

Историческое воображаемое и пределы историчности

Анатолий Корчинский

От составителя

Anatoly Korchinsky
From the Guest Editor

В эпоху, отмеченную информационным перепроизводством, радикальным ускорением обменных процессов, делегированием памяти и воображения техническим системам, вторжением в человеческий мир нечеловеческих типов темпоральности и т.п., ожидаемо меняются представления о прошлом, настоящем и будущем. Трансформируется образ истории и исторического времени. Оно не только перестает переживаться как линейно-поступательное, но и утрачивает ретроспективное и перспективное измерения, все более напоминая (сверхбыстрое) движение на месте. Темпоральный переход, изменение, становление как воображаемые структуры или «исторические априори» (М. Фуко) оказываются под вопросом. Скорость и насыщенность текущего приводят к постепенному вытеснению привычки и, возможно, самой способности представлять себе прошлое, в котором нас не было, и будущее, в котором нас не будет. В исторической культуре позднего модерна трансформируется не только эпистемология, но и онтология истории. Истощается как пространство опыта, так и горизонт ожидания. Насыщенное событиями настоящее кажется статичным, вытесняя или — наоборот — заполняя собой прошлое и будущее, лишая их основания. Может быть, однажды исчезнет и конститутивная для переживания историчности нашего бытия чувствительность к случайному, возможность мыслить иные сценарии развития в прошлом, настоящем и будущем, а вместе с ней и возможность *возможного* как таковая.

Об этом — о культурных факторах, обозначающих границы и пределы исторических представлений, о проблематичности самой категории «исторического» в медиатехнологическом пространстве современности — статьи настоящего блока. Предлагаемые вниманию читателя работы — продолжение разговора об историческом воображаемом, начатого применительно к литературе XIX–XX веков в подборке, представленной в 186-м номере НЛО. На сей раз исследователи обращаются к различным культурным практикам XX–XXI веков, связанным

с антропологией исторического, а именно — техно-управленческому воображению, кинематографической индустрии впечатлений и рецепции видеоигр, ориентированных на эксплуатацию ностальгических образов прошлого и будущего.

Игорь Кобылин, работая с нетипичными образцами советской научной фантастики, рассматривает ее не просто как жанровое и нарративное явление своего времени, но и как пространство мысленного эксперимента, исследующего ключевые параметры актуальной исторической темпоральности. Его статья посвящена философско-фантастическим произведениям Геннадия Гора и Эвальда Ильенкова, написанным в 1950–1960-х годах. Космология и техносфия, предложенная в этих текстах, обнаруживает отчетливую сосредоточенность на проблемах и фундаментальных условиях исторического опыта как ключевой антропологической характеристики. В центре внимания писателя и философа оказываются удивительно созвучные нашей (пост)современности проблемы отчуждения в пользу машинного интеллекта базовой человеческой компетенции — обращенности к историческому измерению вещей. Условием возможности этой антропогенной компетенции становится способность человека различать актуальное и потенциальное, отделяющая его от мира машин. Именно то, что человек имеет дело с потенциальным, превращает его в историческое существо, способное помнить и исследовать прошлое (а не только будущее, с которым обычно связывается категория возможного). Ильенков и Гор оказываются собеседниками не только Бергсона, Шмитта и Бенямина, но также Агамбена, Вирно и Мейясу.

В статье **Дмитрия Костоглолова** концепция «режимов историчности» Ф. Артога, а также ряд родственных теорий, диагностирующих текущую парадигму исторического времени как «презентизм» или тотальную экспансию настоящего, тестируется на примере современного массового кино. С точки зрения репрезентации истории в кинонарративе и моделирования зрительского исторического воображения исследуются фильмы «Спаси рядового Райана» (1998) и «Кролик Джоджо» (2019). Работа не просто констатирует переход от «историзма» к «презентизму», случившийся в киноиндустрии за последние 20–25 лет, но и проблематизирует эту культурную ситуацию, требующую как теоретической проработки современной историчности, так и, возможно, более широких критических практик.

Работа **Дмитрия Зернова** и **Федора Николаи** посвящена анализу форм современной ностальгии как фактора, симптома и вероятного результата интенсивного развития индустрии видеоигр. Авторы стремятся верифицировать известное опасение современных теоретиков, что под аудиовизуальным воздействием медиа, в частности консольных и компьютерных игр, меняется функция человеческого воображения, уступая готовым формам и форматам, а также утрачивая креативность и критический потенциал. Исследователи обращаются к социологическим и антропологическим методам анализа пользовательской рецепции постапокалиптических видеоигр на примере популярных игровых продуктов *Fallout-4* и *Atomic Heart*. В центре внимания Д. Зернова и Ф. Николаи — историческое воображение геймеров, и шире — людей, потребляющих подобный контент. Авторы статьи приходят к выводу, что слухи об атрофии исторического воображаемого, связанной с вовлечением масс в мир цифровых суррогатов чувственности, пожалуй, преувеличены. Однако определенные трансформации способов воображать прошлое и будущее все-таки происходят, меняя, в частности, структуру исторической памяти, ностальгии и публичных репрезентаций истории.