

**Архитектоническая редукция М. Ришира (на примере феноменализации  
игрового опыта в VR)**

**Научный руководитель – Чернавин Георгий Игоревич**

**Хан Екатерина Иннокентьевна**

*Аспирант*

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет гуманитарных наук, Москва, Россия

*E-mail: kate.erofe@gmail.com*

В рамках доклада я постараюсь раскрыть смысл понятия и предложить опыт применения архитектурной редукции, активно используемую Марком Риширом в рамках его проекта генетической феноменологии. В качестве удобного примера для разбора того, как возможно осуществление гиперболической редукции, я хотела бы рассмотреть опыт погружения в среду вполне очевидным и весьма искусственным образом «самостоятельно смысла» — а именно, в игровую среду VR.

Прежде всего стоит отметить, что метод архитектурной редукции, включающий в себя «гиперболическое эпохе» — своего рода «визитная карточка» и один из важнейших интеллектуальных ходов Марка Ришира, присутствующим в целом ряде его работ, таких как «Феноменологические размышления» [1], «О феноменологическом бессознательном...» [2] и др., а также неоднократно привлекавшим внимание исследователей философии Ришира (см. работы F. Forestier [3], A. Coignard [4], P. Posada [5] [6], А. Детистовой [7], С. Карлсона и А. Ямпольской [8], Г. Чернавина [9]). Учитывая вполне удовлетворительное теоретическое освещение вопроса о понятии архитектурной редукции в вышеперечисленных источниках, я ограничусь кратким пересказом, на основе которого можно будет попытаться произвести конкретную феноменализацию игрового опыта VR. В связи с этим также потребуется провести несколько важных для Ришира ключевых дистрикций: «символическое — феноменальное», «воображение — фантазия», «трансцендентальный субъект — анонимный субъект».

Как отмечают С. Карлсон и А. Ямпольская, с помощью первого этапа архитектурной редукции — «гиперболического эпохе» — происходит подвешивание «символического смысла». Именно так можно приостановить работу «символического учреждения», в результате чего станет возможным уловить пресловутое мерцание феноменов как мерцающих «между явлением и кажимостью» [10]. Гиперболическая редукция представляет собой один из методов феноменализации (а затем/вместе с тем и «анонимизации») того, что явлено в символическом. Не лишним будет упомянуть, что символическое, несмотря на неоднократные ссылки на Лакана в работах Ришира, все-таки следует понимать несколько в ином смысле, нежели лакановский — т.е. не как регистр, но как дискурс и сопровождающий его, учрежденный самой языковой практикой схематизм, всегда уже помещающий нас в пространственно-временные пресуппозиции (трансцендентальные «феноменологические иллюзии», оперирующий определенными (зачастую лишь задним числом) понятиями и т.п. ловушки «бесконечного языка» [11]. Феноменализация призвана вернуть нас к конкретной, уникальной, никогда не полностью улавливаемой и множественной, многоаспектной данности. Феноменальный мир у Ришира — не интересующий субъективно разделяемое многообразие эмпирического, постигаемое неким схожим образом в силу единства априори трансцендентального субъекта. Феноменальный мир постоянно ускользает, он продолжает хранить в себе «загадку», формы чувственного и разумного мира в нем имеют склонность перетекать друг в друга, но не-метафорически, а конкретно. Игровой мир VR не лишен

подобного рода странностей, правда, чаще всего вызываемых ошибками и багами: даже в максимально наглядно запрограммированном интерфейсе, где различие между *Vorhanden* и *Zuhanden* визуализировано, все же можно, скажем, «застрять в текстуре»; можно перехитрить алгоритм игры, можно никогда не иметь образа всего происходящего как целого.

Игровое пространство (или игровой мир) VR я буду понимать как заслоняющую кинестетически конституированную симуляцию. Тем не менее, очевидно, что эта симуляция не ограничивается «информацией», «образами» или «потоками аудиовизуальных ощущений». В ситуации VR-игры, как и в других компьютерных и не только играх, осуществляется некоторое заслонение привычного хода времени — измерением игрового времени (сколько времени дается на попытку/прохождение, какие скорости доступны в рамках предложенных игровых механик и т.п.). Особенность VR связана с тем, что в визуальном и аудиальном плане игровое пространство замещает собой пространство комнаты практически полностью: надев VR-шлем, я уже не вижу — не могу одновременно видеть и с большим трудом могу синхронно представлять себе комнату, в которой нахожусь. Споткнувшись в процессе игры о неожиданно подвернувшегося под ноги кота, скорее всего моментально испытаю некоторое недоумение от столкновения с невидимым визжащим существом — что это? откуда? Как отмечает А. Asanowicz, «виртуальная реальность не имитирует реальность, но симулирует ее и генерирует ее видимость (одинаковость). Иными словами, имитация копирует существующая модель, взятую из реальной жизни, а симуляция создает некий вид несуществующей реальности» [12]. Понятие симуляции в данном случае несколько модифицирует платоновско-бодрийеровскую линию и оказывается удивительным образом ближе к ришировскому «онтологическому симулякру» [13] [14]: с той разницей, что ловушка онтологического симулякра здесь срабатывает на практике. Естественная причинность то дополняется игровой каузальностью (особенно на этапе обучения механикам, когда важно соотносить управляющие «кинестезисы» с производимыми симуляционными кинестетическими эффектами, то преодолевается ей (когда стоя на месте и производя зажатие клавиши или джойстика я переживаю очень специфический опыт бега, например), то взламывает игровую ситуацию (как в примере с котом). Самая парадоксальная ситуация в этом плане — это умножение перспектив наблюдения действия. На быденном языке это можно описать так: как только игрок в шлеме переживает этот опыт в полноценной динамической трехмерной визуализации, в то время как наблюдатель может видеть «то же самое» на экране вывода в двухмерной версии. При этом всякий игрок оказавшись в одной и той же игре на одной и той же стадии прохождения вроде как также оказывается в совершенно идентичной ситуации, видит те же объекты, сталкивается с теми же препятствиями, и может воспроизводить этот опыт, варьируя исключительно собственные действия — но сохраняя все вводные, поскольку они заданы алгоритмически. Если пытаться в данном случае применить архитектурную редукцию, нам следовало бы для начала задаться вопросом: не являются ли некоторые способы представления неловкими фигурами речи? Очевидно, что проекция 3d в 2d отнюдь не эквивалентна наблюдаемому «от первого лица»; игровая ситуация всегда очень конкретным образом оценивается как новая или уже известная — а видеть ее одинаково или по-разному разные игроки могут примерно так же, как они видят «одинаково или по-разному» «одно и то же дерево» (т.е. со всеми классическими проблемами тождества, известными нам со времен Гераклита и античной софистики). При этом, видимое тело, игровая механика, мотивация и цели — во все это игрок оказывается вброшен создателями игры, не слишком-то свободно все это выбирая... и, главное, оказываясь вынужденным на время утратить привычное собственное видимое тело, атрофировать привычные паттерны движения и «вынести за скобки», «приостановить» жизнь во внешнем мире (ср. ришировское описание *Innenleiblichkeit*) [15]. В этой ситуации игрок оказывается очень близок к тому, что,

как отмечает А. Ямпольская, призван испытать рефлексивный и отважившийся на трудное искусство архитектурной редукции субъект: «определяющей чертой нового субъекта (а точнее, носителя) смыслообразования является потеря самодоверности и контакта с самим собой - вплоть до “отторжения” собственного мышления».

Игровой опыт завораживает — попытка от-refлексировать в процессе самость может натолкнуть и на пресловутую «ничейность» смысла игры, и на хитросплетенные сочетания мотиваций игрока-к-жизни с мотивациями игрока-в-игре. Опыт VR — что-то вроде сартровской *mauvaise foi* наоборот, когда все интенциональные акты конституированы даже не вещами самими по себе, а математическими алгоритмами, что называется, «белыми нитками шиты», а то и вывернуты «швами наружу» — но индивидуальный эмоциональный и смысловой опыт игрового погружения все же остается уникальным и недоопределенным.

Опыт в VR, на мой взгляд, также весьма наглядным образом демонстрирует различие между воображением и фантазией, столь удачно проведенное Риширом. Если фантазия — неинтенциональна и прото-онтологична, то воображение, напротив, представляет собой интенциональный акт, направленный на воображаемый предмет. Как ёмко отметила А. Детистова, «образ фантазии не выполняет функцию представления, не отсылает к отсутствующей вещи - он и есть сама отсутствующая, являемая вещь... Если в воображении можно выделить предшествование являемого предмета образу, в котором он является, то в фантазии образ изначален сам по себе» [16]. Перцептивное поле опыта в VR, если осмыслять его с позиции Ришира, как раз не является фикцией (*fictum*) — объект не требует существенной фантазийной модификации, и как раз-таки противостоит реальности [17]: в отличие от персонажа драмы, персонаж игры существует здесь-и-сейчас, им являемся непосредственно мы, и в рамках этой конкретной игры мы можем выигрывать или проигрывать, сталкиваться с уязвимостью или смертностью, находить отгадку или ошибаться. Еще одно косвенное подтверждение того, что в игре в VR мы скорее имеем дело с воображением, нежели с фантазией — отмеченной Р. Posada способность все же представить аффектацию и воображение как некоторые отдельные, почти независимые друг от друга — в отличие от ситуации фантазирования, в которой аффектация и воображение даны в цельном и нерасчлененном конкретном [опыте] [18]. На мой взгляд, столкновение с опытом VR — любопытный и безопасный способ предложить ответ на вопрос А. Ямпольской: «Если феноменологическая работа осуществима только в трансцендентально-феноменологической установке, то как «поделиться» феноменологическим опытом с тем, кто в этой установке не находится и сам трансцендентальным наблюдателем не является?» [19] Один из возможных вариантов — изобретенная на базе VR “Hallucination Machine” [20]. Быть может, тем самым удастся добиться того, к чему нас подталкивали и Гуссерль, и Ришир: сделать пресловутую противоестественную установку — органичной частью опыта, а самостановление смысла — не столь очевидным... главное — не пассивное «проваливание» в опыт игры, но рефлексия над полученным опытом.

### Источники и литература

- 1) Richir M. *Méditations phénoménologiques. Phénoménologie et phénoménologie du langage*. Grenoble: Éd. Jérôme Millon, 1992.
- 2) Richir M. “Sur l’inconscient phénoménologique – epochè, clignotement et réduction phénoménologiques” // *Art du comprendre*, 8, 1999. P. 116–131.
- 3) Forestier F. *La phénoménologie génétique de Marc Richir*. Springer, 2014.
- 4) Coignard A. *Plonger en eaux profondes: la réduction phénoménologique hyperbolique de Marc Richir* // *Eikasia: revista de filosofia*, n°47. *La fenomenología arquitectónica (II)* : Marc Richir, janvier 2013, pp. 167-188.

- 5) Posada P. Que veut dire, finalement, «époque hyperbolique»? // Acta Universitatis Carolinae Interpretationes. 9/2019. P. 176–193.
- 6) Posada P. Réflexivité intrinsèque du phénomène et autonomie de la phénoménalisation: sur la reprise richirienne du projet husserlien" // Horizon. Studies in Phenomenology [HORIZON. Феноменологические исследования]. 3 (2) 2014. P. 99–113.
- 7) Детистова А.С. Феноменологический проект М. Ришира: фантазия как измерение феноменологического // Вопросы философии. №6, 2012. С. 139–148.
- 8) Карлсон С., Ямпольская А. На границе феноменологического опыта: предисловие к публикации перевода фрагмента из «Феноменологических размышлений» Марка Ришира // HORIZON. Феноменологические исследования. 2020. №1. С. 275–282.
- 9) Чернавин Г. И. Новая феноменология во Франции: проекты Ж.-Л. Мариона и М. Ришира // Мысль: Журнал Петербургского философского общества. № 15, 2013. С. 71-77.
- 10) Карлсон С., Ямпольская А. На границе феноменологического опыта: предисловие к публикации перевода фрагмента из «Феноменологических размышлений» Марка Ришира // HORIZON. Феноменологические исследования. 2020. №1. С. 280.
- 11) Richir M. Phénoménologie et institution symbolique (Phénomènes, temps et être II). Paris: édition Jerome Millon, 1988. Pp. 107–108 [et als.]
- 12) Asanowicz A. The Phenomenology and Philosophy of Simulacra Influence on the VR // Architecturae et Artibus. 2014. Vol 6, no. 1. P. 6.
- 13) Richir M. Recherches phénoménologiques II. Vol.1 // Ousia. Bruxelles, 1981. P. 60–147.
- 14) Richir M. Passion du penser et pluralité phénoménologique des mondes // Epokhé n° 2 : Affectivité et pensée – Jérôme Millon – Grenoble – octobre 1991. P. 121.
- 15) Ibid. P. 129.
- 16) Детистова А.С. Феноменологический проект М. Ришира: фантазия как измерение феноменологического // Вопросы философии. №6, 2012. С. 139–148. URL: [http://vphil.ru/index.php?option=com\\_content&task=view&id=558](http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=558). Дата доступа: 08.03.2021
- 17) Ришир М. Феноменология поэтического элемента // Беккер О., Гайгер М., Дюфрен М., Ришир М. Феноменология и эстетика. М.: Панглосс, 2019. С. 260.
- 18) Posada P. Prises à parties: remarques sur la kinesthèse phénoménologisante. Concrétudes en concrescences II" // Annales de Phénoménologie. n° 13, 2014. P. 92–93.
- 19) Ямпольская А. Феноменологическая редукция как прием // Вопросы философии. 2017. № 2. [Электронный источник]. URL: [http://vphil.ru/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1570&Itemid=52](http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1570&Itemid=52). Дата доступа: 08.03.2021.
- 20) Например, см. об использовании данной VR-платформы в исследованиях феноменологии восприятия статью Suzuki, K., Roseboom, W., Schwartzman, D.J. et al. A Deep-Dream Virtual Reality Platform for Studying Altered Perceptual Phenomenology // Science Rep. 7, 15982 (2017).