоциональное внушение в посткинематографическом пространстве

References:

- 1 Bulatov D. Kh. *Iskusstvo kak predpolagaemoe vozможное* [Art as the Conjectured Possible]. *Technologos*, 2019. no. 4, pp. 8–22. <https://doi.org/10.15593/perm.kipf/2019.4.01>. (In Russian)
- 2 Gershovich U. *Voploshchennyi obraz: ot realizma k illyuzionizmu (analiz fil'ma Devida Lincha "Malholland Draiv")* [The Embodied Image: From Realism to Illusionism (Analysis of David Lynch's Film "Mulholland Drive")]. *Labyrinth: Teorii i praktiki kul'tury*, 2021. no. 1, pp. 98–103. (In Russian)
- 3 Girts K. *Interpretatsiya kul'tur* [Interpretation of Cultures], transl. from English. Moscow, "Rossiiskaya politicheskaya entsiklopediya" ROSSPEN Publ., 2004. 560 p. (In Russian)
- 4 Grau O. *Fantasmagoricheskoe vizual'noe koldovstvo XVIII stoletiya i ego zhizn' v media iskusstve* [Phantasmagoric Visual Magic of the 18th Century and Its Afterlife in Media Art]. *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniy kul'tury*, 2012, no. 1 (6), pp. 101–110. (In Russian)
- 5 Grau O. *Emotsii i immersiya: klyucheveye elementy vizua'nyh issledovaniy* [Emotion and Immersion: Key Elements of Visual Research], transl. A.M. Gaisin. St. Petersburg, Ejdos Publ., 2013. 56 p. (In Russian)
- 6 Denikin A.A. *Telesno-orientirovannyi podhod pri analize proizvedenii ekrannogo iskusstva* [Body-oriented Approach in Analysis of the Screen art]. *Problemy kul'turologii*, 2017. no. 2, pp. 115–131. <https://doi.org/10.17805/zpu.2017.2.9>. (In Russian)
- 7 Derrida J. *Prizraki Marksa* [Specters of Marx]. Moscow, Logos-altera, Levaya Karta Publ., 2006. 256 p. (In Russian)
- 8 Dutsev M.V. *Plasticheskaya tselostnost' v sovremennoi arkhitekture* [Plastic Integrity in Modern Architecture]. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2018, no. 4, pp. 32–81. (In Russian)
- 9 Markov A.V. *Ot idealizma k neomarksizmu. Chast' 2. Boris Vipper* [From Idealism to New Marxism. Part 2. Boris Vipper]. *Art&kul't*, 2021, no. 3 (43), pp. 115–124. <https://doi.org/10.28995/2227-6165-2021-3-115-124>. (In Russian)
- 10 Salnikova E.V., Sokolov K.B. *Massovoe iskusstvo – eto... iskusstvo. K voprosu o terminakh i podhodakh* [Popular Art Is... the Art. On the Issue of Terms and Approaches]. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2019, no. 4, pp. 580–597. (In Russian)
- 11 Tulchinskii G.L. *Chelovek-mashina i mashina-chelovek v iskusstve: vstrecha v tsifre* [Man-Machine and Machine-Man in Art: Meeting in Digital]. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2021, no. 3 (38), pp. 112–127. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-3-112-127>. (In Russian)
- 12 Harris S. *Svoboda voli, kotoroj ne sushchestvuet* [Free Will Does Not Exist], transl. from English A. Sokolinskaya. Moscow, Al'pina Publisher, 2015. 112 p. (In Russian)
- 13 Beverungen A., Sprenger F. *Computing the City: Editorial*. *The Fibreculture Journal*, 2017, no. 29, pp. 1–9. <https://doi.org/10.15307/fcj.29.212.2017>.
- 14 Böhme G. *Atmospheric Architectures: The Aesthetics of Felt Spaces*, ed. and transl. T. Engels-Schwarzpaul. London, Bloomsbury Publishing, 2017. 216 p.
- 15 Clarke C. *Medieval Cityscapes Today*. Leeds, ARC Humanities Press, 2019. 120 p.
- 16 Damasio A., Tranel D., Damasio H. *Somatic Markers and the Guidance of Behavior: Theory and Preliminary Testing*. *Frontal Lobe Function and Dysfunction*, eds. H.S. Levin, H.M. Eisenberg, A.L. Benton. New York, Oxford University Press, 1991, pp. 217–229.
- 17 Grau O. *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. The MIT Press, 2003. 416 p.
- 18 Jameson F. *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*. London, Verso, 1991. 461 p.
- 19 Klein N. *The Vatican to Vegas: A History of Special Effects*. New York, New Press, 2004. 320 p.

Контролируемая иллюзия. Рекурсия как эмоциональное внушение в посткинематографическом пространстве

- 20 Kulkarni N. *Night Moves: A Mise-en-scène of a Luminous Economy*, PhD Thesis. Royal College of Art, 2020. 192 p.
- 21 Kulkarni N., Joseph-Lester J. *Disorientation and Spectacle in Retail Architecture*. London, Artwords Press, 2004. 46 p.
- 22 Marks K. *Capital: A Critique of Political Economy. The Fetishism of the Commodity and Its Secret*, transl. Ben Fowkes. Vol. 1. London, Harmondsworth, Penguin Books in association with New Left Review, 1976. 1140 p.
- 23 *Mediated Identities in the Futures of Place: Emerging Practices and Spatial Cultures*, ed. L.P. Rajendran, N.D. Odeleye. Springer, 2020. 310 p.
- 24 Smilansky S. *Free Will and Illusion*. Oxford University Press, 2000. 344 p.
- 25 Vidler A. *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. Cambridge, The MIT Press, 2002. 316 p.