

RU

Цифровое документальное конструирование как способ социального познания человека и общества

Никитина Т. С.

Аннотация. Цель исследования – определить цифровое документальное конструирование как способ социального познания человека и общества. В рамках данной работы цифровое документальное конструирование трактуется как новый вид социального intersubjectivного проекта, синкретично сочетающий в себе обучение, просвещение, исследование, пропаганду, а также самовыражение, продвижение и развлечение. В качестве атрибутивной функции цифрового документального конструирования выступает то обстоятельство, что оно всегда есть массовая архивация прошлого, внутри которого существует свой уникальный мир, пространство и время. Научная новизна исследования состоит в выявлении внутри цифрового документального конструирования уровней социального познания человека и общества. В результате исследования автор статьи пришел к выводу, что такими уровнями являются протокольный, перцептивный, интуитивный, идейный и трансцендентальный.

EN

Digital documentary construction as a way of social cognition of a person and society

T. S. Nikitina

Abstract. The purpose of the study is to define digital documentary construction as a way of social cognition of a person and society. In this study, digital documentary construction is interpreted as a new type of social intersubjective project that syncretically combines learning, education, research, propaganda, as well as self-expression, promotion, and entertainment. The attributive function of digital documentary construction is the fact that it is always a mass archiving of the past, within which there is a unique world, space and time. The scientific novelty of the research consists in identifying the levels of social cognition of a person and society within the digital documentary construction. As a result of the research, the author of the article came to the conclusion that such levels are protocol, perceptual, intuitive, ideological and transcendental.

Введение

Актуальность данного исследования обусловлена тем, что цифровое документальное конструирование выполняет важные социальные функции, такие как архивация, рефлексия, разноуровневая социальная коммуникация, а также является способом социального познания человека и общества не только на этапе развития, но и в исторической перспективе. Когда в начале XXI века техника, которая нужна документалисту, стала простой и доступной, будучи встроенной в обычный повседневный гаджет – смартфон, документалистом смог стать почти каждый. Огромное количество хроникальной, репортажной и дневниковой съемки, окружающей и сопровождающей современного человека, проходит мимо социально-философской рефлексии, по-прежнему чуткой к письменным формам и ориентированной на них. Более пристальное внимание получила фотография, вероятно, благодаря практике экстремальных селфи, часто заканчивающихся смертью оператора, особенно среди подростков. Переход фотографии, выполняющей близкие к документальному кино функции хроникальной работы со временем, в цифровую фазу привел к тому, что из сложного ремесла и искусства она превратилась в цифровую фотографию, которая существует не только и не столько благодаря созданию цифровых изображений, но в силу того, что люди делятся снимками, выкладывая их в Сеть, комментируют и оценивают выложенное, используют для своих политических, социальных и культурных акций и действий. Схожий процесс произошел в документалистике, которую на этих основаниях мы обозначаем как «документальное конструирование». Под этим термином мы понимаем новый вид intersubjectivного проекта социального конструирования, который охватывает современные процессы цифровой гибридации документалистики и пользовательского видеоконтента. Социальная природа цифрового документального

конструирования в цифровом обществе выводит его из поля эстетики в поле социального воспроизводства и трансформирует в механизм коллективной социальной субъективности.

Задачи исследования заключаются в следующем: рассмотрение особенностей документального конструирования в цифровую эпоху; определение особенностей понятия цифрового документального конструирования как нового вида интересубъективного проекта; выявление уровней социального познания человека и общества внутри цифрового документального конструирования.

Теоретическую базу данной статьи составили исследования в области социальной реальности (Бергер, Лукман, 1995), виртуального времени (Хоружий, 1997), памяти (Хальбвакс, 2007).

В качестве методологической базы используется социально-философский подход, в рамках которого цифровое документальное конструирование рассматривается как социальный феномен, подчиненный общим законам социального развития. Методы исследования: 1) теория социального конструктивизма П. Бергера и Т. Лукмана, позволяющая рассмотреть социальную реальность как результат общественных отношений; 2) концепция Ж. Бодрийяра о виртуальной реальности при анализе трансформации реальности в цифровую эпоху; 3) аналитический метод при анализе научной литературы по теме исследования, позволяющий определить уровни социального познания внутри цифрового документального конструирования.

Практическая значимость заключается в том, что полученные в ходе исследования результаты могут быть использованы в образовательных целях при рассмотрении документального конструирования в социально-философском контексте при преподавании таких дисциплин, как генеалогия медиа, теория и история кино, а также на практике, непосредственно во время производства интересубъективных проектов.

Обсуждение и результаты

Как фактор социальной жизни Интернет представляет собой ризомическое образование, все, что есть во Всемирной сети, строится по принципу корневидца, который описывали Ж. Делез и Ф. Гваттари (Делез, 2010). Ризома в своем распространении заполняет пустоты, разрастаясь вширь и наращивая плотность внутренних связей. Ризома есть сеть «нервных волокон», где отдельный элемент имеет значение своей включенностью в сеть эффективной передачи сигналов. Интернет погружает индивида в сетевые структуры цифровой социальной реальности и наделяет его функцией проводника информационных потоков. Важным в связи с этим представляется закон Меткалфа, который при переводе в социальный контекст описывает коренные преобразования в структуре общества. «Если раньше люди объединялись вокруг религии, флага или другого символа, то сейчас мы имеем дело с электрифицированным сетевым сообществом, массовым сознанием, имеющим доселе невиданную силу в своей общности. Ровно поэтому в нашем сегодняшнем мире такую роль играют монополисты новой формации» (Буркхард, 2021, с. 135-138).

Обозначим, что понимается под социальной реальностью в контексте данного исследования. Социологический энциклопедический словарь (1998) дает следующее определение: социальная реальность – это «особая, нередуцируемая форма существования человеческой реальности, специфику которой составляет совместное бытие индивидов в организованных социальных формах». Социальная реальность – это мир, где человеку необходимо научиться сосуществовать, иными словами, жить по совести – имея совместное знание.

Основатели социального конструктивизма П. Бергер и Т. Лукман говорили о построении людьми социальной реальности: «...социология знания прежде всего должна заниматься тем, что люди “знают” как “реальность” в их повседневной, не- или дотеоретической жизни. Это именно то знание, представляющее собой фабрику значений, без которого не может существовать ни одно общество» (1995, с. 31). Концепция П. Бергера и Т. Лукмана в некотором смысле отсылает к проблеме жизненного мира Э. Гуссерля, хотя в теории П. Бергера и Т. Лукмана рассматривается не трансцендентально-феноменологический аспект, а дофеноменологический, «наивный». Философы утверждают о необходимости социального конструирования реальности, которое начинается с определения смыслов. В человеческом сознании существует множество реальностей, в том числе повседневность, конструированная «порядком объектов, которые были обозначены как объекты до моего появления на сцене» (Бергер, Лукман, 1995, с. 41). Реальность повседневной жизни имеет привилегированное право быть высшей реальностью, ее феномены систематизированы в образцах. Эта реальность является интересубъективным миром, который человек делит с другими членами общества, в отличие, к примеру, от мира снов. П. Бергер и Т. Лукман развивают идею А. Шюца о различных зонах релевантности, подчеркивая преобладание практического интереса в обыденной жизни, в силу этого «селективная функция интереса организует для меня мир в области большей или меньшей релевантности» (1995, с. 124).

Так как же цифровые технологии меняют социальную реальность? И являются ли эти изменения случайными или причинно-следственную связь возможно проследить и обосновать? Для начала рассмотрим феномен под названием «перфекционистская демонстрация». «Это тенденция к стремлению обмануть окружающих и показаться совершенным, в то время как вы скрываете свои ошибки и упущения» (Сторр, 2019, с. 33). У. Сторр говорит о том, что все оценивают себя в сравнении с окружающими, и социальные медиа оказывают воздействие на представление людей о самих себе. Тем самым начинают атаковать общественное сознание, диктуя, каким должно быть идеальное «я» и эти образы идеального «я», к которым люди должны стремиться. Однако формирование «я» как образа не является проектом исключительно цифровой социальной реальности. Еще с племенных союзов репутация (назовем ее упрощенным образом «я») играла важную роль

в выстраивании социальных отношений. Репутация формировалась слухами, а именно они занимают от 65 до 90% общения между людьми. Перфекционизм и индивидуализм, по мнению У. Сторра, берут свое начало в Древней Греции. Греки с их величественными статуями идеальных тел и почитанием таланта выдающихся людей породили конкуренцию и зависть в общественном сознании. От феномена зависти движемся в сторону хейта (от англ. hate – ненависть) – сленгового выражения, прочно укоренившегося сегодня в общественной коммуникации и преимущественно связанного с цифровой социальной реальностью. Интернет-хейт, направленный на определенный объект, порождает внутри него сомнения в праве на счастье и успех, самоосуждение и стыд – невротический перфекционизм.

Цифровая социальная реальность стимулировала развитие потребности влиять на окружение и контролировать его. Цифровую реальность можно определить как мотивацию к внешним действиям, которая материализуется в Интернете в виде постов, фото- и видеоконтента – интерсубъективных проектов. В своем развитии они трактуют жизнь индивидуума в обществе как историю, которая создается для реализации счастья и удовлетворения, достигаемого довольно часто через обнажение социальной боли (предательство, утрата, позор, оскорбление, одиночество, горе), вызванной отверженностью и остракизмом. Боль стала важным элементом личных проектов в цифровой социальной реальности в силу своей информативности и способности стимулировать эмпатию. Однако сопереживание не одинаково ко всем индивидуумам общества, у него есть своя внутренняя градация. «Исследования, проведенные учеными из китайского университета города Шэньчжень, показывают, что мы реже сопереживаем тем, кто, по нашему мнению, имеет более высокий статус. Это, конечно, проявляется в том, что мы считаем себя вправе издеваться и быть несправедливыми по отношению к политикам, руководителям компаний и знаменитостям, хотя они тоже люди» (Сторр, 2019, с. 196). В некотором смысле это состояние способно оказывать психотерапевтический эффект, когда общество испускает негатив в таком гештальт-режиме, за исключением тех случаев, когда речь идет о состоянии, именуемом как каузальный бред в зависти.

Цифровизация открывает новую временную сферу и порождает новые концепты, такие как концепт виртуального времени. Он носит синтетический характер и состоит из двух компонентов: виртуальность и время. «В виртуальном событии темпоральность конституируется как “суб-время”, или “недо-время”, в котором отсутствуют либо какие-то из первичных элементов сознания времени, либо какие-то из моментов акта связывания этих элементов в непрерывную длительность (либо и то, и другое)» (Хоружий, 1997, с. 66). По мнению С. Хоружего, время виртуального события не интегрируется в нормальную длительность и такое событие принадлежит к необналичиваемым событиям: «...недо-время не есть цельность, оно не усиливает, а утрачивает связность нормальной длительности, будучи разрывно не только по отношению к последней, но и внутренне, в самом себе: образуя обрывочную, не соткавшуюся во время стихию из разрозненных элементов времени» (1997, с. 67). Онтологический подход трактует виртуальность как недоовоплощенность.

Рассмотрим еще один концепт в рамках цифровизации – реальное время. Ж. Бодрийяр характеризует его как непосредственную близость события и информационной копии. Философ говорит о близости человека и его действия на расстоянии (Бодрийяр, 2019). Автор подчеркивает, что каждый момент реального времени закодирован в мельчайших деталях и содержит полную информацию о событии. Виртуальное время становится своего рода оболочкой и охватывает человека со всех сторон. Таким образом, в виртуальном времени заключено все, и находится оно в состоянии перманентной напряженности.

Трансформируется и реальность, которая по аналогии со временем становится виртуальной. И Ж. Бодрийяр был одним из первых, кто акцентировал на этом внимание в свете технического прогресса. Виртуальное пространство иллюзорно, отсюда в бодрийяровской философии понятие кажимости. Общество выходит за пределы своей сущности и оказывается на поверхности экзистенции (Бодрийяр, 2019). Как итог – пребывание в безразмерном пространстве, то есть в сетях.

Цифровое общество и цифровое «я» пропагандируют открытость как позитивную составляющую жизни в противовес негативно воспринимающейся закрытости. Как следствие – геймификация человеческой жизни и селфи-культура. Человек в цифровом мире отказывается от своей личности и находится в перманентном поиске тождества между «я» и «не-я», между своим сознанием и внешним миром.

Одной из форм интерсубъективных проектов является цифровое документальное конструирование. Оно создает и воспринимает социальную действительность в пластической и эмотивной форме. Что же касается контекста, его организует историческое время через детализацию образов и полиритмию. Однако документальное конструирование не может быть определено в своей сути, ему невозможно на сегодняшний момент сформулировать окончательное понятие, так как его язык пребывает в состоянии развития. Под концептом «цифровое документальное конструирование» в рамках данного исследования понимается визуальное или аудиовизуальное произведение, построенное на драматургической основе или имеющее иную внятную структуру, созданное человеком в контексте определенного исторического времени в цифровом формате для дальнейшей демонстрации обществу любым доступным способом. Цифровое документальное конструирование состоит из элементов визуального языка или синтеза визуального и аудиального языков и представляет собой идею и продукт прошлого или форму отношения к прошлому. Концепт может носить социальный, политический, коммерческий, психотерапевтический или иной характер.

Цифровое документальное конструирование представляет собой массовую архивацию прошлого. Люди живут среди видео, так как уже не могут быть реальными: они стали объектами не для себя, а для других. Цифровое документальное конструирование, которое по своей функции напоминает музей, оказывается заключенным между темпоральным и вневременным, позволяя обществу вернуться в мир живых в любой

момент, на любой временной отрезок и просмотреть событие с любой скоростью, а затем выстроить смысловую конфигурацию социального бытия. В данном случае речь идет не только о создании ценностей и смыслов, но и реверсии времени. Цифровое документальное конструирование тесно связано с коллективной памятью, о которой говорил М. Хальбвакс (2007). Он подчеркивал, что свои воспоминания человек воссоздает в памяти, узнает и локализует именно в обществе (Хальбвакс, 2007). Цифровое документальное конструирование увеличивает объемы таких воспоминаний в цифровой социальной реальности за счет неограниченного объема цифрового пространства и компактности цифрового контента. Цифровой мир безграничен, все можно оцифровать и передать в любую точку мира со скоростью света.

Важная характеристика цифрового документального конструирования – существование собственного уникального мира, пространства и времени. И в этом смысле конструирование ведет борьбу с унифицирующими социальными медиа по спасению человечества, давая онтологическую прописку индивидуальности. Монополисты, представляющие социальные медиа, через работу искусственного интеллекта диктуют обществу, что и как необходимо документировать. Возникают ситуации, когда отсутствует понимание причины, а существует только интерпретация, то есть происходит нечто на основе не причинных связей, что ставит вопрос о случайности в мире. В цифровом документальном конструировании личность задает текстуру и температуру мира внутри. Создаваемый мир может иметь порою странный или маргинальный с точки зрения общества характер. Но это территория/образование, которое происходит на глазах зрителя, – детерриторизация, если обратиться к концепту Ж. Делеза и Ф. Гваттари (Делез, 2010), или «аутлендиш» (outlandish) по Г. Мелвиллу (1987). Суть заключается в следующем: не существует территории без вектора, направленного на выход из нее, и не существует выхода, то есть детерриторизации, без усилия ретерриторизации какого-то другого места. Внутри документального конструирования территория имеет знаки, которые производят герой и автор/режиссер, а цифровое документальное конструирование содержит еще и координаты в виде цифрового кода.

В связи с этим интересным представляется новый термин «нейро-образ», сформулированный П. Пистерс. Он имеет прямое отношение к мысли Ж. Делеза, что «мозг – это экран». П. Пистерс призывает обратиться к биологии мозга при анализе фильмов и подчеркивает, что «отправной точкой формирования нейро-образа стал переломный момент в развитии кинематографа: мы медленно, но верно уходим от следования за действиями героев (образ-движение) к наблюдению за миром их глазами (образ-время) и к прямому восприятию их ментальных ландшафтов (нейро-образ)» (Цит. по: Эльзессер, Хегенер, 2016, с. 331). П. Пистерс считает, что если с образом-движением и образом-временем связаны определенные нейронные цепи в головном мозге, то возможно выделить и другие нейронные связи, которые будут характерны для нейро-образа. Свои поиски в этом направлении П. Пистерс конструирует на стыке трех направлений: делезовская (шизоаналитическая) философия, кинематограф в цифровой сетевой экранной культуре и нейробиологические открытия. П. Пистерс утверждает, что аудитория воспринимает происходящее на экране через мозг героя, а не через его глаза или духовный ландшафт. Таким образом, нейро-образ является ментальным экраном, определяемым цифровой культурой участия и камерами наблюдения. Однако пока остается открытым вопрос касательно цифрового документального конструирования. Все его продукты в определенном смысле являются архивами, но вопрос, по каким критериям они могут быть определены как нейро, пока остается открытым для дискуссии.

Рассмотрим социальные функции, которые выполняет цифровое документальное конструирование в общественной жизни. Мы уже упомянули архивацию, необходимую для коллективной памяти. К этому можно еще добавить созерцание, рефлекссию, коммуникацию, креативность – творить как «сопротивляться». Кроме этого, цифровое документальное конструирование – это способ социального познания человека и общества. Выделим несколько его уровней.

Протокольный уровень – то, что возможно увидеть вне контекста, отвечает на вопрос «Что я вижу?». Объект без концепций и стереотипов – этот уровень доступен преимущественно детям, которые еще не отягощены впечатлениями и социальными контекстами. Речь идет о концепте «белых пятен» – то есть наличии лакун в знании или отказа от знаний. Акт познания равен акту видения, который начинается с разреза надвое – неотменимой модальности зримого (Диди-Юберман, 2001). В качестве примеров попытки выйти на протокольный уровень и посмотреть на общество с точки зрения белых пятен, то есть вне контекста и стереотипов, можно привести в документальном конструировании горизонтальные проекты – наблюдения.

Перцептивный уровень связан с чувственной формой соучастия. Как говорил Ж. Делез (2010), художник создает перцепты, которые представляют собой совокупность перцепций и ощущений. Это сложная сеть ощущений, которая способна пережить тех, кто их испытывает. Понятия кадра, плана и монтажа, по Делезу (2010), совпадают с перцептами, которые их и формируют. Через перцепты можно описать детерриториализацию образа, обнаруживающего различие в самом себе. Обратимся к чувственным ощущениям акта восприятия. Для бессознательного не существует разницы между реальностью и нереальностью, именно это свойство лежит в основе чувств и эмоций, что испытывает человек при просмотре, в том числе и документального конструирования. Ж. Делез (2010) подчеркивал, что бессознательное – это не театр, как считал З. Фрейд, а фабрика/производство. Сострадание боли со стороны принимающей части общества (зрителей) так или иначе порождает страх – это может случиться с каждым. Повествование боли и его проживание ведет к катарсису, что в переводе с древнегреческого означает возвышение, очищение, оздоровление. По Аристотелю (2024), катарсис – это очищение от аффектов посредством страха и сострадания трагическому действию.

Интуитивный уровень представляет визуальную игру, где зрители могут меняться социальными ролями с автором/режиссером. Речь идет о специфическом присутствии зрителя, исходя из его социального опыта,

в пространстве документального конструирования. Интуитивный уровень обнаруживает себя, когда автор/режиссер как носитель интерпретационной (и поэтической) функции потерян. Первым в отечественной документалистике об этом заявил Д. Вертов. По его мнению, автор/режиссер должен быть потерян и на уровне монтажа. «Исходить надо из документальности кинофакта, а не из психологии автора или даже зрителя. Неслучайно для Д. Вертова так важны математические монтажные закономерности, за что его, в частности, критиковал Эйзенштейн, сторонник монтажного психологического воздействия. Фактически Вертов призывал снимать и монтировать так, как не читает зритель, вопреки навыкам восприятия, сформированного по законам литературы и искусства» (Аронсон, 2003, с. 136). По мнению О. Аронсона, в целом позиция Д. Вертова скорее утопична, так как речь идет о новом языке документальных кинофактов. Но в случае нарушения смыслового повествования с расставленными «ключами» внутри нарративной или описательной части, режим интуитивного уровня у зрителя включается. Это также характерно для документального конструирования в форме головоломки. Неопределенность может быть сконструирована в источнике действий, или визуальных, или аудиальных образах. Если перевести это в практическую плоскость, то все сказанное означает стремление и способность автора/режиссера рассогласовать зрительское восприятие и происходящее на экране. Для этого автору/режиссеру необходимо проявить в том числе интуитивную прозорливость – серендипность.

Идейный (смысловой) уровень конструируется на позиции автора, сути его высказывания и идеи как имманентной цели, согласно которой «я» творит мир (Фихте, 2001). Как этимологическая дефиниция идея имеет греческие корни и означает образ, вид. Концепт Идеи принадлежит Платону (2016). Идеи вечны и неизменны, так как обладают вечной реальностью. Идея, по Платону, первооснова всего сущего, идеальный прообраз. Для И. Канта (1999) идея – идеальная сущность, Гегель (1994), напротив, не разделяет идеи и вещи, а представляет их как синтезное единство – идея есть результат жизненных процессов. Постмодернистская философия заявляла о смерти идей («пустой знак» Ж. Деррида (2007), «симуляция» Ж. Бодрийяра (2019)). Идея связана с проблемой, и, если она есть, документальное конструирование приобретает конкретику, в противном случае автор/режиссер может остаться непонятым.

Трансцендентный уровень характерен для трансцендентального стиля в цифровом документальном конструировании. Данный стиль начинает формироваться в 50-е годы XX века как архаусный кинематограф и характеризуется уходом от нарратива. Трансцендентальный стиль вызывает у зрителя чувство тревоги и переживания, которые ему необходимо преодолеть. Трансцендентность в документальном конструировании базируется на длинном, медитативном плане, который необходим для того, чтобы быть непосредственно там. «Длинный план придает времени силу. Он делает образ более мощным. Джонатан Розенбаум называл это мгновение “органным пунктом”... Когда вы держите аккорд долгое время, он становится медитативным, поскольку дает вам время подумать и, по сути дела, предъявляет требования вашему воображению. Если вы будете долго смотреть на образ, ваше сознание начнет свою работу» (Шредер, 2023, с. 19). Помимо длительного плана в наборе техник трансцендентального стиля, согласно П. Шредеру (2023), имеется статичный кадр, минимальное покрытие сцены, отложенный монтаж, визуальная равномерность, повторяющиеся композиции и дублирование – повторение информации без необходимости. Эти техники могут быть использованы вкуче или частично, в зависимости от идеи и замысла автора/режиссера. Главным же остается одно – все техники объединяет время. В свою очередь, зритель становится участником документального конструирования. П. Шредер также говорит о смене социальных ролей между автором/режиссером и зрителем. Первый, вместо того чтобы создавать мир для подчинения аудитории, творит мир, над которым ей предстоит размышлять. В сочетании всех вышеперечисленных фактов зритель может выйти на трансцендентальный уровень социального познания в мире документального конструирования. Изменения, свидетелями которых мы являемся, заставляют человека искать новые формы поведения в обществе и осмысления социальной реальности, что напрямую находит отражение в цифровом документальном конструировании. Формализм, релятивизм, виртуализация, мультикультурализм сменяются поисками новой искренности, надежды, романтизма и транссентиментализма. Из этого можно предположить, что в скором времени потребность общества в трансцендентальном стиле цифрового документального конструирования возрастет: замедление и остановка станут необходимыми для социального выхода и переведения духа в свете сложных исторических процессов, что способно оказать в том числе и психотерапевтический эффект во время экзистенциального кризиса или экзистенциального вакуума, которые являются следствием подобных исторических процессов.

Заключение

Цифровой документальный кинематограф – продукт этого мира, но и одновременно способ визуального познания. Документальный фильм, напрямую связанный с людьми, их взаимодействием друг с другом, пониманием собственного бытия и поиском ответов на экзистенциальные вопросы, сближает цифровое документальное конструирование с философией и психоанализом, в то же время вскрывает новые пласты проблемных вопросов, в числе которых и рассмотренные теоретических аспектов документального кинематографа относительно «цифрового» кода. Интернет как фактор социальной жизни представляет собой ризомическую структуру, где цифровые технологии меняют социальную реальность, и трансформирует такие ключевые феномены документального конструирования, как время, реальность и образ, а также создает новые концепты, как нейро-образ (П. Пистерс). Продуктом цифрового производства и потребления цифрового

контента являются intersubjective проекты, в числе которых документальное конструирование. Субъектный состав цифрового документального конструирования значительно шире, нежели корпус режиссеров документального кино, и включает в себя подавляющее большинство пользователей Интернета, создающих видеоконтент. Феномен цифрового документального конструирования, трактуемый как новый вид социальной практики, синкретично сочетает в себе обучение, просвещение, исследование, пропаганду, а также самовыражение, продвижение и развлечение. При этом в качестве его атрибутивной функции выступает то обстоятельство, что оно всегда есть массовая архивация прошлого, внутри которого существует свой уникальный мир, пространство и время. Кроме того, цифровое документальное конструирование является новым способом социального познания человека и общества, которое проявляется на следующих уровнях: протокольный, перцептивный, интуитивный, идейный и трансцендентальный.

Перспективами исследования является выявление дальнейших изменений внутри цифрового документального конструирования в условиях трансформации социальной реальности в цифровую эпоху.

Источники | References

1. Аристотель. Поэтика. Риторика. М.: АСТ, 2024.
2. Аронсон О. Метакино. М.: Ад Маргинем, 2003.
3. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995.
4. Бодрийяр Ж. Совершенное преступление. Заговор. М.: РИПОЛ классик; Панглосс, 2019.
5. Буркхард М. Краткая история цифровизации. М.: Ад Маргинем Пресс; ABCdesign, 2021.
6. Гегель Г. В. Ф. Лекции по истории философии. СПб., 1994.
7. Делез Ж. Тысяча плато: капитализм и шизофрения. М.: Астрель, 2010.
8. Деррида Ж. Позитивизм. М.: Академический Проект, 2007.
9. Диди-Юберман Ж. То, что мы видим, то, что смотрит на нас. СПб.: Наука, 2001.
10. Кант И. Критика чистого разума. М.: Наука, 1999.
11. Мелвилл Г. Моби Дик, или Белый кит. Л., 1987.
12. Платон. Полное собрание сочинений. М.: Альфа книга, 2016.
13. Социологический энциклопедический словарь / ред. В. Осипов. М.: ИНФРА М – НОРМА, 1998.
14. Сторр У. Селфи. Почему мы заиклены на себе и как это на нас влияет. М.: Индивидуум, 2019.
15. Фихте И. Факты сознания. Назначение человека. Наукоучение. М.: АСТ, 2001.
16. Хальбвакс М. Социальные рамки памяти. М.: Новое издательство, 2007.
17. Хоружий С. С. Род или недород. Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6.
18. Шредер П. Трансцендентальный стиль в кино. М.: DesEsseintesPress, 2023.
19. Эльзесер Т., Хегенер М. Теория кино. Глаз, эмоци, тело. СПб.: Сеанс, 2016.

Информация об авторах | Author information



Никитина Таисия Сергеевна¹

¹ Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского



Taisiia Sergeevna Nikitina¹

¹ Saratov National Research State University named after N. G. Chernyshevsky

¹ realityrehab@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 02.12.2024; опубликовано online (published online): 13.01.2025.

Ключевые слова (keywords): цифровое документальное конструирование; социальное познание; общество; Интернет; медиа; кинодокументалистика; digital documentary construction; social cognition; society; Internet; media; documentary filmmaking.