

Тематические сообщения

Thematic reports

DOI: 10.51217/npsyresearch_2023_03_03_02

Полева Н.С.

К проблеме иммерсивности реальных
и виртуальных пространств

Poleva N.S.

On the problem of immersiveness
of real and virtual spaces

Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия

*Федеральный научный центр психологических
и междисциплинарных исследований, Москва, Россия*

В статье в оптике эстетической парадигмы исследование проблемы иммерсивности реальных и виртуальных офлайн и онлайн пространств основывается на рецепции идей и концептов: 1) художественная форма произведения искусства; 2) художественно-литературные концепты английского романтизма; 3) идея «синтеза искусств»; 4) концепт «атмосферы» новой эстетики метамодернизма. В дискурсе иммерсивности анализируются трансформации, которые затрагивают художественную форму, способы предъявления и восприятия произведения искусства, роль автора и воспринимающего субъекта, цели искусства. Рассматривается значение «spots of time» и «suspension of disbelief» в возникновении опыта иммерсивных переживаний. Прослеживается история идеи «синтеза искусств»: архаический синтез – дифференциация различных видов искусств, их ориентировка на определенный канал восприятия – возвращение к идее синтеза в эпоху модерна и авангарда – трансформация идей синтеза в идею мультисенсорности на новом технологическом уровне в эпоху Интернета и цифровых технологий. Технологии виртуальной реальности ориентированы на создание мультисенсорного опыта, на задействование – в идеале – максимального количества органов чувств человека для достижения иллюзии полного погружения и присутствия в искусственном мире. Концепт «атмосферы» – фундаментальное понятие новой эстетики Бёме, которая понимается автором как общая теория восприятия. Первичным «объектом» восприятия являются атмосферы, и лишь потом аналитический взгляд распознает предметы и т.д. Связывая качества окружения и состояния человека, атмосферы создают общую реальность воспринимающего и воспринимаемого,

чем обеспечивают возможность переживания иммерсивного опыта. Иммерсивность как психологический феномен – это процесс или состояние ментального (мысленного) и/или телесного вовлечения, погружения в реальное или искусственно созданное пространство, которое сопровождается эмоциональными реакциями. На личностном уровне в современных условиях транзитивности и нарастания неопределенности иммерсивность в разные пространства посредством «sports of time», художественной формы или использования цифровых технологий может стать способом обретения новых смыслов в опыте иммерсивных (эстетических и внеэстетических) переживаний и/или вариантом поиска себя в разных виртуальных мирах.

Ключевые слова: иммерсивность, иммерсивные пространства, виртуальные пространства, эстетическая парадигма, художественная форма произведения искусства, «sports of time», «suspension of disbelief», синтез искусств, атмосферы

Для цитирования: Полева, Н.С. К проблеме иммерсивности реальных и виртуальных пространств // Новые психологические исследования. 2023. № 3. С. 30–53. DOI: 10.51217/npsyresearch_2023_03_03_02

Введение

Иммерсивность, понимаемая как погружение, вовлечение, присутствие, является важной составляющей феноменологии виртуальных (офлайн и онлайн) пространств. Обращение к истории, в том числе и к истории культуры и искусства, показывает связь феноменов виртуальности и иммерсивности.

Говоря о виртуальных пространствах, необходимо уточнить, что идея виртуальности возникает в культуре задолго до появления Интернета и эпохи интенсивного развития цифровых технологий. Виртуальность является неотъемлемой характеристикой человеческого бытия на протяжении всей истории существования homo sapiens. В широком контексте можно сказать, что человек живет в виртуальной реальности, и это не только сны или образы воображения, но и феномен субъективности восприятия и познания реальности («психологическая или умственная/мысленная виртуализация»). Существующие ограничения и искажения в процессах восприятия и мышления обусловлены особенностями строения и функционирования человеческого мозга и органов чувств. Таким образом, универсальность виртуальности в данном контексте можно рассматривать как проявление и воплощение субъективности. Именно с этой субъективностью сталкивается человек при восприятии произведений искусства, открывая для себя обособленную «виртуальную» художественную реальность, которая является отражением и выражением эмоций творца, его переживаний

и мировоззрения. Аналогично этому, взаимодействуя с информацией, включая цифровые медиа ресурсы, человек воспринимает виртуализированную реальность, которая уже сконструирована и структурирована фильтрами и интерпретациями.

Популярной метафорой иммерсивности искусства и виртуальности создаваемого им иллюзорного мира является легенда об У Даоцзы (680–740), китайском художнике династии Тан, обладавшим выдающимся мастерством реалистического изображения. Используя особые технические приемы рисования и живописи, У Даоцзы достигал в своих работах оптической иллюзии трехмерности форм. Согласно легенде, художник расписывал дворец по приглашению императора Сюань Цзун. У Даоцзы изобразил горную долину, растения и животных, а в одной из гор – дверь. Изображенное казалось настолько реалистичным, что художник открыл дверь, вошел и исчез навсегда.

По мнению Сэма Н. Лемана-Вилзига (Sam N. Lehman-Wilzig), виртуальность выполняет семь важных функций в жизни человека, начиная с бегства от скуки (как возможности выхода за пределы рутины повседневности) до планирования будущего и решения экзистенциальных проблем. Исторически виртуальность пронизывает различные сферы человеческого бытия – повседневность, искусство, религию и веру в сверхъестественное и т.д. Постоянно расширяясь, виртуализация постепенно охватывает новые области деятельности человека такие, как коммуникация, экономика, образование, политика, искусство и т.д. (виртуальные сообщества, деньги, банки, магазины, библиотеки, музеи, кинотеатры и т.д.) (Lehman-Wilzig, 2022).

Потребность в удвоении мира, которая связана с использованием знаков и языка, развитием знаково-символической функции сознания и деятельности, является антропологической характеристикой человека и фундаментальным законом культуры, когда посредством языка и знаков человек созидает новый мир, отличный от физического, – «отрешенное бытие» в терминах Г.Г. Шпета. Развитие технологий и тотальная цифровизация позволяют говорить уже не об удвоении реальности, а полионтичности бытия современного человека (Абрамов, 2006). При этом важно подчеркнуть, что интернет-технологии становятся еще одним видом опосредования. Поэтому отличительной особенностью деятельности человека в виртуальном онлайн пространстве становится двойное опосредование – изначально опосредованная знаками деятельность (коммуникация, игра, творчество) опосредуется вторично цифровыми технологиями. Важным является и многочис-

ленные переопосредования, когда опосредованные формы деятельности включаются в новые системы опосредования.

Культурно-исторический характер феноменов виртуальности и иммерсивности связан с развитием искусства, художественных средств изобразительности и выразительности, а также с развитием технологий, которые изменяются от эпохи к эпохе.

В оптике эстетической парадигмы для исследования проблемы иммерсивности реальных и виртуальных офлайн и онлайн пространств наиболее продуктивной представляется рецепция следующих идей и концептов:

- художественная форма произведения искусства (внешняя и внутренняя);
- идеи манифеста английского романтизма и художественно-литературные концепты, предложенные авторами сборника «Лирические баллады» (1798).
- идея «синтеза искусств» и ее трансформация в истории искусства и культуры;
- концепт «атмосферы».

Художественная форма произведения искусства

Традиционно полноценное восприятие, переживание и сила воздействия искусства на человека связывались с идеями суггестивности и иммерсивности, с эмоциональным вовлечением и погружением воспринимающего в художественное произведение. Иммерсивность в психологии искусства как процесс художественного восприятия и переживания опосредуется художественной формой (в единстве ее внутренних и внешних форм). Эмоциональная нагруженность художественного произведения лежит в основе феномена иммерсивности искусства, открывающего возможность его полноценного переживания и понимания.

Рассматривая искусство и художественные произведения как виртуальное пространство, мы интерпретируем иммерсивность как свойство или качество, перманентно присущее ему, что позволяет называть его виртуальным иммерсивным пространством произведения искусства. Кроме этого, иммерсивность здесь понимается и как особое свойство и качество восприятия произведений искусства. Иммерсивное восприятие как процесс предполагает погружение и эмоциональное вовлечение в художественное пространство произведения искусства. Так Википедия определяет иммерсивность как способ восприятия, создающий эффект погружения в искусственно созданную среду.

Трансформация художественных форм в процессе исторического развития сопровождается трансформациями процесса творческого создания и восприятия произведений искусства. При сохранности функции эмоционального вовлечения и воздействия, способы его достижения в некоторых новых видах и формах современного искусства изменяются. Речь идет прежде всего о таких формах, как инсталляции, перформансы, энвайронментальное (средовое) искусство, хешпининги, иммерсивный театр, цифровое искусство и т.д.

Говоря о современном искусстве в дискурсе иммерсивности, представляется необходимым сослаться на концепт «общества переживания» («общество впечатлений, общество опыта») Герхарда Шульце (нем. Gerhard Schulze) и концепцию «присутствия» («presence») Ханса Ульриха Гумбрехта (нем. Hans Ulrich Gumbrecht), в которых фиксируют социокультурные трансформации, связанные с изменением когнитивных и поведенческих установок человека.

Согласно теории Г. Шульце, на смену «обществу потребления» приходит «общество впечатлений» (нем. «Erlebnisgesellschaft», англ. «Experience society»), что сопровождается сменой ориентаций с внешних стимулов на внутренний мир современного человека – его эмоции, переживания, впечатления, возникающие на основе непосредственного опыта. Одновременно с этим происходят трансформации в социальных представлениях о культуре и искусстве. Культура и искусство в восприятии современного человека становятся одним из основных и значимых ресурсов содержательной наполненности и эмоционально-смысловой насыщенности собственной жизни личности (Schulze, 1992).

На основе художественно-исторического подхода Доротея фон Хантельманн фиксирует «эмпирический поворот» в искусстве, который зарождается в минимализме и продолжает свое развитие в современности (Хантельманн, 2017). Начиная с 1960-х годов, в течение последующих десятилетий художественные практики создания и формирования переживаний перерастают в мейнстрим и определяются художественным сообществом как неотъемлемая часть концепции произведения искусства. По мнению Хантельманн, «эмпирический поворот» сопровождается смещением акцента на воспринимающий субъект и его переживания, что соотносится с фундаментальными экономическими и культурными трансформациями общества конца XX и начала XXI века, описанными в работе Г. Шульце «Общество переживания». Это позволяет выдвигать предположение о возможности понимания перехода к созданию переживаний в искусстве в

контексте общей переоценки переживаний, характерных для современной культуры (Хантельманн, 2017).

Идея значимости непосредственного эмоционального опыта в современном искусстве подчеркивается и в статье Марцинковской Т.Д.: «...говоря о современном искусстве, надо констатировать, что оно не столько вид знания, сколько определенный вид *переживания*» (Марцинковская, 2007, с. 57).

В своей монографии «Производство присутствия: чего не может передать значение» Гумбрехт видит сущность современных трансформаций в переходе от «культуры значений» к «культуре присутствия». Согласно теории Гумбрехта, в «культуре значений» доминирующим для самоопределения человека является сознание (дух), человек в ней субъект, познание осуществляется субъектом как акт истолкования мира, центральным понятием является знак, основополагающим измерением является время как атрибут сознания и др. В «культуре присутствия» человек самоопределяется через тело, ощущает себя частью мира, ему свойственно пространственное и физическое «бытие-в-мире», знание открывается «событием самораскрытия мира» и не требует истолкования для своего преобразования в значение. Центральным понятием в «культуре присутствия» становится пространство (Гумбрехт, 2006, с. 86–92). Термин «присутствие» («presence») в теории Гумбрехта предполагает не временную, а пространственную коннотацию. Под «производством присутствия» Гумбрехт понимает события и процессы, которые способны вызывать или усиливать воздействие «присутствующих» объектов на человеческие тела. Все предметы, имеющиеся в «присутствии», определяются им как «вещественный мир» («things of the world»), при этом понятие «вещественного мира» включает в себя как дополнительный смысл идею стремления непосредственного воздействия на тело и сознание (Там же, с. 10). Таким образом, центральной идеей концепции Гумбрехта является смещение стратегий человеческого восприятия и познания от рационального, от поиска значений и интерпретаций к усилению значимости непосредственного эмоционального опыта вовлечения и телесно-чувственного присутствия.

В терминологии Гумбрехта инсталляции, перформансы, хешпенинги и т.д. «производят присутствие», направлены на создание, конструирование нового опыта переживаний воспринимающего. Новые формы современного искусства обращаются не к когнитивной составляющей художественного восприятия, не к знаниям и

культурному капиталу воспринимающего, не к его способности «считывать культурный код», а к непосредственному переживанию зрителя, основанному на эмоциях и телесно-рецептивной активности. Исключения составляют произведения концептуализма такие, как работы И. Кабакова. В них внешняя и внутренняя формы подчинены значениям и смыслам, которые автор хочет донести до зрителя (Марцинковская, 2007). Такие инсталляции еще ориентированы на базовые принципы построения художественных произведений, характерные для искусства, понимаемого в традиционных смыслах – миметичность, репрезентативность, конвенциональность, иконичность и опосредованность. Поэтому полноценное восприятие и понимание смысла произведения искусства, заложенного автором, предъявляет требования к определенному уровню подготовленности зрителя. Современные формы искусства (инсталляции, перформансы, иммерсивный театр и др.), основанные на иммерсии, предполагающей партиципацию, интерактивность, мультисенсорное и телесно-аффективное погружение воспринимающего в пространство художественного произведения, ориентированы на непосредственное переживание данной ситуации или ситуационного контекста, открывающее возможность возникновения смыслов. Поэтому они доступны восприятию каждого и не требуют специального уровня подготовленности воспринимающего.

Традиционный, привычный способ восприятия и переживания произведений искусства, основанный на опосредовании художественной формой, сменяется непосредственным погружением воспринимающего в пространство художественного произведения. Трансформациям подвергается не только художественная форма, но и способ ее подачи. Посетитель современной выставки не «реципиент» музея в его канонической конструкции XIX века, тихо созерцающий произведения искусства. Зритель уже не «предстоит» перед объектом восприятия, а переносится «внутри» художественного пространства посредством иммерсии, мультисенсорного и телесно-аффективного погружения. Информационные материалы первой выставки инсталляций в MOMA в 1969 г. «SPACES» (Пространства) содержат сопроводительные пояснения для аудитории: «Вы не наблюдаете то, что создал художник, Вы переживаете (experienced) это. Вы словно входите в произведение искусства» (Audience Information of SPACES Exhibition..., 1969). Пространство художественного произведения теперь не только метафора, но и физическая реальность произведения искусства, которая переосмысливается современными творцами как

эстетический феномен, как общая реальность произведения искусства и зрителя. Тем самым преодолевается противопоставление субъекта и объекта, эстетическая дистанция нивелируется или сокращается, и одновременно повышается активность воспринимающего. Так в перформативном искусстве воспринимающий субъект уже не только и не столько «зритель» (spectator), но и «делатель» (beholder) (Венкова, 2022).

Еще одна трансформация касается традиционного понимания произведения искусства как объективации субъективности автора в творческом акте, воплощение его эмоций, ценностей и эталонов и др., составляющих смысл и значение его произведения, которые он стремится донести до воспринимающего. В 1971 году Роберт Моррис декларирует стремление создать ситуацию, «в которой люди смогут больше понять о себе и своих переживаниях, чем познакомиться с одной из версий моих собственных переживаний» (Цит. по Хантельманн, 2017). Новые формы искусства характеризуются смещением акцента с переживаний автора на эстетические и неэстетические переживания зрителя. На основе анализа работ Коулмана и Сегала Хантельманн показывает, чем отличаются произведения искусства, *вызывающие* переживания (что, по сути, делает любое произведение искусства) от произведений, *формирующих* переживания, когда сами переживания, являясь частью художественного произведения, выполняют функцию смыслообразования (Хантельманн, 2017). Таким образом, целью создания современного произведения искусства становится не художественный объект, смысл которого должен быть считан и понят зрителем, а создание опыта переживаний, переход от эстетики объекта к эстетике переживаний. В этом контексте изменяются и представления о современном музее или художественной выставке. Выставка, когда-то понимавшаяся как пространство, посвященное культивации самых утонченных отношений посетителей с произведениями искусства как с объектами, теперь предлагает зрителю переживания, связанные уже не с произведением, а с самой собой. Переформатирование музейной парадигмы, смена приоритета с объекта на зрителя ставит перед современным музеем необходимость «выявить ресурс для воздействия на те компоненты индивидуального сознания зрителя, которые не связаны непосредственно с репрезентацией, то есть на подсознание и сферу чувств». С одной стороны, современное актуальное искусство изначально ориентировано на музейную форму бытования и для производства переживания ему необходима особая среда или атмосфера, которая создается именно музеем. С другой стороны,

вторжение актуального искусства в музейное пространство «придает сложившемуся образу музея совершенно иную, более чувственную и эмоциональную окраску: из «дома классификаций» или «дома знаний» он преобразуется в «дом впечатлений» (Бонами, 2019, с. 52, 65).

Следствием «производства присутствия» и формирования переживаний является их **большая** непредсказуемость, вариативность и эмерджентность. Метамодернизм актуализирует идею, высказанную еще в XVIII веке Эдмундом Бёрком: «Одно дело – сделать идею ясной, другое – сделать так, чтобы она воздействовала на воображение» (Бёрк, 1979, с. 90). Именно способы активизации воображения становятся актуальными в современном искусстве. Перманентная незавершенность образа, который никогда не достигает полной ясности, как один из постулатов метамодернизма, задает окно возможностей (в виде эмоционального и экзистенциального люфта) вариативности при восприятии и переживании современного искусства. Вместе с тем важно отметить, что субъект этих переживаний не обезличенный субъект вневременной универсальности. Он определяется и создается контекстом ситуации, в которую погружен, а значения и смыслы, позволяющие связать социальный и культурный контексты искусства, рождаются в его опыте эстетического переживания (Хантельманн, 2017).

Физическая реальность пространства современного произведения искусства трансформируется в пространство эстетической реальности. Кроме этого, само пространство, насыщенное различными предметами и событиями, становится новой художественной формой. В отличие от репрезентативного искусства, в котором переживания воспринимающего *опосредованы* художественной формой, в современном искусстве художественная форма лишь инструмент для формирования *непосредственного* опыта переживаний (эстетических и внеэстетических). Именно этот новый опыт переживания является главной целью искусства, а не создание художественных форм. Непосредственное переживание в современном искусстве выступает в роли художественного средства смыслообразования.

Иммерсивность, иммерсия из характеристики и качества процесса восприятия трансформируется в основной способ восприятия новых форм современного искусства, основанный на мультисенсорном и телесно-аффективном погружении в иммерсивное пространство. Несмотря на существующие разнообразия и нюансы в достижении иммерсивного опыта в различных видах искусств, механизм воздействия и его сущность остаются неизменными – эмоции, переживания,

акцент на аффективной составляющей (восприятия, опыта, поведения) (Грау, 2013). Основными стратегиями достижения иммерсивности в реальных и виртуальных пространствах являются мультисенсорность (основанная на телесном характере восприятия), интерактивность и партиципация.

Манифест английского романтизма.

«Лирические баллады» (1798) Уильяма Вордсворта и Сэмюэля Тейлора Кольриджа

Основными стилевыми особенностями английского романтического канона считаются культ индивидуальности, смещение внимания искусства на внутренний мир личности и ее переживания, интерес к повседневной жизни человека, стремление показать ее значимость и ценность для личности средствами искусства. Авторы сборника «Лирические баллады», ставшего манифестом английского романтизма, являются авторами двух художественно-литературных концептов, важных для понимания феномена иммерсивности. Это концепт «spots of time» («места времени») Уильяма Вордсворта, сформулированный в предисловии к сборнику, и «suspension of disbelief» («добровольный отказ читателя от неверия», «приостановка неверия») Сэмюэля Кольриджа, который он излагает в 14-й главе своей биографии – эстетического трактата («Biographia Literaria, Or, Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions» («Литературная биография, или Биографические очерки моей литературной жизни и мнений»), изданной в 1817 г. Оба концепта можно рассматривать как два необходимых условия возникновения феномена иммерсивности.

В контексте литературоведения и психологии творчества «spots of time» понимается как художественный метод, постоянный организующий принцип, реализуемый в творчестве конкретного поэта или художника. Как инвариант он воспроизводит личность творца в каждом его произведении, придавая ему индивидуальные черты. Тем самым художественное произведение несет в себе как бы «отпечаток» его личности, по которому зритель, слушатель способен безошибочно узнать автора. «Spots of time» это события «озарения» и значимые эмоциональные переживания, возникающие в повседневной жизни каждого человека, а для автора художественного произведения они становятся источником творческого вдохновения (Марцинковская, 2017; Полева, 2021).

Обращаясь к конструкту психологического хронотопа, можно утверждать, что «spots of time» как внутренняя форма хронотопа

создают возможность возникновения переживания иммерсивности и интенсивного чувства присутствия в виртуальном офлайн пространстве. В данном случае это будет погружение в образы памяти (flashbulb memories) и переживания событий прошлого опыта человека, которые по степени интенсивности и яркости практически идентичны реальному восприятию вплоть до запахов. Это позволяет говорить о мультисенсорности переживания иммерсивного опыта, опосредованного «spots of time».

Концепт «spots of time» важен и для понимания значимости технологий для возникновения иммерсивного погружения в виртуальное пространство. Считается, что иммерсивность детерминируется технологическими и психологическими факторами. При этом переживание иммерсивности не является опытом, который полностью детерминирован технологиями, и с точки зрения интенсивности таких переживаний технология имеет скорее второстепенное значение по сравнению с психологическими факторами, а именно с феноменом «spots of time». Так, чтение письма от далекого друга или коллеги может вызвать ощущение присутствия в месте, где было написано письмо, или может создать впечатление присутствия физически удаленного собеседника, а прослушивание музыкальных записей, сделанных во время выступления, способно вызвать у слушателя ощущение присутствия в концертном зале, в котором была сделана запись.

Второй концепт – это «suspension of disbelief» («приостановка неверия») Кольриджа. Кольридж предположил, что если писатель привносит в выдуманную историю «человеческий интерес и подобие истинны», то читатель воздержится от критических суждений относительно неправдоподобности событий и примет условность повествования. В своей автобиографии Кольридж так вспоминал о замысле сборника «Лирические баллады»:

«... как мы уговорились, я должен был направить мои усилия на лица и характеры сверхъестественные или по крайней мере романтические; при этом следовало наделять эти призраки воображения человекоподобием и убедительностью, чтобы вызвать у читателей ту готовность к временному отказу от неверия, которая и составляет поэтическую веру. Мистер Вордсворт со своей стороны поставил целью придать прелесть новизны повседневному и возбудить чувства, аналогичные восприятию сверхъестественного, пробуждая сознание от летаргии обыденности и направляя его на восприятие красоты и чудес мира, лежащего перед нами ...»
(Coleridge, 2014, p. 208).

Соответственно замыслу, Вордсворт писал для в этого сборника лирические стихотворения на темы из повседневной жизни, а Кольридж — баллады на фантастические и экзотические сюжеты.

Концепт Кольриджа о временной приостановке неверия можно считать одним из главных принципов искусства, без которого невозможны эстетические переживания и феномен иммерсивности. Его синонимом можно считать «веру в предлагаемые обстоятельства», принятие условности происходящего, восприятие виртуального как реального. Этот принцип сохраняет свою актуальность и для виртуальных пространств, созданных цифровыми технологиями, — они создают виртуальную реальность, которая захватывает нас с головой. При этом человек понимает и осознает, что происходящее только фэйк, вымысел, но всеми чувствами оказывается втянутым в этот вымышленный мир. Самым ярким примером являются компьютерные игры (Grau, 2003).

Идея «синтеза искусств» и ее трансформация в истории искусства и культуры

Идеи виртуальности, иммерсивности и синтеза искусств уходит корнями в историческое прошлое человека. Древние культовые ритуалы и религиозные обряды, мистерии, театр античности, храмовая архитектура и карнавалы средневековья строились на основе идей комплексного, синтетического воздействия на человека, которое было призвано обеспечить его погружение в виртуальное пространство. Изначально сакральный характер иммерсивных виртуальных пространств постепенно размывается секуляризацией. Так античный театр возникает из культовых ритуалов, посвященных чествованию бога Диониса, а театральное действие представляет собой синтез поэзии, музыки, пения, хореографии, декораций и игры актеров. Храмовый синтез, направленный на формирование религиозно-мистического опыта и переживаний, трансформируется в опыт эмоционально насыщенного эстетического переживания.

Развитие искусства, формирование и совершенствование форм, средств и методов художественной изобразительности и выразительности ведет к дифференциации языка различных видов искусств и, соответственно, к отходу от идеи архаического синтеза. В результате каждый вид искусства обретает свой собственный художественный язык, как правило, ориентированный на определенный канал восприятия. На этой основе возникает и

классификация существующих видов искусств – пространственные (визуальные) и временные (аудиальные) искусства.

После размежевания и самоопределения различных видов искусств идея синтеза начинает возвращаться в культуру в русле романтизма, но особенно ярко проявляется в эпоху модерна и с возникновением авангарда. С идеей синтеза искусств связано творчество Готфрида Земпера, представителей русского символизма рубежа XIX и XX веков (Дягилевские балетные сезоны в Париже), А.Н. Скрябина, М.К. Чюрлёниса и многих других. Рихард Вагнер обращается к идее синтеза искусства и тотального воздействия на все органы чувств человека в своей концепции *Gesamtkunstwerk* – создание единого или «тотального произведения искусства» как искусства будущего. Идея о синтетическом («монументальном») искусстве является ведущей в творчестве В.В. Кандинского, который писал о внутренней тождественности языка разных видов искусств, стремлении каждого вида искусств выявить свою сущность и затем объединиться в новое синтетическое искусство. Положения теории Кандинского, касающиеся новых методов творчества, подлинного восприятия художественных произведений и воздействия искусства на человека, прочитываются из современности как реализация идеи иммерсивности.

Американский исследователь новых медиа и визуальной культуры Уильям Митчелл утверждает, что визуальных медиа не существует: «При ближайшем рассмотрении оказывается, что все так называемые визуальные медиа задействуют также и другие виды восприятия (в особенности тактильное и аудиальное). С точки зрения модальности восприятия все медиа являются «смешанными» (Митчелл, 2014, с. 128). Митчелл считает, что само «понятие медиума и медиации уже подразумевает некоторую смесь чувственных, перцептивных и семиотических элементов». Все медиа смешанные, но «...не все они смешаны одинаковым образом, с одинаковым соотношением элементов» Поэтому при анализе восприятия медиа с доминированием визуального канала необходимо учитывать его телесный и тактильный компонент (Гам же, с. 133–134).

Положения теории Митчелла получают свое развитие в работах американского киноведа, теоретика медиа и «осозательной эстетики» Лоры Маркс (Laura U. Marks). В своей монографии «Кожа фильма» она раскрывает практики, позволяющие кинематографу превращать глаз зрителя в инструмент прикосновения и вызывать тактильные ощущения (Marks, 2000). Лора Маркс вводит понятие «тактильной иллюзии»,

которая достигается определенным набором кинематографических средств: «Кинематограф приобретает осязательные свойства благодаря низкому разрешению, мягкому фокусу, размытости, высокой степени детализации, небольшому фокусному расстоянию, крупным планам, текстуре изображения или изображениям фактурных объектов. Низкое разрешение и повреждение носителей, например, царапины на пленке, аналоговое и любительское видео, цифровой «глитч», могут создавать осязательный эффект» (Маркс, 2019; Marks, 2000).

В своей концепции Митчелл апеллирует к античному пониманию визуального как телесного: «Античная оптическая теория рассматривает зрительное восприятие как совершенно тактильный и материальный процесс, перетекание «визуального жара» и призрачных «идолов» туда и обратно между глазом и объектом». Таким образом, по мнению Уильяма Митчелла, зрение и визуальный опыт являются «взаимовложением и переплетением оптического и тактильного» (Митчелл, 2014, с. 140). Кроме этого, Митчелл подчеркивает, что соотношение зрения и других модальностей восприятия усложняется еще больше, «когда оно входит в область эмоций, аффектов и интересубъективных взаимодействий, происходящих в визуальном поле, – область взгляда (gaze) и желания» (Там же.). Таким образом, дискуссии современных теоретиков о специфичности медиа на основе модальностей восприятия, согласно теории Митчелла, это скорее вопрос о специфических сенсорных-чувственных отношениях, которые включены в практику, опыт, традицию и технические изобретения, а не просто материализованные сенсорные ярлыки такие, как «визуальное», «аудиальное» и «тактильное» (Там же, с. 135).

Для нас здесь важны 1) идея телесности и телесно-тактильного способа восприятия и познания (идея телесно-тактильного способа взаимодействия с информацией, восприятия и переработки информации), из которой следует идея 2) об интермодальности, а следовательно, мультисенсорности восприятия и 3) значимость эмоционально-аффективной сферы или переживаний (аффективный компонент). Эти характеристики можно отнести и к новым медиа, и, в принципе, ко всем виртуальным (цифровым) пространствам.

С развитием Интернета и цифровых технологий проект «синтеза искусств» представителей модерна и авангарда на новом технологическом уровне трансформируется в видео мультисенсорности и в современной культуре находит свое воплощение в конструировании иммерсивных сред и пространств, как офлайн, так и онлайн.

В оптике концепции культурных поворотов Венкова А.В. отмечает динамику художественной деятельности от лингвистических через визуальные к мультисенсорным формам культурного опыта. Мультисенсорный поворот базируется на феномене иммерсивности – установке современного искусства и культуры в целом на создание опыта погружения, телесно-аффективной вовлеченности реципиента в воспринимаемую среду (Венкова, 2022).

Главный тренд в культурно-историческом развитии иммерсивности и создании иммерсивных виртуальных пространств – это сокращение эстетической и рецептивной дистанции, уничтожение «рамки» (рамки картины, экрана телевизора, киноэкрана, театральной сцены), предполагающей «противостояние» зрителя и художественного произведения, размывание границ между наблюдателем и наблюдаемым, уничтожение психологической дистанции между ними, до полного погружения воспринимающего в виртуальное пространство. Если говорить о визуальных искусствах и визуальной культуре вообще, то иллюзорность сменяется иммерсивностью.

Каждая эпоха создает свои технологии, которые опосредуют иммерсивность – от архаичного синтеза и появления перспективы до кинофильмов и цифровых технологий (Грау, 2013, Grau, 2003). При этом изменяется и восприятие человека, его способ видения (современный человек не побежит в панике из зрительного зала, где демонстрируются кадры прибывающего поезда). Сосредоточенность, концентрация пользователя (воспринимающего) на процессе обеспечивает «незаметность» опосредования и делает технологию «невидимой» для пользователя. Фактически, осведомленность о технологии и концентрация внимания на ней может препятствовать процессу иммерсии и достижению состояния погружения, поскольку иммерсивность предполагает непосредственное восприятие и участие или их иллюзию.

Современные цифровые технологии виртуальной реальности направлены на достижение иллюзии полного погружения и присутствия в искусственном мире. Сложное взаимодействие аппаратных и программных элементов ориентировано на создание мультисенсорного опыта и предполагает в идеале обращение к максимальному количеству органов чувств человека. Симулированный стереофонический звук, визуальные эффекты, тактильные, терморекцептивные и кинестетические ощущения синтезируются и создают у наблюдателя иллюзию пребывания в сложно структурированном пространстве, которая вызывает максимально интенсивное переживание иммерсии (погружения) (Grau, 2003).

Виртуальные пространства — как прошлого, так и современные — по своей сути иммерсивны. Главным условием возникновения и переживания иммерсивного опыта будет не степень соответствия между реальным и виртуальным пространствами, а восприятие человеком происходящего в виртуальном пространстве как реального («приостановка неверия» по Кольриджу).

Атмосферы как свойство пространств

Одним из наиболее интересных для понимания иммерсивности реальных и виртуальных офлайн и онлайн пространств представляется концепт «атмосферы». Атмосфера как свойство иммерсивных пространств и значимая характеристика переживания иммерсивного опыта в повседневной жизни и в искусстве является фундаментальным понятием новой эстетики, которая разрабатывается в русле метамодернизма немецким философом Гернотом Бёме (нем. Gernot Böhme) (Böhme, 1993). Источником и основой концепта «атмосферы» для новой эстетики Бёме служит повседневность — он обращает внимание на различия в определении атмосферности при описании качеств и характеристик людей, вещей, пространств, интерьеров, пейзажей и др.: «...атмосфера указывает на то, что в некотором смысле невыразимо, расплывчато, но уж точно не содержит неопределенностей относительно своего характера. Напротив, в нашем распоряжении богатый словарь для характеристики атмосферы, будь она спокойная, меланхоличная, тягостная, воодушевляющая, менторская, располагающая, эротическая и т.д. Атмосферы остаются неопределенными прежде всего в отношении их онтологического статуса. Мы не уверены, стоит ли относить их к объектам или к элементам среды, из которых они исходят, или к субъектам, которые испытывают их на себе. Мы также не уверены, где, собственно, атмосферы находятся. Кажется, что они, словно туман, заполняют пространство определенным тоном ощущений» (Böhme, 1993, p. 114). Легитимацию концепта атмосферы Бёме связывает с идеей атмосферы в новой феноменологии телесности Германа Шмитца (Hermann Schmitz) и понятием ауры Вальтера Беньямина (Шмитц, 2014; Беньямин, 1996а, с. 66–91, Беньямин, 1996b, с. 15–65.).

Новая эстетика Бёме строится на основе положения о взаимодействии качеств окружающей среды **и** состояний человека, создающих единство. Это «и», этот промежуток, благодаря которому связываются качества окружения и человеческие состояния, и есть атмосфера. Бёме считает необходимым возвращение эстетики к ее пер-

воначальному пониманию, заложенному Баумгартеном, «*aisthetikos*» как чувственное восприятие. Новая эстетика возникает как ответ на прогрессирующую эстетизацию реальности. По мнению Бёме, традиционная эстетика стала теорией искусства или теорией произведений искусства и совершенно не отвечает этой задаче. В один ряд с эстетикой произведений искусства теперь с равным правом можно поставить эстетику повседневной жизни, эстетику товаров и т.д. В условиях современности, согласно Бёме, новая эстетика – это общая теория эстетической работы, которая заключается в производстве атмосфер и включает в себя всё – от косметики, рекламы, внутренней отделки помещений, сценического окружения и до самого искусства в более узком и привычном его понимании. При этом под восприятием понимается опыт присутствия людей, объектов и среды в едином контексте (Böhme, 1993).

Эстетика атмосфер Бёме предполагает преодоления дихотомии «субъект-объект». Для этого необходимые трансформации со стороны субъектности заключаются в возвращении к идее телесности, поскольку самоданность тела человека изначально пространственна – самоосознание человеком своей телесности включает в себя осознание и оценку своего состояния существования в окружающей среде, т.е. как человек ощущает и чувствует себя в данном конкретном пространстве. Изменения со стороны объекта фиксируются введением Бёме понятия «экстазы вещи». Сущность «экстазов» он раскрывает на примере с синей чашкой – синий как определение цвета чашки отличает ее от других чашек, но синий цвет – это и способ присутствия данной чашки в пространстве. Этот способ присутствия и есть экстаз объекта, то, что «исходит» от вещи. Такое понимание онтологии вещи дает основу для осмысления атмосфер как пространств, которые создаются экстазами. Атмосферы не являются чем-то только объективным (качество вещи) или строго субъективным (психическое состояние). Они одновременно и объективны (как выражения присутствия вещи через воспринимаемые экстазы их качеств), и субъективны (воспринимаются людьми в телесном присутствии, и в то же время это восприятие отражает телесное состояние бытия субъектов в пространстве). Таким образом, атмосфера становится фундаментальным понятием новой эстетики и центральным объектом ее исследования. Атмосфера – общая реальность воспринимающего и воспринимаемого. В таком контексте, называя в повседневной речи долину безмятежной, мы имеем в виду, что излучаемая ею атмосфера безмятежна и может привести воспринимающего в такое же безмятежное настроение (Böhme, 1993).

В заключение Бёме подчеркивает, что новая эстетика является общей теорией восприятия. Восприятие не ограничивается обработкой информации, а включает в себя эмоциональное воздействие наблюдаемого объекта. Первичным «объектом» восприятия является атмосфера. То, что воспринимается сразу и в первую очередь – это не чувства, не формы, не объекты, не их совокупности, как полагает гештальтпсихология, а атмосферы, на фоне которых аналитический взгляд уже и распознает такие вещи, как предметы, формы, цвета и тому подобное (Böhme, 1993). Таким образом, в феноменологии атмосфер наиболее ярко выражен эмоциональный, аффективный компонент переживания иммерсивного опыта, когда эмоциональное воздействие не только предшествует восприятию, но конструирует понимание и оценку окружающего.

Ассоциативно можно отметить некоторые черты сходства между концептом атмосферы, понятиями валентности и чувственного тона восприятия в психологии. Валентность понимается в теории поля Курта Левина как свойство предметов/объектов, способное оказывать воздействие на человека. Но вместе с тем, это свойство начинает проявляться только в ситуации взаимодействия субъекта с объектами данного поля в определенный момент времени в акте восприятия и является частью субъективного образа предмета в психике человека. Таким образом, как и атмосферы, валентность относится и к объекту, и к субъекту данного поля, которые образуют единство в момент взаимодействия. Разные предметы для разных людей субъективно обладают разной валентностью – положительной, отрицательной или нейтральной, но существуют и объекты с универсальной валентностью. Кроме этого, валентность предметов для человека может изменяться в зависимости от ситуации. Чувственный или эмоциональный тон восприятия характеризует эмоциональную окраску, субъективный эмоциональный оттенок при восприятии отдельных объектов или целой совокупности обобщенных факторов среды (городские пространства, дизайн жилых и общественных помещений, транспортных средств и др.). Как и атмосферы, чувственный тон предваряет и/или сопровождает процесс восприятия.

Заключение

Иммерсивность, понимаемая как свойство, качество пространства или среды, является характеристикой виртуальных онлайн и офлайн пространств. Общность психологической феноменологии, важной составляющей которой выступает феномен иммерсивности,

позволяет говорить о сходстве некоторых виртуальных и реальных пространств и определять их как иммерсивные пространства.

При общности феноменологии переживания иммерсивности, различия между пространствами обусловлены различиями в использовании технологий, опосредующих достижение иммерсивного опыта. В этом контексте мы понимаем иммерсивность как характеристику технологий, называя их иммерсивными технологиями. Они служат лишь средством, обеспечивающим возникновение феномена погружения. Важно подчеркнуть, что иммерсивность как феномен является именно психологическим феноменом, возникающим в сознании и восприятии человека, а не в технологии. Как в историческом прошлом, так и в современности, как в онлайн, так и офлайн виртуальных и реальных пространствах иммерсивность сопровождается трансформациями психологического состояния человека. Сущность происходящих изменений составляет снижение уровня рациональности и критической оценки воспринимаемого и усиление эмоциональной вовлеченности в происходящее.

Иммерсивность, иммерсию как психологический феномен можно определить как процесс или состояние ментального (мысленного) и/или телесного вовлечения, погружения в реальное или искусственно созданное пространство, которое сопровождается эмоциональными реакциями.

Такое понимание иммерсивности можно рассматривать как теоретическое основание исследований уровней вовлеченности в виртуальную реальность, исследований роли и влияния различных пространств на психологическое благополучие человека в ситуации транзитивности (включая виртуальные пространства, создаваемые фильмами и сериалами, онлайн играми, а также городские пространства и пространства, сконструированные различными стилями дизайна интерьеров), изучения феноменов FOMO, JOMO, ROMO, студенческой вовлеченности в условиях применения различных форматов обучения и др.

Эмоциональная вовлеченность как наиболее значимый компонент переживаний иммерсивного опыта составляет основу его и негативных, и позитивных последствий для современного человека. Традиционно иммерсивность наделяется негативными коннотациями в связи с формированием различных видов интернет-аддикций, включая компьютерные игры, ведущие к разрыву с реальностью и тотальному уходу в виртуальное пространство. Но иммерсивность – это и способ повышения личной продуктивности и эффективности не только

в онлайн-играх, но и в обучении, психотерапевтической практике, коммуникации и профессиональной деятельности. В современных условиях транзитивности и нарастания неопределенности иммерсивность становится эффективным способом поддержания и восстановления физического и психологического благополучия в различных рекреационных видах активности – от чтения литературы и просмотра художественных фильмов до прогулки по лесу и занятия спортом. Важно отметить и расширение чисто утилитарного использования иммерсивности в смешанной реальности повседневной жизни за счет применения технологий дополненной и виртуальной реальности. AR и VR-приложения, включение расширенных инструментов визуализации в онлайн карты городов и в онлайн – экскурсии музеев и выставочных центров создают дополнительные виртуальные пространства за счет достижения иммерсивного эффекта различной степени интенсивности.

На личностном уровне в ситуации изменчивой и неопределенной реальности иммерсивность в разные пространства посредством «sports of time», художественной формы или использования цифровых технологий может стать способом обретения новых смыслов в опыте иммерсивных (эстетических и неэстетических) переживаний и/или вариантом поиска себя в разных виртуальных мирах.

В заключение следует отметить, что за рамками статьи остались обсуждение феномена присутствия («presence») и потоковых переживаний, которые тесно связаны с феноменом иммерсивности и требуют отдельного рассмотрения.

Благодарность

Работа выполнена при поддержке гранта РФФИ, проект 19-18-00516 «Транзитивное и виртуальное пространства – общность и различия».

Литература

Абрамов, М.Г. Потенциал виртуальности // Экология и жизнь. 2006. № 9(58). С.42–45.

Беньямин, В. Краткая история фотографии // Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М: Медум, 1996а. С. 66–91.

Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М: Медум, 1996б. С. 15–65.

Бёрк, Э. О различении между Ясностью и Неопределенностью в отношении аффектов // *Философское исследование о происхождении наших идей возвышенного и прекрасного* / пер. с англ.; общ. ред., вст. ст. и коммент. Б. В. Мееровского. М.: Искусство, 1979. С. 90–94.

Бонами, З. Музей в дискурсе аффекта // *Политика аффекта. Музей и пространство публичной истории*. М.: Новое литературное обозрение, 2019. С. 51–78.

Венкова, А.В. Феномен иммерсивности в современной художественной культуре. Автореферат дис. . . . доктора культурологии. РГПУ им. А.И. Герцена, Санкт-Петербург, 2022.

Грау, О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований. СПб.: Эйдос, 2013.

Гумбрехт, Х.У. Производство присутствия: чего не может передать знание. М.: Новое Литературное Обозрение, 2006.

Маркс, Л. Осязательная эстетика // *Художественный журнал*. 2019. № 108. URL: <https://mam.garagemca.org/issue/89/article/1959> (дата обращения 29 июля 2022).

Марцинковская, Т.Д. Искусство в современном мире – новые формы и новые старые механизмы воздействия // *Культурно-историческая психология*. 2007. № 2. С.56–61.

Марцинковская, Т.Д. Внутренняя форма психологического хронотопа: подходы к проблеме // *Психологические исследования*. 2017. 10(54). <https://doi.org/10.54359/ps.v10i54.366>

Митчелл, У.Д.Т. Визуальных медиа не существует // *Медиа: между магией и технологией* / под ред. Н. Сосна и К. Федоровой. Москва: Кабинетный ученый, 2014. С. 128–143.

Полева, Н.С. Хронотоп повседневности // *Новые психологические исследования*. 2021. № 4. С. 4–24. DOI: 10.51217/npsyresearch_2021_01_04_01

Хантельманн, Д. Эмпирический поворот // *Художественный журнал*. 2017. № 103. URL: <https://mam.garagemca.org/issue/64/article/1350> (дата обращения 29 июля 2022).

Шмитц, Г. Феноменология телесности // *Социология власти*. 2014. № 1. С. 200–235.

Audience Information of SPACES Exhibition. Press Release. New York: Museum of Modern Art, Library, 1969.

Böhme, G. Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics // *Thesis Eleven*. 1993. Vol. 36. No. 1. P. 113–126. <https://doi.org/10.1177/072551369303600107>

Coleridge, S.T. *Biographia Literaria*. Edinburgh: Edinburgh University Press. 2014. URL: <https://gutenberg.org/cache/epub/6081/pg6081-images.html#link2HCH0014> (дата обращения 29 июля 2022)

Grau, O. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge. The MIT Press. 2003.

Lehman-Wilzig, S.N. *Virtuality and Humanity: Virtual Practice and Its Evolution from Pre-History to the 21st Century*. Singapore: Springer, 2022.

Marks, L.U. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. London: Duke University Press, 2000.

Schulze, G. *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt: Campus, 1992.

Сведения об авторе

Наталья С. Полева, кандидат психологических наук, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Мнусская пл., д. 6; Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований, Москва, Россия; 125009, Россия, Москва, ул. Моховая, д. 9, стр. 4; npoleva@mal.ru

Poleva N.S.

On the problem of immersiveness of real and virtual spaces

Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia

Federal Scientific Center for Psychological and Interdisciplinary Research, Moscow, Russia

The study of the problem of immersiveness of real and virtual offline and online spaces in the optics of aesthetic paradigm is based on the reception of ideas and concepts: 1) art form of a work of art; 2) art and literary concepts of English romanticism; 3) idea of “synthesis of arts”; 4) concept of “atmosphere” of new metamodern aesthetics. Transformations that are associated with the art form, ways of presenting and perceiving a work of art, role of author and perceiving subject, goals and objectives of art are analyzed in the discourse of immersiveness. The role of “spots of time” and “suspension of disbelief” as conditions for the emergence of the experience of immersive experiences is shown. The history of the idea of “synthesis of arts” is traced: archaic synthesis – differentiation of various types of arts, their orientation to a certain channel of perception – return to the idea of synthesis in the era of modernity and avant-garde – transformation of the ideas of synthesis into the idea of multisensory at a new technological level in the era of the Internet and digital technologies. Virtual reality technologies are focused on creating a multisensory experience, on appealing to the maximum number of human senses in order to achieve the illusion of complete immersion and presence in the artificial world. The concept of “atmosphere” is the fundamental concept of Boehme’s new aesthetics, which is understood as a general theory of perception. The primary “object” of perception is the atmosphere, and only then

does the analytical eye recognize objects, etc. By linking the qualities of the environment and the state of a person, atmospheres create a common reality for the perceiver and the perceived, which makes it possible to experience an immersive experience. Immersiveness as a psychological phenomenon is a process or state of mental and/or bodily involvement, immersion in a real or artificially created space, which is accompanied by emotional reactions.

Key words: immersiveness, immersive spaces, virtual spaces, aesthetic paradigm, art form of the artwork, “spots of time”, “suspension of disbelief”, synthesis of arts, atmospheres

For citation: Poleva, N.S. (2023). On the problem of immersiveness of real and virtual spaces. *New Psychological Research*, No. 3, 30–53. DOI: 10.51217/npsyresearch_2023_03_03_02

Acknowledgment

The work was supported by the Russian Science Foundation, project 19-18-00516 «Transitive and virtual spaces – commonality and differences».

References

Abramov, M.G. (2006). The Potential of Virtuality. *Ekologiya i zhizn'*, 9(58), 42–45.

Audience Information of SPACES Exhibition (1969, December 15). Press Release. New York: Museum of Modern Art, Library.

Benjamin, W. (1996a). A Brief History of Photography. In W. Benjamin (Ed.), *The work of art in the era of its technical reproducibility* (pp. 66–91). Moscow: Medium.

Benjamin, W. (1996b). The work of art in the era of its technical reproducibility. In W. Benjamin (Ed.), *The work of art in the era of its technical reproducibility* (pp. 15–65). Moscow: Medium.

Böhme, G. (1993). Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics. *Thesis Eleven*, 36(1), 113–126. <https://doi.org/10.1177/072551369303600107>

Bonami, Z. (2019). Museum in the Discourse of Affect. In: *The politics of affect. Museum and space of public history* (pp. 51–78). Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie.

Burke, E. (1979). On the distinction between Clarity and Indeterminacy in relation to affects. In: *Philosophical research on the origin of our ideas of the sublime and beautiful* (pp. 90–94). Moscow: Iskusstvo.

Coleridge, S.T. (2014). *Biographia Literaria*. Edinburgh: Edinburgh University Press. Retrieved from <https://gutenberg.org/cache/epub/6081/pg6081-images.html#link2HCH0014>

Grau, O. (2013). *Emotion and Immersion: Key Elements of Visual Research*. St. Petersburg: Eidos.

Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: The MIT Press.

Gumbrecht, H.U. (2006). *The production of presence: what meaning cannot convey*. Moscow: Novoe Literaturnoe Obozrenie.

Hantelmann, D. (2017). The Empirical Turn. *Khudozhestvennyi zhurnal*, 103. Retrieved from <https://mam.garagemca.org/issue/64/article/1350>

Lehman-Wilzig, S.N. (2022). *Virtuality and Humanity: Virtual Practice and Its Evolution from Pre-History to the 21st Century*. Singapore: Springer.

Marks, L. (2019). Tactile Aesthetics. *Khudozhestvennyi zhurnal*, 108. Retrieved from <https://mam.garagemca.org/issue/89/article/1959>

Marks, L.U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. London: Duke University Press.

Martsinkovskaya, T.D. (2007). Art in the modern world – new forms and new old mechanisms of influence. *Kulturno-istoricheskaya psikhologiya*, 2, 56–61.

Martsinkovskaya, T.D. (2017). The internal form of the psychological chronotope: approaches to the problem. *Psikhologicheskie issledovaniya*, 10(54). <https://doi.org/10.54359/ps.v10i54.366>

Mitchell, W.D.T. (2014). Visual Media Doesn't Exist Media. In: *Between Magic and Technology* (pp. 128–143). Moscow: Kabinetnyi uchenyi.

Poleva, N.S. (2021). Chronotope of everyday life. *Novye psikhologicheskie issledovaniya*, 4, 4–24. DOI: 10.51217/npsyresearch_2021_01_04_01

Schmitz, G. (2014). Phenomenology of corporality. *Sotsiologiya vlasti*, 1, 200–235.

Schulze, G. (1992). *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt: Campus.

Venkova, A.V. (2022). *The phenomenon of immersiveness in modern artistic culture* (Doctoral dissertation). RGPU im. A.I. Gertsena, St. Petersburg.

Information about the author

Natalia S. Poleva, Ph.D (Psychology), Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya square, Moscow, Russia, 125047; Federal Scientific Center for Psychological and Interdisciplinary Research, Moscow, Russia; bld. 9–4, Mokhovaya str., Russia, Moscow, 125009; npoleva@mail.ru