

СИЛВИЯ ПЕТРОВА*
ФАНТАСТИЧНОТО В НОВИТЕ МЕДИИ

Abstract: The text discusses the interaction and blurring of boundaries between the real and the fantastic, resulting from the entry into our daily existence of the technology of augmented reality. Augmented-reality mobile apps may transform the world into a playfield, but this easy access to fairy tale narratives is always accompanied by the banality of everyday life. In this context, the article examines the new perception of the body as both real and virtual, as a hybrid between human and machine, and as tangible and elusive.

Keywords: augmented reality; new media; fantastic; popular culture; social media; body.

В съвременния свят новите медии постоянно ни окуражават да изберем фантастичното пред реалното измерение – или поне да „укарасим“ заобикалящата ни среда с илюзорни детайли. Целта на текста е да направи опит за изследване на преплитането и заличаването на границите между реалното и фантастичното в резултат на навлизането на технологията на добавената реалност (*augmented reality*)¹ във всекидневния живот. Още едно измерение на ефектите на добавената реалност е новото възприятие за тялото – то е едновременно реално и виртуално, хибрид между плът и машина, осезаемо и изплъзващо се. За да се проследят нивата на застъпването на реалния и фантастичния опит, ще бъдат представени две популярни и широко използвани мобилни приложения – играта *Pokemon Go* и социалната мрежа *Snapchat*.

Добавената реалност: превръщане на реалността в игра

Технологията на добавена реалност представлява поглед към реалния свят с добавка от компютърно генерирана визуална или аудио информация. Чрез насочването на камерата на мобилно устройство към заобикалящата действителност се добавят компютърно генерирани образи в реално време. Тази добавена информация може да е графична, видео, GPS, текстова. За добавена реалност често се говори, като се използва идеята за напластяване – натрупване на последователни слоеве от информация, поставени над нормалния изглед на света. Добавената реалност е различна от виртуалната реалност. Под понятието виртуална реалност се разбира цялостно заместване на реалния свят с компютърна симулация. И двата термина могат да бъдат описани като медиализирана реалност – термин, който отправя към добавяне, изваждане или модифициране на информация чрез използване на пре-

* Гл. ас. в ЮЗУ „Неофит Рилски“. Води курс („Популярна култура“) в СУ „Климент Охридски“. Email: petrova.silvia@abv.bg

¹ Тъй като на български език все още няма твърдо наложил се термин за превод на *augmented reality*, в текста използвам най-разпространения – ‘добавена реалност’, въпреки че той не е в състояние да предаде цялата гама от значения на ‘augmented reality’, включваща ‘усилване’, ‘увеличаване’ и др.

носим компютър или друго мобилно устройство, за да се манипулират възприятията (Ekart 2011: 36).

Мобилните приложения с добавена реалност превръщат физическото пространство, в което пребиваваме, в игрово поле – за целта е достатъчно единствено да активираме камерата на мобилното устройство. Новите технологии ни снабдяват с нов тип крайници или усещане за органи – протези, които прибавяме към човешката си природа. При игрите с добавена реалност смартфонът функционира като сензорна протеза, с помощта на която с лекота прескачаме от реалното във фантастичното. За да движим аватара си по игровото поле, трябва да движим тялото си в реалното пространство. Когато се приближим към целта, насочваме смартфона към нея и чрез камерата виждаме нещо, което е „наложено“ върху реалността (и което без устройството би било невидимо). Смартфонът като че ли ни снабдява с ново сетиво, благодарение на което се ориентираме и се възползваме от възможностите в света на новите медии. Технологиите ни дават особен вид усиляване на сетивата – можем да се движим по-бързо и по-надалеч, да удължим крайниците си, да подсилим издръжливостта си, да увеличим възможностите на тялото си. Новите технологии се прилепват към човешката природа, като по този начин се замъгляват границите между реално и въображаемо, между действително и фантастично.

Pokemon Go² – джобна фантастична реалност

Играта за мобилни устройства Pokemon Go е първото приложение, което постига огромна популярност, използвайки технологията на добавената реалност. Разработена е от компанията Niantic, която е свързана с Google. След пускането на Pokemon Go на 6 юли 2016 играта надминава по активност на потребителите приложения като Twitter и Facebook.

Pokemon Go свързва пролуката между реалния и виртуалния свят, като предлага на играчите да преследват в реалното пространство фантастични персонажи (покемони³), които стават видими чрез активиране на мобилното приложение. Играта се базира на улавяне, подреждане, колекциониране, трениране и битки между покемоните – виртуални същества, притежаващи супер сила, които са разположени в реални пространства, а играчите могат да ги забележат, като включат камерата на мобилно устройство⁴. Използва

² По-подробен анализ на различни аспекти на играта правя в статията ми „Повторното омагьосване на света: добавената реалност на Pokemon Go; <http://piron.culturecenter-su.org/silvia-petrova-re-enchantment/>

³ Една от възможните етимологии на думата се извежда от японското *Pocketto Munsuta*, което означава ‘джобни чудовища’. Визията на покемоните в играта е в стилистиката на популярния в Япония, Европа и САЩ през 80-те и началото на 90-те години на XX в. анимационен филм със същото заглавие.

⁴ Японската митология е източник на вдъхновение за създателя на покемоните Са-тоши Таджири. Според древната японска религия шинтоизъм светът е населен с ками – божества, населяващи предмети, местности или природни явления като скали, реки, дървета, светкавици. Шинтоизмът се определя като комбинация от обожествяване на природата, правене на магии, почитане на герои. Ками и хората съществуват в един и същи свят, постоянно са във взаимна свързаност. Ками са навсякъде и във всичко, но се

геолокацията на смартфона (Google Maps), за да се напътстват играчите. Когато приложението е активно, от време на време анимираните „чудовища“ се появяват на екрана на устройството на фона на заобикалящата реалност. Появява се и анимирана топка, с която играчът трябва да уцели покемона, за да го улови. Когато играчът събере достатъчно покемони, може ги заведе в „гимнастически салони“ (често съвпадащи с реални обекти: църкви, библиотеки, барове), където те тренират и се водят битки. Приложението включва още поддръждане и класифициране на уловените джобни чудовища и серия от обгрижващи процедури. Има възможност за търгуване с уловени покемони – в замяна се получават различни блага като лечебни мехлеми, магически ухания и т.н., които могат да се използват в играта.

Именно този микс от реален и игрови свят е известен като добавена реалност – компютърни образи, които ни въвеждат във фантастичното игрово измерение, са наложени върху реалния свят. Преимуществовата на технологиите, достъпни за съвременните мобилни телефони – GPS, часовник, бърз интернет, тъчскрийн, камера – се използват за пребиваване в един свят на приключения. Реалните места и обекти губят предназначението си и се превръщат във фантастични пространства, населени с приказни герои, където се водят героични борби за надмощие и се разменят вълшебни предмети. Благодарение на добавената реалност, към действителния свят се прибавят фантастични пластове, които стават активни с един клик на мобилното устройство. Реалността се модифицира във фантазия, чиито сюжети варират според предпочитанията на притежателя на мобилното устройство – протеза, която осигурява вход към илюзорни сюжети. Pokemon Go е игра, но в същото време и първото широко разпространено използване на добавената реалност – и в този смисъл може да се интерпретира като портал към една технология, която трансформира обкръжаващата ни реалност.

В книгата си *Millennial Monster* Ан Алисън (Allison 2006) твърди, че феноменът на популярната култура Pokemon може да се окачестви като „техно-анимизъм“, който снабдява дигиталните технологии с душа. В съвременния свят, доминиран от идеологията на консуматорството, според Алисън се усеща остра нужда от смислени връзки с околния свят. Това е причината да се наблюдава желание за „одушевяване“ на технологиите, за натурализиране на връзката между човека и машината. Теорията за техно-анимизма изследва легитимацията на интимната връзка на човека с техно-

смята, че някои места са особено свещени и са обекти на поклонение. Когато им се предлагат дарове във вид на храна и благовония, ками са благосклонни към хората; и обратно – при липса на достатъчно знаци за почит, могат да станат зли и отмъстителни. Лесно могат да се открият паралели със съвременните покемони: те също населяват дървета, гори, реки, скали и други реални природни местности заедно с хората. Приложението предлага да се грижим за тях, в замяна на което те може да станат наши съюзници и да се възползваме от супер силата им, като трупаме точки и други ползи. Обратно, ако не засвидетелстваме почит, те могат да се съпротивяват на улавянето или да се провалят в битките, като по този начин ни носят нисък рейтинг в играта и възпрепятстват изкачването в по-високи нива (Gould 2016).

логиите в света на свръхизобилие от информация и загуба на усещане за смисленост в комуникацията между хората.

В добавената реалност смартфонът действа като естествено продължение на човешките сетива и въображение, което мигновено ни пренася в света технологиите. Играчите притежават „магическата“ сила мигновено да се пренасят в друга вселена, населена с екзотични персонажи, побрани в мобилното устройство. Само с един клик се активира плащът от приказни герои. Фантастичната реалност съществува заедно с действителността, джобните герои са винаги на разположение – а това, от своя страна, дава усещане за власт над тях. С помощта на новите технологии фантастичният свят се мисли като лесно достъпен, подлежащ на контрол и класификация. Фантастичното става стока за всекидневна употреба. То съществува заедно с реалното, в едно общо пространство, рамкирано от екрана на мобилното устройство. Затова обаче винаги си остава полу-фантастично, съпътствано от баналността на всекидневието. Поставянето му в едно визуално поле с реалното атрофира автентичността му: реалният свят блести с аурата на фантастичното, което обаче е винаги под контрол и може да бъде изключено с едно почукване върху дисплея на мобилния телефон. Потопянето във фантастичното не изисква напускане на познатия ни всекидневен свят, не е необходима изолация или спокойствие за развихряне на въображението – достатъчно е единствено да се активира технологичната протеза, за да се осигури това полу-бягство от реалността. С технологията на добавената реалност се осъществява едно квазипребиваване в света на фантастичното – едновременно си тук и там, в действителността и в измислицата. Двата сюжета се смесват, съществуват паралелно, невъзможни са един без друг, винаги има възможност за прескачане от единия в другия.

В съвременния постмодерен свят на новите медии технологиите предлагат да декорираме всекидневието си с фантастични елементи. В случая с играта *Pokemon Go* анимираните „чудовища“, криещи се в мобилния телефон и побиращи се в джоба, притежават магични сили, достъпни за всеки. Реалността се обагря с фантастични детайли, които обаче винаги се оказват затворени във всекидневието. Добавената реалност ни позволява да прибавим визуална информация към улиците, парковете, автобусните спирки, културните забележителности – която може да ги обогати или трансформира. Любопитен детайл е, че фирмата, която създава *Pokemon Go*, предлага още една игра с добавена реалност, *Ingress*, в която играчите се състезават да събират „екзотични предмети“, вид излишъци на аура, които изтичат в света от „портали“ около забележителности и известни сгради – визуални метафори за културната мощ на специални места⁵. Добавената реалност ни предлага допълнение, прибавка към видимия свят – в акта на напластяване. Смартфонът действа като трето око, което се отваря в света на информационната реалност, но и в света на фантастичните сюжети. Няма граници, до

⁵ *Ingress* обаче далеч не достига популярността на *Pokemon Go*, вероятно заради по-високата си сложност.

които нашият опит може да бъде допълнен или изместен. Свободната възможност за сваляне на мобилни приложения превръща физическото пространство в неограничено игрово поле. С помощта на мобилното устройство всекидневното се превръща в игра. В добавената реалност целият свят е екран, чрез който можем да следим и да се включим във фантастични сюжети. Тази постоянна игра между фантастично и реално, предлагана от технологията на добавената реалност, се използва не само за лесно прескачане между трансцендентното и иманентното, но и за изграждане на идентичност.

„Усилени“ тела

За разлика от технологията на виртуалната реалност, която ни позволява да посещаваме места, които са твърде далечни, опасни или скъпи, при добавената реалност оставаме тук-и-сега, но към него са прибавени симулирани елементи. Тези компютърно генерирани пластове може да се добавят не само към обкръжаващата среда, но и към собственото тяло. Така човешкото тяло става експериментално поле, което може да се разкрасява, деформира, иронизира. Гледайки лицето и тялото си през камерата на мобилното устройство, човек може да създаде от самия себе си фантастично изглеждащ герой, да сменя маски, да прибавя или отнема характерни черти от външния си вид. Едно от най-популярните мобилни приложения, което използва добавена реалност, е Snapchat. Представява социална медия, в която изпратените съобщения се самоизтриват няколко секунди след преглеждането им от получателя. Сред най-използваните инструменти са различните „филтри“ и „лещи“, при които чрез насочване на камерата към лицето в реално време се добавят например кучешки уши и изплезен език, мустаци, очила, лунички, татуировки и др. Приложението Snapchat би могло да се интерпретира като израз на две водещи тенденции в съвременния дигитален свят. От една страна, технологията на автоматично изчезващите образи маркира недоверието и страха към перманентното натрупване, подреждане и класифициране на лични данни за всеки от нас в Мрежата – които могат да бъдат продадени и използвани за политически и икономически интереси. От друга страна, собственото тяло се използва като пространство за (безопасни) експерименти, за забавление и комуникация с останалите потребители на приложението. Деформациите, добавянето на животински черти и комични аксесоари към лицето превръщат Аза в игрови персонаж, чиито фантастични превъплъщения стават възможни чрез насочване на селфи-камерата и плъзване на пръст по екрана, докато се подбере подходящия „филтър“, пасващ най-добре към тялото. Тези разслоявания на идентичността, резултат от сливането на тялото с техническото устройство, са не просто начин за развлечение, за бягство от реалността в някакво фантастично измерение. Те се превръщат в неразделна част от представата за себе си, служат за комуникация и за конструиране на лайфстайл⁶. Съществуват и

⁶ Антъни Гидънс определя лайфстайла като резервоар от модели за идентичност – съвкупност от външния вид, ценностите, ярванията, поведението на даден индивид.

приложения с добавена реалност (най-вече за козметични продукти, грим и мода), които използват технологията за изглаждане на несъвършенствата и създаване на перфектно тяло и лице⁷. Така потребител(к)ите могат да изберат между фантазията за приказния герой, който може да сменя причудливи форми на тялото, и илюзията за идеална красота, постигната без усилия, диети или хирургически интервенции.

Италианската изследователка на медиите и културата Мара Логалдо отбелязва, че в добавената реалност тялото е хибрид между реалното и виртуалното измерение, едновременно осезаемо и неуловимо. В този смисъл значението на „усиленото“ тяло отправя към недоловимия, загадъчен технически алгоритъм, към тотемичния хипнотичен модел, добавената реалност и очароващите ефекти на тази енигма. Идеята за тялото като средство и за медията като негово продължение, развита от Маршал Маклуън, съществува в добавената реалност във вид на тяло, което активно се разширява и допълва с все повече информация. Добавената реалност не може да съществува без идеята за постоянна обмяна между човешкото тяло и света (Logaldo 2016: 132–133).

Телата в технологията на добавената реалност изразяват постмодерната идея за флуидност на идентичността. Те, по думите на Логалдо, възплъщават идеята на Жил Делюз за човешкото тяло като нещо, което не може да бъде обсъждано в термините на субект, обект, съществуващо – а като стадий, напрегнатост, флуидност, ставане, близост, движение, сила, енергия, събитие. При тялото в контекста на интернет винаги е налична идеята за свързване – благодарение на таговете и другите системи за геолокализация, то е постоянно онлайн, може да бъде проследено в пространството, посочено, превърнато в информация, дори и без знанието му (Logaldo 2016: 135).

В добавената реалност има постоянна игра на скриване и разкриване, а естетическото измерение е резултат от възприеманото в реално време засъпяване на визуални стимули и колебанието между различни пластове (действителни и компютърно генерирани). Логалдо прави сравнение между този вид напластяване (на действителни и компютърни пластове) и възприятието на удвоените образи, които традиционно са свързвани с мечти, сънища и дори с шизофрения. Много артисти, както отбелязва италианската изследователка, от Салвадор Дали до Джорджия О'Киф, създават удвоени образи, за да внушат визуални парадокси и преживявания. Киното също използва идеята за напластявания, за да представи фантастични или нереалистични ситуации. Двойните образи отправят към представата за нереален свят и въображаеми характеристики. По подобен начин и добавената реалност, използвайки представата за напластяване, пробужда идеята за фантас-

Според него в съвременния свят всеки има лайфстайл – дори и това да звучи като лукс за някои социални прослойки (Giddens 1991).

⁷ Например фирмата за грим и козметика L'Oreal предлага на клиентите си мобилното приложение Makeup Geinius, благодарение на което жените в реално време могат да видят как различните продукти преобразяват лицето им. След това желаните продукти може да бъдат закупени с един клик върху екрана.

тично, приказно измерение, извиква в съзнанието двусмисленото и магичното (Logaldo 2016: 139–140).

Широкото навлизане на технологията на добавената реалност все повече променя възприятието за света, който ни заобикаля – позволява ни да обогатяваме, разкрасяваме, допълваме физическите обекти с дигитална информация. В резултат на това се чувстваме част от едно разслояващо се измерение, смесена обкръжаваща реалност, в която реалното и виртуалното частично се застъпват.

Почти неизбежното влияние на интернет върху всекидневния живот ни подлага на постоянен процес на взаимодействие между опита ни онлайн и офлайн – снимките, видеата, игрите са не просто част от виртуалното пространство, но и активно съпътстват реалното ни обкръжение. В резултат на това границите между онлайн и офлайн, между реално и фантастично все повече се замъгляват, като по този начин излиза на преден план понятието за смесена реалност. Разбира се, добавената реалност не е собствено реалност, а усещане за реалност.

Технологията на добавена реалност не постига тотално потапяне на сетивата, безупречно сливане на реалния с виртуалния свят, пълно свързване между съществуващите физически и виртуални факти. Добавената реалност е по-скоро комбиниран опит, междинно пространство, което ни осигурява лесна връзка с фантазиите и мечтите. Технологията днес се е превърнала във втора природа. В този смисъл фантастичното става част от човешката природа, като че ли естествено се добавя към зрението ни, благодарение на срастването на телата с технологиите. Функцията на „добавеното“ зрение, постигната чрез екрана и камерата на мобилното устройство, е главно да създаде едновременно усещане за няколко пласта, които съдържат нашата комбинирана реалност. Така всеки виртуален сценарий може да се прояви като физически. Границата между функционални и естетични аспекти не е ясно обозначена – има приложения за добавена реалност, даващи практическа информация, която обаче може да е поднесена по естетически, фантастичен начин (най-често с цел да направи определен продукт привлекателен). Добавената реалност може да се използва за постигане на красив или причудлив ефект, а образите в нея, както отбелязва Мара Логалдо, може да бъдат разгледани като визуален двойник на фигуративния език – метафори или хиперболи (Logaldo 2016: 125–128).

Една характерна черта, която изтъква естетическата употреба на добавената реалност, е радикално различната употреба на камерата, която вече не се използва за правене на снимки на реалността – тя създава света. Екранът става рамката, чрез която гледаме реалността. Приложенията с добавена реалност се активират от насочването на устройството към определен фрагмент от реалността и поставянето му по този начин в рамката на дисплея, след което софтуерът прибавя към него дигитално съдържание. Очевидна е разликата между тази употреба на камерата и традиционното приложение на фотографията.

Във фотографията с добавена реалност се извършва жест на посочване на отрязък от реалността като значим и прилагането на „добавки“ към него. В този жест според Мара Логалдо можем да открием края на фотографията, разбираана като достигане на обекта и като възпроизводство на реалността. Чрез сътворяването на света в реално време този нов вид фотография не цели да създаде подобие, което може да бъде гледано ретроспективно – повече или по-малко достоверно изображение на хора и обекти, спомени за минал опит – а да актуализира тези хора и обекти, като взаимодействия с тях и инициира действия (Lodalgo 2016: 130–131).

Срастването на човешкото тяло с технологичната протеза позволява обрастването му с виртуалната информация. По този начин фантастичните сценарии се преживяват като неразделна част от всекидневния живот. Игровото и реалното, фантастичното и действителното се преплитат, като в същото време тялото остава оста, около която се завърта виртуалният опит. Тази ставаща все по-плътна неразличимост между реалност и фикция, от една страна, подсилва игровата нагласа и осигурява възможност за всекидневни терапевтични бяства от рутината. От друга страна, смесването на реално и фантастично е сериозна заплаха за демокрацията и гражданското общество, тъй като създава предпоставки за лековерно възприемане на медийни манипулации в ерата на фалшивите новини.

ЛИТЕРАТУРА

- Петрова, С. 2017. Повторното „омагьосване“ на света: добавената реалност на Pokemon Go // *Пирон*, № 14; <http://piron.culturecenter-su.org/silvia-petrova-re-enchantment/> (последно посетено на 15.04.2018)
- Allison, A. 2006. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Los Angeles: University of California Press.
- Giddens, A. 1991. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity.
- Gould, H. 2016. If Pokemon Go Feels Like a Religion, That's Because it Kind of is. // *The Guardian*;
<https://www.theguardian.com/technology/2016/jul/12/pokemon-go-addictive-game-shares-much-with-religious-devotion> (last visited 10.04.2018)
- Ekart, D. F. 2011. Augmenting Your Reality // *Computers in Libraries*, November.
- Logaldo, M. 2016. Augmented Bodies: Functional and Rhetorical Uses of Augmented Reality in Fashion // *Pólemos*, 10 (1), 125–141.