

ВИДИМОЕ И ЗРИМОЕ: ВИЗУАЛЬНЫЕ И КОГНИТИВНЫЕ ИЛЛЮЗИИ

Е. Э. Сурова

*Военная академия связи им. С.М. Будённого,
РФ, Санкт-Петербург
esurova2005@mail.ru*

М. А. Васильева

*Санкт-Петербургский политехнический университет,
Санкт-Петербург
ma.vasilyeva@gmail.com*

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена комплексному философско-культурологическому исследованию феномена иллюзии в культуре. Цель работы – определить место и значение иллюзии не как заблуждения, а как важной рефлексивной практики, формирующей индивидуальный и коллективный опыт. Авторы рассматривают как визуальные, так и когнитивные иллюзии, их техническую эволюцию и социальную значимость. Методологическую основу составляет междисциплинарный культурфилософский подход, сочетающий дескриптивный и компаративный анализ примеров от античности до современности. Исследование прослеживает эволюцию практик иллюзии: от архитектурных курватур в Древней Греции и помпейских мозаик до перспективных экспериментов Ренессанса («Менины» Веласкеса), оптических аттракционов XIX века и современных изображений, генерируемых нейросетями. Центральным теоретическим конструктом выступает различие между «видимым» (неустойчивый, личный опыт восприятия) и «зримым» (социально зафиксированная реальность). Через призму идей Мерло-Понти, Фуко, Беньямина, Маклюэна и Данто авторы показывают, как иллюзия проблематизирует границы реального, стимулируя критическую рефлексию и актуализируя вопрос о природе восприятия. В античности иллюзия служила инструментом мимезиса, в Новое время – демонстрацией агрессивной творческой власти взгляда, а в XX–XXI веках, с расцветом конструктивизма и цифровых медиа, она стала осмысливаться как неотъемлемый, онтологически значимый слой реальности. Делается вывод, что традиция иллюзий – это неотъемлемая часть визуальной

культуры, отражающая стремление человека к расширению опыта. Современные технологии (нейросети, VR/AR) выводят иллюзию на новый уровень, делая навык ее распознавания и осмысления ключевым для навигации в медиасреде. Социальный эффект иллюзии заключается в ее способности перестраивать коммуникативные рамки, выступая поводом для взаимодействия. В итоге, иллюзия понимается не как заблуждение, а сложная практика, которая ставит под сомнение адекватность взгляда.

Ключевые слова: иллюзия, визуальная иллюзия, когнитивная иллюзия, реальность, *trompe-l'œil*, визуальная культура, история культуры.

THE VISIBLE AND THE SEEN: VISUAL AND COGNITIVE ILLUSIONS

Ekaterina Surova

*The S. M. Budyonny Military Academy of the Signal Corps
St. Petersburg, Russia
esurova2005@mail.ru*

Marina Vasilyeva

*Peter The Great St. Petersburg Polytechnic University
St. Petersburg, Russia
ma.vasilyeva@gmail.com*

ABSTRACT

The article is devoted to a comprehensive philosophical and cultural study of the phenomenon of illusion in culture. The aim of the work is to define the place and significance of illusion not as a fallacy, but as an important reflective practice that shapes both individual and collective experience. The authors examine both visual and cognitive illusions, their technical evolution, and their social significance. The methodological basis is an interdisciplinary cultural-philosophical approach, combining descriptive and comparative analysis of examples from antiquity to the present day. The study traces the evolution of illusionistic practices: from architectural curvatures in Ancient Greece and Pompeian *trompe-l'œil* to perspective experiments of the Renaissance (Velázquez's *Las Meninas*), optical attractions of the 19th century, and modern images generated by neural networks. A central theoretical construct is the distinction between the "visible" (unstable, personal perceptual

experience) and the "visually given" (socially fixed reality). Through the lens of ideas by Merleau-Ponty, Foucault, Benjamin, McLuhan, and Danto, the authors demonstrate how illusion problematizes the boundaries of the real, stimulating critical reflection and updating the question of the nature of perception. In antiquity, illusion served as a tool of mimesis; in the Modern era, as a demonstration of the aggressive creative power of the gaze; and in the 20th–21st centuries, with the rise of constructivism and digital media, it came to be understood as an integral, ontologically significant layer of reality. The conclusion is drawn that the tradition of illusions is an integral part of Western visual culture, reflecting the human striving to expand experience. Modern technologies (neural networks, VR/AR) bring illusion to a new level, making the skill of its recognition and interpretation crucial for navigating the media environment. The social effect of illusion lies in its ability to restructure communicative frameworks, serving as a pretext for interaction. Ultimately, illusion appears not as the antithesis of truth, but as a complex practice that calls into question the adequacy of our gaze and exposes the conventionality of the very foundations upon which our vision of the world is built.

Keywords: illusion, visual illusion, cognitive illusion, reality, trompe-l'œil, visual culture, cultural history.

Введение

Иллюзия – это довольно сложное и многозначное понятие, которое мы очень по-разному используем во множестве контекстов. В самом первом приближении это искажённое восприятие реального объекта или явления, возникающее из-за особенностей работы органов чувств, мозга или под влиянием внешних условий. Это определение дает основание разделить иллюзии на те, что связаны с чувствами (визуальные, слуховые, тактильные) и когнитивные иллюзии, ложные представления. Данное исследование в большей степени фокусируется на визуальных иллюзиях, однако ими не ограничивается. Разговор об иллюзии в любом случае затрагивает вопрос о реальности и ее адекватном восприятии. Поскольку цель статьи состоит в том, чтобы показать значимость практик иллюзий для понимания самой культуры видения, авторы стараются сопоставить практики создания визуальных иллюзий практикам создания когнитивных иллюзий и актуальному отношению к проблеме реальности в целом. Именно поэтому в статье используются примеры не только отдельных способов создания и применения визуальных иллюзий, но и соотносимые с ними примеры из смежных культурных сфер. Таким образом, авторы надеются создать более объемное исследование сложной культурной традиции. Актуальность исследования обеспечивается обращением к современным технологиям создания контента (нейросетям, VR/AR) и исследованию их вклада в развитие практик создания и восприятия иллюзий. Полноценное понимание текущей ситуации невозможно без анализа исторических примеров и социального влияния иллюзий в разные эпохи.

Методология и источники

Предмет исследования – практики иллюзии в различных эпохах и соответствующие им теоретические описания визуального в целом и иллюзий в частности. В соответствии с целями и предметом исследований, авторами используется широкий набор методов: дескриптивный анализ примеров из разных исторических эпох, компаративистский анализ, сопоставление практического и теоретического материала. В целом применяется комплексный культурфилософский и антропологический подходы, позволяющие раскрыть разные аспекты сложного культурного явления.

Результаты и обсуждение

Визуальные практики имеют огромное значение в культуре, они направляют и позволяют состояться нашему индивидуальному визуальному опыту. Последний, в свою очередь, фиксирует, трансформирует и сохраняет «следы реальности», определяющие картину мира индивида. На наше эмоциональное состояние напрямую влияет то, что мы видим и как это интерпретируется нашим сознанием. Взгляд, глаз, видимое, очевидное – это ряд понятий, постоянно сопричастных нашему бытию и важная часть философской традиции рассуждения о мире.

Визуальное разделяется на видимое и зримое. Видимое предполагает первичность опыта. Оно определяется «неуверенностью взгляда», надеждой на то, что мы адекватно воспринимаем сущее, которое может оказаться и чем-то совсем иным, не таким, каким мы его видим. В этом смысле видимое сопровождается легкостью восприятия вещей мира как преходящих. Мы предполагаем, что и сами являемся «видимыми», а обратное вызывает настороженность и ощущение «небытия», примеры чего часто встречаем в кинематографе, когда герой попадает в ситуацию, где окружающие его не видят, это выступает основанием для самопонимания смерти.

Схожий взгляд на тело и его «видимость» мы встречаем в экзистенциальной философии середины XX века. Как отмечает М. Мерло-Понти: «...Если верно, что я обладаю осознанием моего тела с точки зрения мира, что тело, будучи в центре мира, является незримой точкой, к которой обращены лики всех объектов, то столь же верно и то, что мое тело – это ось мира: я знаю, что у объектов много сторон, так как я мог бы обойти их кругом, в этом смысле я обладаю осознанием мира при посредстве моего тела» (Merleau-Ponty, 1962, p. 119). Т.е. тело видимо другим или «кажимо», в чем я могу удостовериться. В то же время такая кажимость обладает долей неопределенности с точки зрения того, как меня видят, а также как я себя представляю. С детства мы привыкли к замечательному образу «Платя голого короля», где иллюзорность одежды, как образа самопрезентации, выступает предельно пограничной сознанию. Образ транслируется другим, но может быть моментально разрушен, при этом он формирует иллюзию как во внутреннем, так и во внешнем пространстве Самости. И здесь иллюзия будет отчетливо связана с сознательной установкой и определенным дискомфортом. Как пишет все тот же Мерло-Понти о переживании видимости человеком: «Чужой взгляд, обзревающий его тело, похищает его у него самого, или, напротив, демонстрация своего тела

делает другого беззащитным, и этот другой тем самым будет обращен в рабство» (Merleau-Ponty, 1962, p. 221). Здесь ставится в том числе и вопрос о различении внутреннего и внешнего визуального образа. А далее из этого – вопрос: видим ли мы визуализированное или мыслимое? Касается он не только тела, но и всех предметов реальности.

Мерло-Понти неоднократно обращается к примерам, в качестве которых выступают произведения художников конца XIX – начала XX столетия. Здесь и восприятие цвета (разноцветные тени Сезанна), и расположение объектов в пространстве (мы знаем как выглядит предмет, заслоненный другим, и если он значим, можем его «проявить», знаем, что есть внутренние и внешние поверхности, например, в натюрмортах Пикассо – «вывернутые чашки»), и влияние «атмосферы» (света, влажности, движения воздуха и т.д.). То есть видимое представало в зависимости от мобильности видящего. Зримое – это декларируемая агрессивно фиксирующаяся реальность, подчиняющая восприятие: его разрушение чревато «крахом иллюзий» и «экзистенциальным провалом». Но зримое предполагает саму действительность бытия, причем, не важно, реальную или мнимую. Именно последняя порождает критичность взгляда, стимулирует рефлексию. Здесь и иллюзии имеют принципиально иной смысл, предполагая вторжение в бытие как создание собственной реальности. В этом плане иллюзорность реальности имеет разные характеристики. С одной стороны, она предполагает сложность, изменчивость и динамичность мира, фиксируемую восприятием и обладающую «интенцией взгляда», с другой стороны, выявляет значения бинарных связей, формируя оппозиции добра и зла, света и тьмы и т.д. Иллюзия, таким образом, представляется, с одной стороны, как основание «игры разума», с другой, как антитеза истине. Но есть и третья составляющая: иллюзорность конкретных вещей мира как переживание персонального опыта творения, связанного взаимодействиями индивидов, преимущественно имеющая игровой характер.

Если говорить об иллюзии с позиции конструирования образа, то важно указать на ее отличие от изображения нереального и фантастического. В любом случае речь идет о расширении реальности. Иллюзия ставит под сомнение адекватность собственного взгляда смотрящего, задает объем и множественность интерпретаций, их вариативность, или допускает условия возможных изменений. Изображение нереального на такое обычно не претендует, хотя может: «все видится не

таким, как кажется» – происходит удвоение сомнения, при котором сущее стремительно ускользает, освобождая место сомнению в реальности как таковой. Иллюзия должна быть максимально реалистичной, не будучи изображением реальности. Зачем нам нужно такое изображение? Причин для создания, рассмотрения и популярности иллюзий множество: эстетическое удовольствие, шутка, повод для социального взаимодействия, игра с реальностью. По сути, художественное творчество наполнено доставляющим наслаждение опытом иллюзии: «Животных, изображенных на стене Ласко, на самой стене нет в том смысле, в каком там есть трещины или отслоения известняка...» – как пишет все тот же Мерло-Понти, обращаясь к примеру позднепалеолитического памятника, пещере Ласко во Франции (Merleau-Ponty, 1964, p. 16). Данный авторитетнейший философ в области исследований визуального в культуре пишет об определенной иллюзорности зримого, поскольку оно соприкасается со смотрящим, фиксирующим свой взгляд на тех, видимых ему, вещах, которые весьма далеки от представления об истинности видимого. Так, он ставит вопрос о том, что это касается места изображения, очертаний и цвета: все персонально изменяется как при взгляде на белые листы бумаги, которые, с одной стороны, все белые, с другой, находясь в тени, часть из них имеет цвет тени (а тени, кстати говоря, весьма многоцветны, о чем и пишет Мерло-Понти). Также можно представить различные взгляды представителей человечества на изображения в пещере Ласко. Реалистичность животных с их подвижностью в свете отблесков костра – один взгляд, малозначимые каракули – другой взгляд, или минимализм прекрасных художественных образов – как восприятие нашего современника, привыкшего ценить «древности».

Историю оптических иллюзий следует начинать с греческих и римских образцов, хотя, как мы видели в предыдущем примере, их можно обнаружить и ранее, но интерпретации для более ранних периодов будут отличаться неустойчивостью. В обеих античных традициях иллюзия была довольно популярным и востребованным приемом. Греческие авторы знамениты своими архитектурными иллюзиями, тогда как римских чаще вспоминают в связи с многочисленными иллюзиями на помпейских фресках и мозаичных полах. Здесь прослеживается и развитие принципа мимезиса, свойственного античности, и интерес к проблеме видимого как формы и содержания. Греческие художники, перенимая на первых порах многое от египетских мастеров, сделали важный шаг, взломав устойчивые каноны изобра-

жения. Греки ценили более реалистичные произведения и потому были готовы отступать от заведенного повторяемого канона, давая каждому художнику шанс добиться большей реалистичности. В то же время это означало и осознание формы, ее отделение от содержимого. Знаменитая курватура греческих колон предполагает принципиальное разделение реальных колонн и того, как их видит человек. Идея о том, что ровными должны быть не сами куски мрамора, а то, как человек их видит с учетом игры света и тени, расстояния, оптического искажения и проч., является одной из самых важных идей для понимания западной визуальной культуры. Эту тему подробно раскрывает Михаил Ямпольский, обращаясь к форме как важной категории европейской культуры (Ямпольский, 2000; Ямпольский, 2019, с. 257-287). Античность также дарит нам первые теоретические работы по восприятию визуального. Наиболее цитируемый автор в этом контексте – Аристотель, который пишет о значимости зрительных образов, цвета и света в процессе познания в трактате «О душе» (Aristotle, 1986), а также разбирает различные природные явления (миражи, эффект гало, искажение размера солнца в разных точках неба) в «Метеорологике» (Aristotle, 1984) Эти темы также рассматриваются и у Евклида и Птолемея.

«Темное средневековье», перенесло зрелищность преимущественно в сакральное пространство, что отчасти проступало в христианских праздниках, а также более ранних, но продолжавших сохраняться обрядах. Безусловно, иллюзии как подтверждение сверхреального, присутствовали в культуре, но имели скорее ритуальное значение, соответственно, сравнительно узкий спектр применения. Примерами могут служить использование перспективных искажений и оптических приемов в архитектуре для создания ощущения высоты и глубины. В церковных интерьерах и обрядах активно применялись эффекты освещения: витражные окна, золоченые детали, призванные усилить ощущение божественного присутствия. В иконописи и книжной миниатюре использовалась обратная перспектива и искаженные пропорции: крупные фигуры святых на фоне мелких второстепенных персонажей. Также в манускриптах иногда создавались «двойные изображения», где в узорах или буквах скрывались символические фигуры (например, животные или лица). Возможно, не все свяжут это с иллюзиями, но по определению это именно они: намеренное искажение видимого для усиления эффекта зримого. Параллельно

развивались и представления о когнитивных иллюзиях. В фольклоре и суевериях были широко распространены истории о «обманных видениях» – миражах, призраках, иллюзорных замках (например, легенда о Летучем Голландце) и т.д. Учитывая специфику культуры Средневековья, неудивительно, что все эти примеры связаны с усилением религиозных и мистических эффектов. Позднее средневековье подхватывает идею зрелищности, переосмысляя ее через насыщенность смыслового и визуального поля: казнь перерастает в театр, анатомический в том числе, расцветает книжная графика и геральдика и зарождается новая живописная традиция. Вместе с этим и возрастает потребность в «обманке»: реалистичности нереального.

Эпоха Возрождения отчетливо формирует агрессивность взгляда человека-творца. Глаз и зрение в интерпретации Леонардо да Винчи выступают как претензия на «титанизм» или сверхбожественное. Титан эпохи уверял, что «глаз меньше ошибается, чем разум». Также мастер утверждал, что: «Живописец спорит и соревнуется с природой» [Леонардо да Винчи, 2006, с. 41] Если резюмировать его размышления о работе художника, то можно вывести примерно следующую сентенцию: глаз художника схватывает мир, который сотворил Господь, а рука художника исправляет те ошибки, которые допустил Господь при сотворении мира. Так, в этот период принцип мимезиса, заимствованный из античной традиции, дополнился позицией художника, подражающего «великому Изобретателю», и здесь без демонстрации сверхреального обойтись уже было невозможно.

Сама личность Леонардо задавала основы множеству толкований. До сих пор привлекают внимание как зрителей, так и исследователей портреты мастера. Надо отметить, что эпоха Возрождения совершенствует зеркало, и эта задача увлекает многих, в том числе, великого художника. В изображениях его персонажей мы видим значимые для автора собственные черты. Но у ряда авторов (чуть раньше и позднее) само зеркало становится персонажем. Как писал об этом Мерло-Понти: «Не случайно, например, в голландской живописи (и во многих других) так часто безлюдный интерьер “напитывается” и оживляется “круглым глазом зеркала”. Этот дочеловеческий взгляд символизирует взгляд художника... Зеркало может появиться, потому что я суть видящее-видимое, потому что существует своего рода рефлексивность чувственного и зеркало ее выражает и воспроизводит... Само же зеркало оборачивается инструментом универсальной магии, который превращает

вещи в зримые представления, зримые представления – в вещи, меня – в другого и другого – в меня». (Merleau-Ponty, 1964, р. 21-22). Можно тут привести в пример как один из самых ранних подобного рода изображений «Портрет четы Арнольфини» Яна ван Эйка.

Возрастающая агрессивность взгляда в новоевропейскую эпоху словно отразилась во множестве зеркал, перерастая в непрерывные поиски оптических эффектов. Повторение форм природы соединилось вместе с «агрессивным» взглядом художника, переустраивающего мир на своих полотнах, а опыт «тиражировался» в появившемся наборном книгопечатании, создав впервые «аналоговые медиа» – печатные издания: книги, а спустя столетие – периодику, как отголосок-отражение социальной практики. Успешные изыскания в области оптических эффектов, в частности, открытие прямой перспективы и ее использование в живописи и архитектуре позволило родиться многим произведениям-иллюзиям [Савельева, 2013]. Образ стремился пресытить внутреннее пространство картины и вырваться из рамы наружу. Зрелище привлекало не только взгляды толпы, но и интересовало исследователей. Сама установка эпохи на познание и поиск привела к тому, что многие художники становились одновременно и учеными. Так, замечательный Вермеер Делфтский занимался оптикой, а его живопись в некотором смысле была «сферой опытов». Известно, что он был дружен с Антони ван Левенгуком (создал два его портрета), изобретателем микроскопа, и, вероятно, при написании своих работ пользовался камерой-обскурой. Спустя три года после смерти выдающего художника другой нидерландец, рисовальщик и живописец, Самуэл ван Хогстратен издал в Роттердаме трактат «Введение в высокую школу живописи, или Видимый мир», внушительное произведение в области искусствознания, в том числе, рассматривающее вопросы о «возможности зрительной иллюзии». Вопрос об иллюзиях, обманках, оптических эффектах сильно волновал представителей «классической эпохи». Речь шла, прежде всего, о гиперреальности изображения, которое стремилось «выйти из рамы» или вовлечь нас в нее.

В Возрождение и Новое время появляется понятие *trompe-l'œil*, прежде всего относящееся к изображениям-обманкам, в которых художник использовал особую технику (тень, свет, объем), добиваясь эффекта трехмерного изображения. Фигуры-обманки прикрывали камин, глубина перспективы на полотнах художников

открывала пространства иных миров и т.д. Простые небольшие изображения бытовых предметов могли размещаться в не очень хорошо освещенных прихожих и коридорах. Это должно было ввести людей в замешательство, но распознавание иллюзии становилось важным коммуникационным моментом, своеобразной шуткой для построения общения. В качестве примеров здесь можно вспомнить знаменитого «Щегла» Карела Фабрициуса 1654 г. или «Мольберт художника» Антуана фон Бра 1686 г. Последняя работа стояла в мастерской автора и детально изображала мольберт с закрепленными на нем набросками, незаконченной работой и проч. Посетители обычно не обращали внимания на этот элемент обстановки, а после, разглядев, что это все написано маслом, приходили в восторг от таланта художника.

В то же время создаются и значительно более масштабные работы, в которых можно говорить не просто об иллюзии, но о сложной работе глаза в целом. Интересный разбор картины Веласкеса «Менины» 1656 г. дает М.Фуко в начале одного из лучших своих произведений «Слова и вещи» (Foucault, 1994). Речь идет о перспективах перекрещивающихся взглядов, создающих пространства и пространственные места, порядки взаимодействий и дискурсивностей. На картине есть персонажи, участвующие в самой сцене, есть «выход» - светлый проем двери, есть картины и особое зеркало, которое затушевывает, но акцентирует важнейшую точку зрения – эпицентр власти. Но она находится не в раме, а за пределами картины. Это изображение монаршей четы, отражающейся в зеркале, но в момент представления картины зрителю – это сам зритель, предполагаемый перекрестьем взглядов и логикой изображения. Это фигура власти над изображением, поскольку именно она порождает видение объема, сюжета и т.д. Конечно, нас сегодня восхищает способность художника создать такой сложный визуальный сюжет, но поражает также и усложнение взгляда зрителя, который должен был этому сюжету следовать. На таких примерах становится ясно, что понятие «визуальной культуры» это не только материальные объекты, на которые люди смотрят, но и практики смотрения, организованная направленность взгляда, раскрывающая эти объекты. Конечно, было бы странно представить, что показанные Фуко особенности композиции «Менин» легко считывались каждым современником Веласкеса. И все же можно сказать, что способность это увидеть, также как и правильная реакция на реалистич-

ную картинку в прихожей голландского торговца была важным навыком образованного человека той эпохи.

В конце XVIII – начале XIX веков становятся востребованы панорамы и диарамы. Очень популярны они были в Париже, а изображать они могли, например, извержение Везувия – это была световая иллюзия, вызывавшая ужас и восторг. Изобрел эту форму зрелища Роберт Баркер, живописец из Эдинбурга. 19 июня 1787 г. он впервые представил публике *La Nature à Coup d'Oeil* (Природа с первого взгляда), представлявшую панораму Эдинбурга, хотя само понятие «панорама» автор создаст только несколькими годами спустя. Его деятельность в Париже продолжил Фултон, создав множество панорам и подключив к работе многих других авторов. Побочным продуктом художников, работавших над этими формами зрелищ, стало изобретение дагеротипии, что стало первым шагом к фотографии. Луи Дагерр (вместе с Ж.Ньепсом) в 1822 году усовершенствовал зрелище, создав диараму. В дальнейшем, проводя опыты по усовершенствованию эффектов изображения, он изобрел то, что получило название «дагерротипия». В 1839 году это изобретение было признано Французской академией наук и Академией изящных искусств, а вскоре было признано и распространено во всем мире. В обычных домах горожан также появились «оптические игрушки», в частности, камеры-обскуры.

Интересно, что в этот период большое значение приобретают первые СМИ, постепенно занимающие «ниши репрезентаций», которые воспринимаются достаточно однозначно: «Утреннее чтение газеты – своего рода реалистическая утренняя молитва. Свою позицию по отношению к миру ориентируют либо по богу, либо по тому, что представляет собой мир. И то и другое дает ту же уверенность: узнаёшь, как обстоят там дела» (Гегель, 1970, с. 537). Именно периодика провоцирует ряд событий эпохи, а также тягу к особому роду зрелища: реального и отсутствующего в действительности одновременно репрезентативного. По сути, увлечение обманками продолжается, но приобретает более массовый характер и выходит на новые уровни. Вопрос о достоверности сообщений, умение распознать ложь в газетной статье постепенно становится таким же важным навыком видения для культурного, образованного человека, как и правильная реакция на картины-обманки.

Рубеж XIX и XX вв. является во многих смыслах переломным. В данном контексте события этого периода также крайне важны. Развитие физики и дискурса

философии науки по-новому осветило проблему реальности в связи с четким формулированием и усилением конструктивистских идей. Внимание к микромиру, мельчайшим частицам изменило отношение к видимому, акцентировав его конструктивность, иллюзорную целостность. Как будто «подлинная» физическая реальность скрыта за видимым миром и доступна только в лаборатории. В искусстве параллельно шли свои изменения: появление в XIX в. фотографии и ее распространение перевернули мир искусства, в котором фиксирование реальности долгое время занимало очень солидную часть (заказные портреты, пейзажи). Точность и скорость фотографии перевернула живопись, поскольку в ней с необходимостью изменились приоритеты и цели изображения. Эти изменения дали толчок и «высвободили пространство» для развития новых направлений, в которых предметом художественного изображения и осмысления была уже не внешняя для человека реальность материального мира. Импрессионизм, постимпрессионизм во всех его вариациях, реди-мейд, поп-арт – все эти художественные направления показали новые практики работы с реальностью и ее осмыслением. Невозможность классических теорий работать с тем, что предложил в качестве материала XX век, способствовала развитию новых подходов. Особое место в этих теориях занял анализ современных медиумов: фотографии, кино, медиа интерфейсов и цифровой среды. Разговор об их специфике во многом оказывается завязан на возникающие в ходе рассуждений вопросы об онтологическом статусе медиумов и в целом пространств социальной коммуникации, что является настоящим, а что иллюзорным. Так с самого начала осмысления фотографии поднимался вопрос о ее достоверности и статусе изображенной на ней реальности. Вальтер Беньямин пишет о том, что строгость оптического изображения позволила обнаружить на фотографии то, что веками скрывала живопись, повинувшись взгляду художника: «Фотография раскрывает инородность оптического бессознательного, подобно тому, как психоанализ раскрывает инородность бессознательного инстинктивного» (Беньямин, 1996, с. 70). Позже Сьюзан Сонтаг много раз обращалась к критике мифа о нейтральности фотографии: «Фотографии – это не просто отпечатки реальности, а ее реинтерпретация. Каждый снимок есть часть системы классификации и контроля, которая превращает опыт в образ, а реальность в зрелище» (Сонтаг, 2013, с. 34). Так, вслед за естественными науками в теории искусства утверждается идея об иллюзорности видимого, легитимируется постоянное подозрение в действительном.

В XX в. утверждается гегемония глаза, сродни душе и «божественному прозрению», но комплексность чувств при этом рассматривается как собственно человеческая составляющая. Потребность во множественных переживаниях отражается в принципиально разных сферах: искусстве, экономике, психологии, политике, философии и т.д. Рост интереса к визуальным иллюзиям продолжился, дополняемый открытиями фотографии, изобретением кино, звукозаписи и т.д. Во второй половине XX века появились новые формы иллюзий. Во-первых, следует сказать об оп-арт – оптическом искусстве, в котором встречается иллюзия движения. Далее довольно популярными становятся жанры макро- и микрофотографии. В них иллюзорность заключается в своеобразном эффекте непонимания: зачастую крупно изображенная текстура выглядит выразительно, интересно, но только подпись дает представление, на что мы, собственно, смотрим. Очень часто иллюзии применяются в рекламе. В этой связи можно вспомнить о фудпорне, который привлекательно изображает продукты и блюда, используя для этого совершенно несъедобные объекты и вещества, например, глицерин для тех самых капелек конденсата на стакане с прохладным напитком. А так же о рекламных изображениях, в которых иллюзии используются для создания комического эффекта. Доступность создания и распространенность иллюзий становится беспрецедентной, что, конечно, замечают исследователи. В духе дискурса XX века, конкретные примеры иллюзий становятся поводом для глобального рассмотрения проблемы реальности, адекватности визуального восприятия и сути видимого.

В целом, XX век формирует особую традицию разговора о реальности, которая сильно повлияла на теорию искусства и исследования визуальной культуры в целом. Расцвет конструктивистских позиций по отношению к реальности актуализирует вопросы, связанные с различием видимого и зримого. Текстов здесь довольно много, и в рамках данной работы их невозможно привести все. В качестве отправной точки можно назвать теорию отражения в марксистской концепции, которая претендовала на актуальное развитие позиции античного мимезиса. Она получила развернутую и оригинальную интерпретацию в работах марксистских эстетиков (М. Лифшица, Г. Лукача, М. Кагана и др.), которым было важно обосновать познавательную и социальную силу искусства. Развитие марксистской эстетики в книгах Бенямина и теоретиков Франкфуртской школы отходит от теории отражения в

чистом виде и актуализирует вопрос о реальности в связи с исследованиями искусства и производства культуры. Так, когда Беньямин утверждает, что политика и экономика сменили религию в качестве основного интерпретанта искусства, он так же говорит о реальности, стоящей за искусством, просвечивающей через него. Известный беняминовский термин «аура», ставшим одним из ключевых в теории искусства XX в., позволяет соединить в себе разные «нити реальности»: физическое существование уникального предмета, несущее в себе следы его бытия во времени, и отношение к этому предмету в историческом, культурном и социальном контекстах. Вместе они оставляют ауру произведения, как свидетельство его подлинности, и дают ощущение дистанции от предмета даже в непосредственной близости от него [Aristotle, 1984, p. 2-22]. Эта позиция подводит нас к обновленному пониманию иллюзии: объект изобразительного искусства не только может использовать иллюзию как прием, но быть репродукцией, т.е. в некотором смысле иллюзией сам по себе.

Далее в теории искусства эту проблему поднимал Артур Данто, рассуждая о сути произведения искусства в свете проблемы реальности. В своей небольшой работе «Мир искусства» он противопоставляет различные исторические варианты теории отражения теории реальности (Данто, 2017). Так ему удастся иначе взглянуть на актуальное искусство 1960-х гг., которое до этого с трудом поддавалось интерпретации на классических основаниях. Данто не определяет искусство через физические или эстетические качества, точнее, он считает это недостаточным определением. У него термин «мир искусства» позволяет описать культурный, социальный, исторический и философский контексты для понимания произведения искусства, что сближает его с неомарксистскими представлениями. Говоря о реальности произведения искусства, Данто подчеркивает, что она формируется через реакцию, восприятие и интерпретацию зрителей, через дискуссии, теории и разные дискурсивные практики, окружающие конкретное произведение. Таким образом, она выходит за пределы физического существования объекта. Это стало важным шагом для теории искусства – столь открытое «предпочтение» социальной составляющей произведения эстетической, из-за чего происходит отрицание значимости оснований эстетической оценки и заключение о «конце искусства». Не смотря на имеющуюся критику институционального подхода, он является сегодня довольно

востребованным. Данто часто в своих рассуждениях приводит в качестве примера работы Энди Уорхолла и «Фонтан» Марселя Дюшана, как яркий феномен реди-мейда, поставивший в тупик классические теории искусства. В связи с этим произведением он говорит, что «способность видеть нечто как искусство требует того, чего не может дать глаз, – атмосферы художественной теории, знания истории искусства; для возникновения этой способности нужен мир искусства» (Данто, 2018, с. 38). Сегодня есть не менее интересные примеры, которые отлично проиллюстрируют идеи Данто и продуктивно осмысляются в его терминах. В первую очередь, на ум приходит свежий (в нескольких смыслах) пример реди-мейда – «Комик» Маурицио Каттелана, который представляет из себя банан, приклеенный к стене скотчем. В этом произведении сочетается многое: ироничность по отношению к правилам мира искусства, игра с семиотическими слоями (банан как символ потребления, сексуальности и, собственно, комического в массовой культуре), принципиальная воспроизводимость (помимо нескольких физических экземпляров произведения, проданных с 2019 г., в 2021 г. была создана и нашла своего покупателя NFT-версия). Все это воспринимается как информационный шум, гомон, который затихает на секунду каждый раз, когда кто-нибудь съедает этот банан на выставке или в галерее, чтобы потом возобновиться с новой силой. Этот пример удобно анализировать с позиции институционального подхода, акцентируя внимание на вопросе о реальности и воспринимаемого объекта. Реальность, создаваемая арт-миром, иногда разрывается видением банана как фрукта, чтобы потом снова восстановиться в правах.

В то же самое время канадский социолог Маршал Маклюэн внезапно врывается в науку с постановкой множества принципиально новых вопросов, преимущественно связанных с изменением восприятия у наших современников в связи с изменением принципов коммуникации. В его работах «Галактика Гуттенберга», «Понимание медиа» и др. решается вопрос о значимости форм фиксации опыта, в том числе, о визуальной фиксации (McLuhan, 1962; McLuhan, 1964). Медиа – носители сообщений, именно они транслируют информацию, начиная с древности и несут колоссальную социокультурную нагрузку. Рождающиеся медиа влияют на появление новой формы фиксации опыта, меняют взаимоотношения с традицией. В XX столетии, веке электричества, по мнению автора, технические медиа начинают

проникать во все сферы жизни человека. Электросеть в мировом масштабе становится тотальной, формируя как бы «внешнюю нервную систему всего человечества». Но есть и еще один важный момент: эпоха Гуттенберга – это эпоха визуального. Сам взгляд формирует нашу действительность, поэтому, выйдя в связи с изобретением космической техники за пределы Земли, человек смог охватить ее взглядом, что породило начало новой эпохи. Глобализация, по мнению Маклюэна, характеризуется новым отношением к мировому сообществу («глобальная деревня»), к традиции («если раньше мы были обречены на традицию, то теперь вольны ее выбирать»), к технике (переход от техники к технологии с приоритетами коммуникации и медиа), к зрелищу (значимость иконического изображения) и т.д.

Дуглас Рашкофф, один из последователей концепции «медиа» Маклюэна, проводит достаточно интересное исследование поколения «видиотов» (людей, выросших перед телеэкраном и ориентированных на «картинку» с идеологией: «изменить картинку – изменить реальность»), которые порождают такое явление как «медиавирус» (Рашкофф, 2003). Речь идет об изменении восприятия индивидом экранных визуальных объектов, которые обретают собственную активность и порождают мнения и убеждения, а могут спровоцировать массовое действие (положительное или отрицательное для социального порядка). Это, по сути, обрывки информации, которые внедряются в СМИ либо преднамеренно (для решения поставленной задачи), либо пассивно, продвигая сопутствующую информацию (как преднамеренно, так и случайно), либо возникают самостоятельные медиавирусы, стремительно захватывающие внимание аудитории и формирующие общественное мнение. В дальнейшем вслед за медиавирусами идут мемы и прочие явления современной информационной культуры, которые, по сути, имеют тот же изначальный толчок к появлению. Вопрос о медиавирусах накладывается на идеи «общества потребления» и массовой культуры, но зачастую противоречит им. Гораздо ближе объяснению существования данного явления оказывается позиция «пользовательских стратегий» Де Серто (Серто, 2013). Пользователь, в противоположность потребителю, активно взаимодействует с «материалом», в том числе, и визуальным. Чуть ранее, в 1968 году французская история уже продемонстрировала ответ на «социальный спектакль», возникший вслед за ситуационистским лозунгом «Вся власть воображению!». В своих статьях, интервью и книгах Эрнест Ги Дебор

обращался, прежде всего, к вопросам спектакля и зрелища (Дебор, 2000). «Обществу спектакля» в работах данных авторов противопоставлялось активное создание «антиспектакля», в котором социальный актер создавал бы (вместе с единомышленниками) новое зрелище с новыми ролями. В данных концепциях возник вопрос о зрительской активности, наравне с автором (пропагандой) формирующей свою образно представимую действительность. С появлением новых информационно-коммуникативных средств возможности активной деятельности по порождению образов возросли. Так, в работе «Умная толпа: новая социальная революция» Говард Рейнгольд уже на начало XXI века демонстрирует появление смарт-реальности, принципы которой провоцируют новые формы творческого акционизма, например, флэш-моба (Рейнгольд, 2006). Речь идет о зрелище, самодостаточном и самоценном, свободном от каких-либо дополнительных нагрузок: коммерческих, культурных, социальных, политических и т.д.

Во всех вышеуказанных концепциях прослеживается одна важная тенденция отношения к образу, преимущественно визуальному. Он предполагает «благо» в персональной интерпретации, в противоположность «злу» как диктаторству над представлениями индивида со стороны общества. Именно в последнем зрелище мыслилось как иллюзия, противостоящая собственно человеческому, личностному, мешающему быть самим собой и самореализовываться.

Если в начале XX века утверждается такое новое философское понятие как ноосфера, то к концу столетия часто мы встречаем рефлексию, рождающуюся между представлениями о ноосфере и медиасфере, что можно интерпретировать как переход от визуального к медийному. Также формируется постепенное развитие новой связанной «темы»: виртуальная реальность – дополненная реальность – нейросеть. Обозначенные Мануэль Кастельсом позиции «реальной виртуальности» сделали наш фокус зрения многонаправленным, что привело к дифференциации видимого (Кастельс, 2000). Мы вполне ощущаем «тактильность взгляда», но отдаем себе отчет в том, что это «перенесенные» хотя и однозначно переживаемые чувства. Т.е. чувственность зрения, вбиравшего в себя иные чувственные переживания (тактильные, слуховые и пр.) опиралась на порождаемую человеком и воспринимаемую телом мысль. Это заставляло задуматься о «материальности мысли» и самостоятельном статусе иллюзий. Такая постановка вопроса при этом не была абстрактной, а дополнялась конкретными и практическими научными поисками.

В разговоре об иллюзиях уместно вспомнить о таком ярком явлении современности как сгенерированные нейросетями изображения и видео. Их высокая реалистичность выводит иллюзию на новый уровень. Потрясающая детализация затрудняет обнаружение не подлинности. Разговор о важности критического мышления, казалось бы, носит универсальный характер: оно применимо и к вербальным и невербальным текстам культуры. Однако специфика современных реалистичных сгенерированных изображений показывает, что механизм критического мышления по отношению к высказываниям и текстовым материалам не всегда справляется с оценкой видимого. Визуальная культура современной медиа среды требует от человека постоянного сомнения в реальности увиденного. Это является серьезным новшеством, поскольку это затрагивает вопрос не только адекватности взгляда как чувства, но и адекватности своего взгляда как практики и особой позиции по отношению с миром. На это наслаивается весь тот дискурс о реальности, который развился в 20 веке.

Здесь иллюзорность разворачивается в нескольких планах, каждый из которых является значимым в актуальном культурном контексте. Первый план иллюзорности – собственно визуальный. Современный человек, так же, как и человек предыдущих эпох, должен быть готов к тому, что увиденное им изображение не является отражением реальности и на него должна быть соответствующая реакция. Умение отличать иллюзию от реальности – это важный навык видения и часть визуальной культуры. Вера человека в то, что видео с огромным китом, которого дети щетками очищают от приросших моллюсков, является правдивым, сравнима с недовольной реакцией римлянина на «замусоренный» мозаичный пол. Иллюзия должна сработать, т.е. запутать человека, но все же его искушенность и образованность может проявиться только в распознавании иллюзии как иллюзии. Для актуальной ситуации это имеет огромное значение, поскольку быстрое распространение контента в интернете делает их частью массовой культуры и возможным инструментом манипуляции сознания. Безобидные по сути видео с несуществующими пейзажами или животными, конечно, не представляют большой опасности. Но возможность создания видео и фото свидетельств событий, которые можно использовать в политических целях, уже давно маячит как реальная угроза.

Второй план иллюзорности – это представление о механизме, скрывающемся за изображениями. Понимание внутренних алгоритмов нейросетей – это тоже

важная часть актуальной картины мира, которая есть далеко не у всех людей. Реалистичность, качество сгенерированного контента заставляет людей переносить на эти алгоритмы понятия, связанные с сознанием и творчеством. Это тоже иллюзия, которая возникает из-за качественной имитации «руки художника». Но когда человек рисует яблоко, он опирается не только на то, что он видит в конкретный момент, но и на многолетний опыт взаимодействия с объектом: знает его плотность, вес, вкус, структуру, физические и культурные связи с другими объектами. Нейросеть организует тысячи пикселей, ассоциируя их с меткой «яблоко», опираясь на анализ множества изображений и выявляя усредненный алгоритм изображения яблока. Это принципиально другой подход к работе с изображением, который при этом сложно назвать более простым по сравнению с подходом человеческим. Мы не способны на такую обработку информации, и действительно не можем в полной мере понять ее. Это становится поводом к некой спекуляции: раз я, субъект, не могу в полной мере понять действия этой системы, значит и она имеет субъектность. Но это и есть очень важная иллюзия. Человеку свойственно опираться в своих оценках зримого на видимое. Тут возникает сложность в определении, т.к. мы буквально не видим процесс создания изображений, не можем в полной мере его себе вообразить.

Заключение

В заключении следует сказать, что традиция иллюзий, наслаждения иллюзиями – это важная часть визуальной культуры. В ней проявляется неизбывное стремление человека к расширению восприятия реальности. Новые технические средства в каждую эпоху позволяют обновить эту распространенную практику и сюжеты, которые с ней связаны. Однако самый главный вопрос остается практически неизменным: вопрос о природе реальности и доступности человеку.

Отдельно следует отметить социальный эффект иллюзий. Их использование в античной и новоевропейской живописи, архитектуре, также как современное циркулирование в медиа пространстве, предполагает особую реакцию: распознавание «обмана» и дальнейшее социальное взаимодействие по этому поводу. Исторические примеры показывают, как иллюзии позволяют внести неопределенность во фреймы, перевести тональность взаимодействия.

Сегодня иллюзия становится ценной сама по себе, поскольку стираются границы «правильного», «нормального». Речь скорее может идти о серьезном внимании к опыту человека, воспринимающего иллюзию, т.к. иллюзорная реальность становится легитимно принятым слоем реальности. Точнее, актуальное разложение реальности на слои и дискурсивные практики, сглаживает понятие иллюзии до еще одного из слоев. Признание онтологического характера символических конструкций, их социального и политического значения – это актуальный результат прошедших в XX в. перемен в философии, науке и искусстве.

Библиография

- Беньямин, В. (1996) Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. Санкт-Петербург: «Медиум».
- Гегель, Г. В. Ф. (1970) Работы разных лет. Том 2. Москва: Мысль.
- Данто, А. (2017) Мир искусства. Пер.: А. Шестаков и др. Москва: ООО «Ад Маргинем Пресс».
- Данто, А. (2018) Что такое искусство. Москва: ООО «Ад Маргинем Пресс».
- Дебор, Г. (2000) Общество спектакля. Логос, Москва.
- Кастельс, М. (2000). Информационная эпоха. Москва, ГУ ВШЭ.
- Леонардо да Винчи, (2006). Суждения о науке и искусстве. Трактат о живописи. Перевод А. Габричевского и В. Зубова, Санкт-Петербург: Азбука-классика.
- Рашкофф, Д. (2003) Медиавирус! Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание. Пер. с англ. Д. Борисова. М.: Ультра. Культура.
- Рейнгольд, Г. (2006) Умная толпа: новая социальная революция. Москва: ФАР-ПРЕСС.
- Савельева Л. В. Оптические иллюзии в организации архитектурного пространства. Эпоха Ренессанса и барокко // АМІТ. 2013. № 1 (22). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/opticheskie-illyuzii-v-organizatsii-arhitekturnogo-prostranstva-epoha-renessansa-i-barokko> (дата обращения: 03.04.2025).
- Серто, М. (2013) Искусство делать. Пер. с фр. Д. Калутина, Н. Мовниной, СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге.
- Сонтаг, С. (2013) О фотографии. М.: ООО «Ад Маргинем Пресс».
- Ямпольский, М. (2000) Наблюдатель. Очерки истории видения. Москва: ООО «Ад Маргинем Пресс».
- Ямпольский М. (2019) Изображение: Курс лекций. Москва, Новое литературное обозрение.

- Aristotle, (1984) *Meteorology* (E. W. Webster, Trans.). J. Barnes (Ed.), *The complete works of Aristotle* (Vol. 1, pp. 555-625). Princeton, Princeton University Press.
- Aristotle, (1986) *De anima* (On the soul) (H. Lawson-Tancred, Trans.). London, Penguin Classics.
- Foucault, M. (1994). *The Order of Things: an Archaeology of the Human Sciences*. New York: VintagePress.
- McLuhan, M. (1962) *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. Toronto, University of Toronto Press.
- McLuhan, M. (1964) *Understanding media: The extensions of man*. NY, McGraw-Hill.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception* C. Smith, Abingdon, Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1964) *The primacy of perception* C. Dallery, Evanston, Northwest-ern University Press.

References

- Aristotle. (1984). *Meteorology* (E. W. Webster, Trans.). J. Barnes (Ed.), *The complete works of Aristotle* (Vol. 1, pp. 555-625). Princeton, Princeton University Press.
- Aristotle. (1986). *De anima* (On the soul) (H. Lawson-Tancred, Trans.). London, Penguin Classics.
- Benjamin, W. (1996). *The work of art in the age of mechanical reproduction. Selected essays. Medium*. (In Russian).
- Castells, M. (2000). *The information age*. HSE Publishing House.
- Danto, A. (2017). *The artworld* (A. Shestakov et al., Trans.). Ad Marginem Press. (In Russian).
- Danto, A. (2018). *What art is*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Certeau, de M. (2013). *The practice of everyday life [The art of making]* (D. Kalugin & N. Movnina, Trans.). European University at St. Petersburg Press. (In Russian).
- Debord, G. (2000). *The society of the spectacle*. Logos. (In Russian).
- Foucault, M. (1994). *The Order of Things: an Archaeology of the Human Sciences*. New York: VintagePress.
- Hegel, G. W. F. (1970). *Works of different years* (Vol. 2). Mysl. (In Russian).
- Leonardo da Vinci. (2006). *Judgments on science and art. A treatise on painting* (A. Gabrichevsky & V. Zubov, Trans.). Azbuka-klassika. (In Russian).
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. Toronto, University of Toronto Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. NY, McGraw-Hill.

- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception* C. Smith, Abingdon, Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *The primacy of perception* C. Dallery, Evanston, Northwestern University Press.
- Rheingold, H. (2006). *Smart mobs: The next social revolution*. FAR-PRESS. (In Russian).
- Rushkoff, D. (2003). *Media virus! How pop culture secretly affects your mind* (D. Borisov, Trans.). Ultra. Kultura. (In Russian).
- Savelyeva, L. V. (2013). Optical illusions in the organization of architectural space: The Renaissance and Baroque eras. AMIT, (1). <https://cyberleninka.ru/article/n/opticheskie-illyuzii-v-organizatsii-arhitekturnogo-prostranstva-epoha-renessansa-i-barokko> (In Russian).
- Sontag, S. (2013). *On photography*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Yampolsky, M. (2000). *The observer. Essays on the history of vision*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Yampolsky, M. (2019). *Image: Lecture course*. New Literary Observer. (In Russian).

Информация об авторах

Екатерина Эдуардовна Сурова
Военная академия связи им. С.М. Будённого,
194064, г. Санкт-Петербург, пр. Тихорецкий, д. 3
e-mail: csurova2005@mail.ru

Марина Александровна Васильева
Санкт-Петербургский политехнический университет,
195251, Санкт-Петербург, ул. Политехническая, д. 29
e-mail: ma.vasilyeva@gmail.com
ORCID: 0000-0002-8874-4623

Information about the authors

Ekaterina E. Surova
The S. M. Budyonny Military Academy of the Signal Corps,
3, Tikhoretski, 194064, St.Petersburg, Russia
e-mail: csurova2005@mail.ru

Marina A. Vasilyeva
Peter The Great St. Petersburg Polytechnic University,

29, Polytechnicheskaya, 195251, St.Petersburg, Russia

e-mail: ma.vasilyeva@gmail.com

ORCID: 0000-0002-8874-4623

Для цитирования:

Сурова, Е. Э. & Васильева, М. А. (2026) Видимое и зримое: визуальные и когнитивные иллюзии. *Perspectiva Temporis*, 1 (1), 192-215.

DOI: 10.24412/3045-3240-2026-1-192-215

For citation:

Surova, E. E. & Vasilyeva M. A. (2026) The Visible and the Seen: Visual and cognitive illusions. *Perspectiva Temporis*, 1 (1), 192-215.

DOI: 10.24412/3045-3240-2026-1-192-215

Материал поступил в редакцию / Received 16.04.2026

Принят к публикации / Accepted 05.06.2026