

## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*

<https://doi.org/10.17323/cmd.2025.30500>

### VIRTUAL BEAUTY: ФЕНОМЕН КРАСОТЫ В ЦИФРОВОЙ МОДЕ И ЕГО АФФЕКТЫ

Пертель О. О.

креативный директор, Objet!

(Москва, Россия)

[ksanapr@gmail.com](mailto:ksanapr@gmail.com)



#### Аннотация:

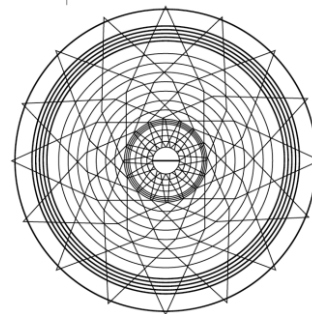
Статья посвящена концептуализации виртуальной красоты — нового феномена, активно формирующегося в цифровой реальности. Эмпирической основой исследования стали отдельные художественные работы, представленные на выставке «Виртуальная красота» в *Somerset House* (Лондон, июнь — сентябрь 2025 г.), а также проекты цифровой моды, направленные на создание виртуальных масок для лица, фильтров, цифровых татуировок и макияжа для украшения тела. Актуальность и новизна статьи обусловлены необходимостью разработки теоретического аппарата, способного объяснить роль цифровых инструментов в трансформации эстетических норм и восприятия красоты. В работе используются понятия «компульсивная красота» Х. Фостера и «ступлимити» (*stuplimity*) С. Нгаи в качестве взаимодополняющих теоретических подходов к интерпретации механизмов функционирования современных эстетических практик. Объединяющим методологическим принципом этих концепций выступает их способность раскрывать двойственную эмоциональную реакцию на визуальное воздействие. «Компульсивная красота» выражает травматическое сосуществование красоты и уродства, тогда как «ступлимити» описывает парадоксальное аффективное состояние, сочетающее изумление и скуку, возбуждение и когнитивную приостановку. В статье обосновывается аффективная природа цифрового иммерсивного искусства, понимаемого как соматический способ переживания визуальных впечатлений. Такой опыт основывается на активации зачастую бессознательных психоэмоциональных триггеров, заложенных в само изображение.

**Ключевые слова:** виртуальная красота, компульсивная красота, ступлимити, аффекты, аффективная эстетика, цифровая красота, цифровые маски, цифровой макияж, гниение мозга, ASMR

## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*Virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*



### **Введение**

Виртуальная красота представляет собой активно развивающийся концепт в рамках современного цифрового дискурса, занимая важное место в сферах виртуальной моды, цифрового дизайна и медиаискусства. Понятие «виртуальная красота» можно трактовать достаточно широко: оно включает в себя как различные формы репрезентации красивого в цифровой среде вообще, так и более специфические явления из сферы цифровой моды: цифровую одежду и цифровые аксессуары, создаваемые для виртуальных аватаров, а также продукты сферы *beauty*, существующие на пересечении физической и виртуальной реальности (макияж, маникюр и украшения, которые пользователь может «надеть» только с помощью технологий дополненной реальности).

При этом если цифровая одежда уже стала относительно привычным явлением в контексте развития метавселенных и игровых миров, то виртуализация *beauty*-практик представляется на первый взгляд более парадоксальным феноменом. В отличие от одежды, которая традиционно воспринимается как внешний, «надеваемый» атрибут, макияж, маникюр и подобные украшения связаны с непосредственным преобразованием самого тела. Казалось бы, виртуальное пространство, где физическое тело отсутствует как таковое, должно было сделать бессмысленными традиционные практики украшения и преобразования внешности, однако, как ни парадоксально, именно в цифровой среде эти практики не только сохраняются, но и получают новое развитие.

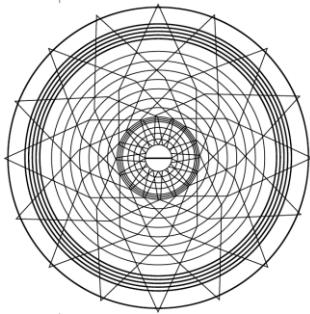
### **О выставке «Виртуальная красота»**

В июле 2025 г. в лондонском *Somerset House* открылась выставка *Virtual Beauty*, посвященная исследованию того, как цифровые технологии, искусственный интеллект и социальные сети влияют на представления о красоте, самовосприятие и идентичность современного человека<sup>1</sup>. Это уже вторая экспозиция, артикулирующая понятие «виртуальная красота» и закрепляющее его за визуализацией цифровых манипуляций над образом тела<sup>2</sup>. Кураторы выставки выступили с идеей, направленной на переосмысление роли цифровых технологий: вопреки устоявшейся критике Photoshop и фильтров в социальных сетях как механизмов распространения недостижимых идеалов красоты обратить внимание

---

<sup>1</sup> Выставка *Virtual Beauty* проходила с 23 июля по 28 сентября 2025 г. в *Somerset House* в Лондоне. Сокураторами выставки выступили Г. Э. Деликадо, М. Фриис, Б. Кинни. См. пресс-релиз и информацию о выставке: <https://www.somerset.org.uk/whats-on/virtual-beauty>; [https://media.somerset.org.uk/documents/Virtual\\_Beauty\\_23\\_July-28\\_September\\_2025.pdf](https://media.somerset.org.uk/documents/Virtual_Beauty_23_July-28_September_2025.pdf)

<sup>2</sup> Первая выставка под аналогичным названием *Virtual Beauty* состоялась с 8 июня по 18 августа 2024 г. в «Центре электронного искусства» в Базеле Швейцария (НЕК).



## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*

на существенный потенциал технологий, направленный как на преодоление традиционных эстетических норм, так и на возможность цифровых постчеловеческих воплощений. В пресс-релизе было заявлено: «Экспозиция подчеркивает, что вопросы красоты неотделимы от распространения портативных устройств и экранов, через которые люди ежедневно смотрят на себя, а затем делятся с миром измененными, улучшенными или отфильтрованными идентичностями. Эти сконструированные цифровые образы выходят за пределы традиционных медиа и показывают, как человек может переосмыслить и укрепить собственную субъектность».<sup>3</sup>

Экспозиция выставки «Виртуальная красота» организована в виде трех хронологических зон, последовательно исследующих генеалогию, текущие трансформации и спекулятивные перспективы цифровой телесности: от исторических предпосылок ее конструирования — через современные ИИ-модификации — к постчеловеческим сценариям виртуального существования. В первом зале были реконструированы ключевые этапы опосредования (медиации) тела технологиями в цифровую эпоху, заложившие основы современных практик саморепрезентации. Среди ключевых экспонатов — перформанс французской художницы Орлан *Omniprésence* (1993). В этой работе художница провела прямую трансляцию своей хирургической операции — эстетической реконструкции лица, — подключив художественные галереи Нью-Йорка, Парижа и Токио. Тело Орлан оказалось в состоянии «всеприсутствия» через экраны. В перформансе художница не только деконструирует культ женской внешности согласно представлениям о европейском идеале красоты, но и поднимает вопросы медиации и технологий.

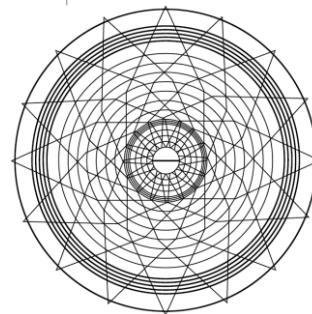
Здесь же представлен мобильный телефон Samsung 2003 г. с фронтальной камерой — технология, положившая начало эпохе селфи, а также скульптура Ф. Кастика *Pi(x)el* (2022). Название *Pi(x)el* играет со словом *piel* (испанское «кожа»), символизируя тему кожи и идеологических фреймов, связанных с ее восприятием (Sharma, 2022). Скульптура представляет собой гиперреалистичную фигуру силиконовой женщины, части тела которой разделены на 25 LED-экранов, демонстрирующих области человеческого тела в непрерывной ротации. Смысл работы заключается в исследовании отношений человека с телом и технологиями, а также размышления о том, как технологии влияют на восприятие идентичности и телесности.

<sup>3</sup> См. пресс-релиз выставки: [https://media.somersetshouse.org.uk/documents/Virtual\\_Beauty\\_23\\_July-28\\_September\\_2025.pdf](https://media.somersetshouse.org.uk/documents/Virtual_Beauty_23_July-28_September_2025.pdf)

## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*Virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*



Во втором зале акцент был сделан на критическом исследовании алгоритмических механизмов формирования нормативной эстетики. Трехканальный фильм *Past Life Grid* (2021) Б. К. Уильямса и И. Ффренч основан на применении генеративно-состязательных сетей (GAN) для создания искаженных цифровых портретов, в том числе с целью критики возможных эстетических последствий использования ИИ. К критическим высказываниям также можно отнести медиаинсталляцию М. Уоллингера *Iterative Body Synthesis* (2022), являющую собой спекулятивную систему мониторинга и «черный ящик» для тестирования алгоритмов социальных сетей. В проекте используется методология гипертелесности: виртуальная фигура в режиме реального времени генерирует синтетические трансформации тела, выявляя, как алгоритмы Instagram<sup>4</sup> поощряют или подавляют определенные телесные типы, тем самым обнажая механизмы алгоритмической дискриминации.

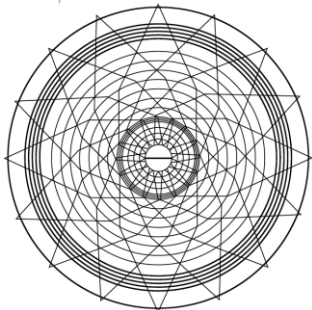
Третий зал проектирует постчеловеческое измерение цифровой телесности, обращаясь к вопросам бессмертия, памяти и онтологии виртуального тела. Ключевой экспонат — фильм Ф. Хеймана *Virtual Embalming* (2018), вдохновленный ритуалами бальзамирования Пуэрто-Рико: в нем цифровая реконструкция усопшего служит основой для виртуальной панихиды, ставя под вопрос границы между жизнью и смертью, физическим и постфизическим присутствием. Дополняет эту линию серия аватаров Х. Дэйви *The Real Unreal*, демонстрирующая радикальную пластичность виртуального тела — его способность к немислимой морфологической вариативности, выходящей за пределы биологических и культурных ограничений.

### **Объединение красоты и уродства в концепции «Компульсивная красота»**

Концептуализация столь сложного и внутренне противоречивого феномена, каким является виртуальная красота, через призму традиционных эстетических категорий представляется малопродуктивной. Классические бинарные оппозиции наподобие «прекрасное — безобразное», «возвышенное — низменное» (Кант, 1994; Харман, 2023) оказываются недостаточными для анализа нового культурного явления, возникающего на пересечении цифровых технологий и антропологических практик самопрезентации. В этой связи представляется необходимым обратиться к современным теоретическим концепциям, способным адекватно отразить специфику виртуальной эстетики. В качестве методологической основы предлагается использовать концепцию

---

<sup>4</sup> Деятельность социальной сети признана экстремистской и запрещена на территории Российской Федерации, приведенные здесь и далее данные используются в исследовательских целях и не направлены на одобрение экстремистской деятельности.



## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*

«компульсивной красоты», разработанную Х. Фостером (Фостер, 2022), и понятие *stuplimity*, введенное С. Нгаи (Ngai, 2005). Эти концептуальные рамки позволяют выйти за пределы традиционного эстетического дискурса и предложить новый аналитический инструментарий для осмысления виртуальной красоты.

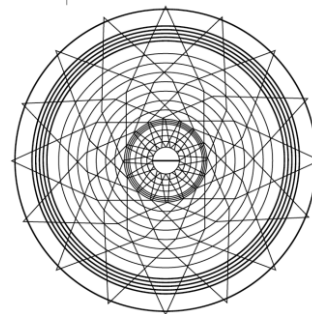
Понятие «компульсивная красота» вводится Х. Фостером в одноименной книге, посвященной изучению искусства сюрреализма через призму фрейдистского психоанализа (Фостер, 2022). Центральным концептом для понимания сюрреалистической эстетики становится травматический опыт, который в психоаналитической традиции связывается с вытесненным содержанием психики, периодически прорывающимся в сознание в символической форме. Согласно Х. Фостеру, сюрреалисты интуитивно взяли на вооружение механизмы работы бессознательного, описанные З. Фрейдом (Фрейд, 2023). Их искусство часто строится вокруг повторяющихся образов, которые одновременно притягивают и отталкивают, что отражает навязчивое возвращение вытесненного в искаженном и нередко тревожном виде. «Компульсивная красота» — это не классическая эстетика совершенства, а красота, пронизанная тревогой, возникающая из-за невозможности полностью скрыть травматическое. Х. Фостер показывает, что сюрреализм, вопреки своему стремлению к освобождению через бессознательное, часто оказывается заложником его механизмов, воспроизводя травму, а не преодолевая ее (Фостер, 2022).

«Компульсивная красота» Х. Фостера объединяет в себе два других концепта: «конвульсивную красоту» А. Бретона (Бретон, 1994) и «компульсивное повторение» З. Фрейда (Фрейд, 2023). «Конвульсивная красота» подобна оксюмору и основана на сочетании неожиданных противоположностей: красоты и уродства, подвижного и неподвижного, живого и мертвого. Подобные сочетания А. Бретон считает проявлениями «чудесного», еще одной ключевой для сюрреализма категории. Так, Х. Фостер пишет, что излюбленными лейтмотивами сюрреализма были два образа, воплощающие «чудесное»: руины, отражающие, что культурные артефакты так же подвержены распаду, как и природные объекты, и манекены, соединяющие человеческое и искусственное и символизирующие овеществление человека капитализмом (Фостер, 2022). В отличие от классической гармоничной красоты, призванной вызывать эстетическое наслаждение, «конвульсивная красота» выбивает из равновесия, провоцирует тревогу, шок и диссонанс, становясь своеобразным катализатором подсознательных страхов и желаний. «Чудесное» же можно противопоставить «прекрасному»: если «прекрасное» вызывает восхищение и умиротворение, то «чудесное» связано с беспокойством, и, по выражению А. Бретона, «отмечено печатью тревоги и боли» (Бретон, 1924).

## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*Virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*



Определение сюрреалистической красоты как «компульсивной» смещает фокус в сторону навязчивого повторения, одного из механизмов психики в теории психоанализа. З. Фрейд описывает компульсивное повторение как бессознательную попытку психики «проработать» травму, возвращаясь к болезненным воспоминаниям в искаженной форме. В качестве примера навязчивого образа Х. Фостер приводит *roupées* Х. Беллмера — серию фотографий, изображающих расчлененных и деформированных кукол, символизирующих тесную связь между, казалось бы, несочетающимися противоположностями: либидо и мортидо, садизмом и мазохизмом (Фостер, 2022).

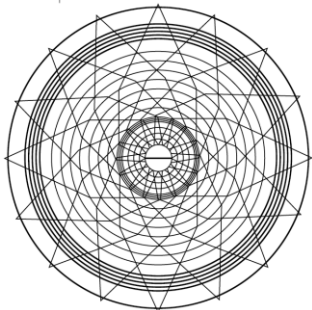
Также Х. Фостер проводит параллель между бретоновским «чудесным» и фрейдовским «жутким» — *unheimlich* (Фрейд, 2023): оба явления имеют двойственную природу и представляют собой тревожное слияние противоположностей. Если «чудесное» у сюрреалистов — это встреча с чем-то неожиданным, нарушающим привычный порядок вещей, то «жуткое» у Фрейда — возвращение давно знакомого, но вытесненного, того, что должно было остаться скрытым, но явилось и тем самым вселило тревогу (Фостер, 2022).

В творчестве цифровых модных дизайнеров обнаруживается значительное количество визуальных репрезентаций, соответствующих критериям «компульсивной красоты». Особый интерес в этом контексте представляют гибридные аватары, синтезирующие антропоморфные, зооморфные и техногенные элементы в единые, но внутренне противоречивые визуальные конструкции. Подобные цифровые сущности, находящиеся на стыке категорий, провоцируют когнитивный диссонанс и аффективную двойственность. Элементы, узнаваемые по отдельности, складываются в «монструозный» гибрид, вызывая то самое ощущение «жуткого».

Наглядной иллюстрацией служит работа художника Э. Т. Хуанга совместно с Дж. Мерри для певицы Бьорк<sup>5</sup> (см. рисунок 1), представленная на упомянутой выставке *Virtual Beauty*. Изображение демонстрирует гибридный аватар, в котором синтезированы антропоморфные и техногенные элементы: механизированное тело с выраженной текстурой металлической поверхности контрастирует с биоморфной пластикой черт лица, создавая эффект тревожной узнаваемости. Это и есть то ощущение «жуткого», что в контексте взаимодействия с цифровыми технологиями принимает форму так называемой «зловещей долины» (Mori, 2012)<sup>6</sup>

<sup>5</sup> См. работу Э. Т. Хуанга и Дж. Мерри в Instagram. <https://instagram.com/andrewthomashuang>

<sup>6</sup> Понятие «зловещей долины» (*uncanny valley*), сформулированное японским ученым М. Мори, помогает объяснить, как человек отличает представителей рода человеческого от репликантов, в частности, на примере с роботами.



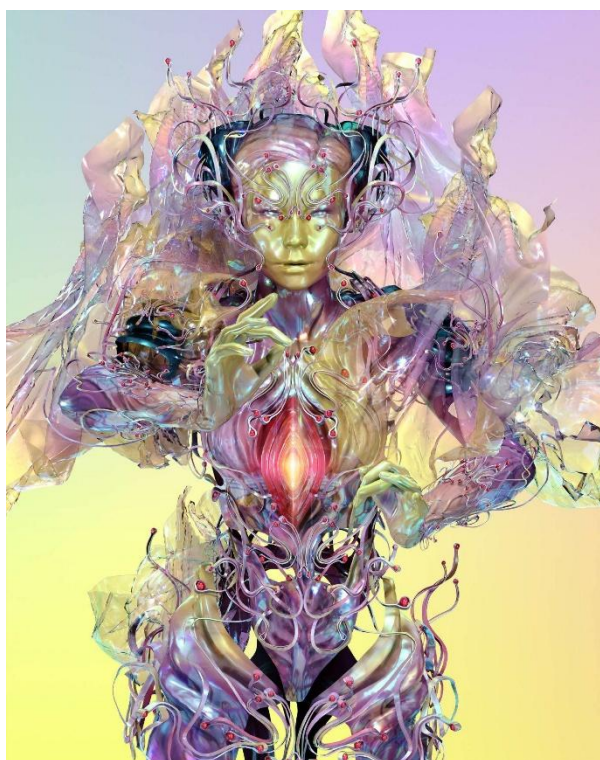
## [Научные статьи]

Пертель О. О.

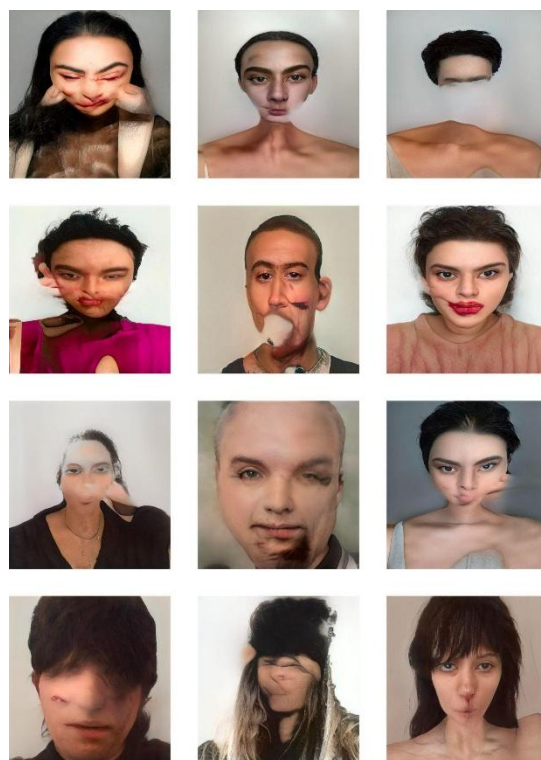
*virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*

— ощущения дискомфорта от невозможности точно определить, смотрим мы на человека или на его искусственную симуляцию.

Однако если роботизированная версия Бьорк вполне отличима от человека, то образы из серии «Прошлая жизнь» Б. К. Уильямса и И. Ффренч (см. рисунок 2) гораздо более реалистичны, хотя и сильно искажены<sup>7</sup>. Используя алгоритмы машинного обучения, авторы создают гиперреалистичные, но намеренно деформированные портреты, которые балансируют на грани узнаваемости и отчуждения. Изображения, созданные искусственным интеллектом, визуально очень напоминают фотографии людей, однако их черты сильно искажены (наподобие того, что Х. Беллмер делал со своими *roupées*). Как отмечают сами авторы, с помощью изображения физической травмы они репрезентируют травму психическую. Искажения на сгенерированных лицах часто напоминают рваные раны, шрамы, рубцы, что становится символом опасности бездумного следования за навязанными обществом идеалами красоты.



**Рисунок 1.** Работа Э. Т. Хуанга и Дж. Мерри



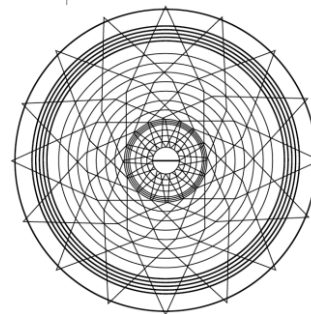
**Рисунок 2.** Работа Б. К. Уильямса и И. Френч

<sup>7</sup> См. работы из серии «Прошлая жизнь» Б. К. Уильямса и И. Ффренч: <https://bencullenwilliams.net/past-life-2020>

## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*Virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*



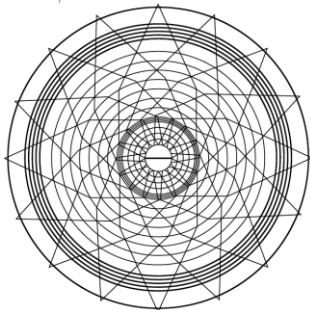
### **Шок и скука как аффекты цифрового воздействия**

В контексте современных эстетических концепций, переосмысляющих традиционные эстетические ценности, также следует рассмотреть работу «Уродливые чувства» С. Нгаи (Ngai, 2012), посвященную исследованию негативных аффектов, традиционно считающихся «деструктивными» и исключенных из эстетического дискурса. Среди таких аффектов, например, рассматриваются зависть, тревога и паранойя: хотя это «неудобные» состояния, не приводящие к нравственному очищению и вызывающие дискомфорт, в современной культуре они приобретают особую значимость и актуальность. Как отмечает С. Нгаи, именно подобные «некрасивые» чувства наиболее адекватно отражают экзистенциальные условия жизни человека в эпоху позднего капитализма.

Для теоретического осмысления феномена виртуальной красоты особую ценность приобретает концепт *stuplimity*, предложенный в работах С. Нгаи. Как и «компульсивная красота», это термин-гибрид, сочетающий в себе на первый взгляд несовместимые характеристики: *stupor* (ступор, оцепенение), *sublime* (возвышенное), а также *stupid* (глупое). *Stuplimity* — это парадоксальное состояние, когда что-то одновременно ошеломляет и утомляет, возбуждает и тормозит, вызывает изумление и скуку. Оба аффекта — шок и скука — рассматриваются как схожие в своем воздействии: и то, и другое оказывают «парализующий» эффект, временно лишая индивида способности реагировать. Однако при этом С. Нгаи отмечает продуктивный характер этих аффектов: оба они побуждают искать новые модели формирования эстетического опыта. В частности, многие новаторские и «шокирующие» произведения искусства были также намеренно «скучными». В их числе не единожды воспроизводимые принты Э. Уорхола и «беззвучная» пьеса 4'33" Дж. Кейджа (Ngai, 2012).

Как и в случае с «компульсивной красотой», где ключевую роль играет механизм навязчивого повторения, в структуре «ступлимити» репетативность выступает важнейшим организующим принципом. За счет многочисленного повторения создается эффект накопления, агглютинации, когда множественные повторы формируют впечатление грандиозности (сближаясь с возвышенным), с другой — именно благодаря повтору это грандиозное начинает восприниматься как механистичное, обесцененное, «глупое». Так возникает тот самый парадоксальный эффект одновременного ошеломления и утомления (Ngai, 2012).

«Ступлимити» С. Нгаи во многом пересекается с «возвышенным» И. Канта (Кант, 1994). Как отмечает С. Нгаи, «возвышенное» можно рассматривать как первое «некрасивое чувство» в эстетике, поскольку оно сознательно противопоставляется прекрасному и включает в себя элементы негативного переживания — страх,



## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*

трепет, ощущение собственной ничтожности перед чем-то непостижимым. Однако если кантовское «возвышенное» в конечном счете возвышает субъект через обращение к разуму, то «ступлимити» отказывается от этого катарсического завершения (Ngai, 2012).

Эффект «ступлимити» могут вызвать такие явления, как виртуальные бьюти-продукты. Например, художница И. Альфа специализируется на создании виртуальных аксессуаров для лица (см. рисунок 3). Изначально AR-украшения могут производить эффект изумления, поражая воображение способностью преодолевать физические ограничения материального мира и создавать невозможные в реальности эстетические формы. Интерактивное взаимодействие с цифровыми объектами наподобие масок и фильтров для лица вызывает «шок новизны». Однако при продолжительном взаимодействии эти же работы начинают проявлять признаки аффективного истощения: механистичность повторяющихся визуальных паттернов, обесценивание уникальности через массовое тиражирование, нарастающее ощущение искусственности создают тот самый эффект «утомления возвышенным», который составляет суть «ступлимити».



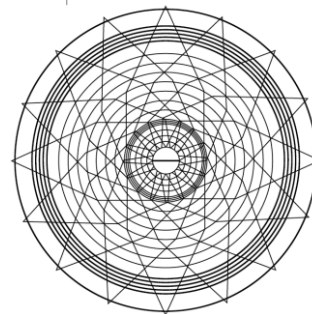
**Рисунок 3.** Работа И. Альфа <https://www.instagram.com/ines.alpha/>

Таким образом, концепции «компульсивной красоты» и «ступлимити» объединяет их принципиальная амбивалентность — способность соединять, казалось бы, взаимоисключающие аффективные состояния. Обе эти категории описывают парадоксальные эстетические феномены, в которых переживание удовольствия неразрывно связано с элементами беспокойства и дискомфорта. Также и «компульсивная красота», и «ступлимити» связаны с мотивами повторения, серийности: они маркируют момент «застревания», когда субъект оказывается в плену у невозможности продвинуться дальше в осмыслении переживаемого, будь то травматический опыт или нечто «скучно-шокирующее».

## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*Virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*



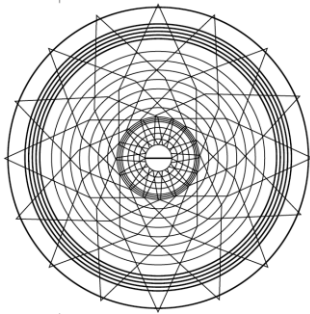
Однако эта амбивалентность — не единственное связующее звено между двумя концепциями. Как было показано, «компульсивная красота» и «ступлимити» переплетаются с такими категориями, как фрейдовское «жуткое» и кантовское «возвышенное» соответственно (Фрейд, 2023; Кант, 1993). В. Мазин отмечает сложную взаимосвязь между этими двумя категориями: «жуткое и возвышенное пребывают в диалектических отношениях»<sup>8</sup>. На первый взгляд они кажутся противоположными: «возвышенное» призвано возносить человека над обыденностью, тогда как «жуткое» низвергает его в хаос бессознательного (Мазин, Пепперштейн, 2000).

В. Мазин, однако, демонстрирует глубинное сходство этих феноменов. Оба понятия описывают переживания, которые выходят за границы обыденного опыта, в точке, где привычные категории восприятия и мышления терпят крах. «Возвышенное», как и «жуткое», сталкивает субъекта с чем-то, что невозможно полностью осмыслить или выразить в рамках существующего символического порядка. Если «возвышенное» указывает на несоизмеримость человеческого разума с бесконечностью природы, то «жуткое» раскрывает несоизмеримость сознания с собственными вытесненными содержаниями. В обоих случаях субъект оказывается перед лицом чего-то, что одновременно притягивает и отталкивает, маня своей трансцендентностью и пугая своей непостижимостью. Оба аффекта обнажают хрупкость символических конструкций, через которые человек осмысляет реальность. В этом смысле оба понятия маркируют пределы репрезентации: возвышенное — как то, что нельзя охватить, жуткое — как то, что нельзя забыть (Мазин, Пепперштейн, 2000).

Как пишет В. Мазин, «возвышенное и жуткое выводят из себя, делают себя себе не принадлежащим, без-умным, вне-умным, за-умным, они застигают врасплох» (Мазин, Пепперштейн, 2000). Оба аффекта приводят к ступору, короткому замыканию, провоцируют состояние временной утраты субъектности, когда привычные механизмы восприятия и осмысления дают сбой. Это сближает их с концепцией «ступлимити», которая парализует и лишает способности действовать.

Однако, как и в случае со «ступлимити», это состояние ступора не сводится к чистой негативности: в нем можно усмотреть и продуктивный потенциал. Оно не только подавляет воображение, но и пробуждает разум, заставляя мыслить за пределами чувственного опыта, нарушая привычные схемы восприятия. Таким образом, оба аффекта действуют как разрывы в ткани обыденного опыта, но

<sup>8</sup> Мазин, В. (2013). Встречи эстетики и психоанализа. <https://di.mmoma.ru/news?mid=1287&id=370>



## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*

именно через эти разрывы может проступить иное измерение — трансцендентное или травматично-архаическое. Ступор здесь оказывается не просто параличом, а точкой невозможности, в которой может начаться пересборка субъективности.

В цифровой культуре можно выделить конкретные механизмы, которые могут действовать на сознание как возбуждающие или как тормозящие. К «возбуждающим» механизмам относится *ASMR*-контент (*Autonomous Sensory Meridian Response*), ставший одним из ключевых аффективных трендов 2010-х гг. *ASMR* представляет собой видеоролики, сочетающие визуальные, звуковые и прочие «триггеры», направленные на возникновение у зрителя ощущение приятного покалывания и мурашек., также они способствуют расслаблению и улучшению настроения.

Как отмечает Р. Крепакс (Срепах, 2024), *ASMR* помогает создать ощущение «дистантной близости» или «технологизированной интимности». Это явление позволяет людям устанавливать эмоциональную связь через цифровые медиа, не нуждаясь в физическом присутствии. Этот феномен демонстрирует парадоксальную природу современной коммуникации: несмотря на технологическое опосредование, контент генерирует подлинный эмоциональный отклик через активацию сенсорных каналов восприятия и последующую телесную реакцию, что соответствует концепции «аффективного поворота» в гуманитарных науках. В контексте модной индустрии данный тренд получил специфическое воплощение: ведущие бренды все чаще используют *ASMR*-эстетику в рекламных кампаниях, где модели, шепчущие в камеру, тактильные взаимодействия с тканями и акцентированные звуковые эффекты создают эффект непосредственного присутствия. Р. Крепакс пишет, что «благодаря опыту *ASMR*, создаваемому технологиями, тела моделей встречаются с телами зрителей в отдаленных, но интимных контактах, вызывая настоящие чувства и физические ощущения» (Срепах, 2024).

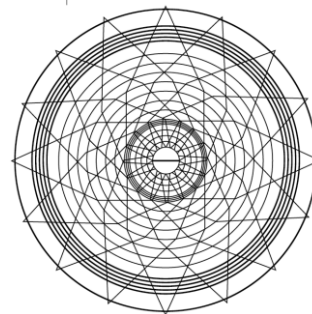
В сфере цифровой моды также наблюдается применение *ASMR*-эффектов. Нередко дизайнеры прибегают именно к видеоформату для демонстрации подвижности объекта. В подобных работах визуальная презентация зачастую сопровождается тщательно подобранными звуковыми эффектами, усиливающими сенсорное восприятие объекта. Яркой иллюстрацией данного подхода служит работа дизайнеров И. Альфа и Т. Далласа, представляющая собой виртуальное украшение для ногтей (см. рисунок 4)<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> См. работу И. Альфа в Instagram. <https://www.instagram.com/ines.alpha/>

## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*Virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*



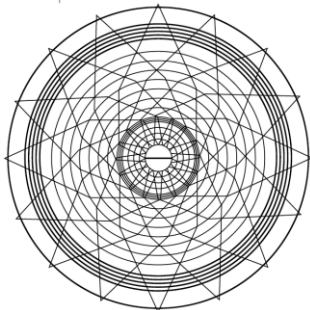
**Рисунок 4.** работа И. Альфа и Т. Далласа

В вышеупомянутом видеоролике динамика цифрового дизайна демонстрирует плавную трансформацию, синхронизированную с движениями руки модели. Аудиальное сопровождение включает в себя два ключевых элемента: релаксирующую музыкальную композицию и характерный металлический звук, ассоциирующийся с извлечением клинка из ножен, что служит семиотическим маркером виртуальной «металлической» природы украшения. Фон для демонстрации аксессуара — спокойная водная поверхность, которая зачастую ассоциируется с медитативным состоянием и психологическим комфортом, — также выбран неслучайно. Аудиовизуальная композиция создает комплексный сенсорный эффект, подобный ASMR-реакции.

Противоположный механизм аффективного воздействия можно обозначить как когнитивно-эмоциональное торможение, концептуально выраженное в современном цифровом дискурсе термином *brain rot*<sup>10</sup>. В отличие от ASMR-эффекта, способствующего релаксации и сенсорной интеграции, феномен *brain rot* представляет собой пример деструктивного воздействия цифровой среды на когнитивные процессы. *Brain rot* трактуется как снижение когнитивных функций человека в результате длительного просмотра однотипного, быстрого и эмоционально нагруженного контента.

При этом *brain rot* оказывается концептуально близок к эстетическому опыту «ступлимити»: оба феномена возникают в условиях перенасыщения повторяющимися стимулами. В обоих случаях психика сталкивается с эффектом оцепенения, будь то интеллектуальная апатия от бездумного пролистывания ленты

<sup>10</sup> *Brain rot* (англ.) — «гниение мозга». *Brain rot* стало словом 2024 года по версии Оксфордского словаря. Oxford University Press. (2024). Brain rot named Oxford word of the year 2024. Corporate website. <https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024/> Прим. ред.



## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*

социальных сетях или аффективный ступор перед навязчивой цикличностью художественных форм. Однако ключевое различие заключается в их последствиях: *brain rot* чаще ведет к пассивному поглощению контента и когнитивному истощению, тогда как «ступлимити», по С. Нгаи, открывает возможность для сопротивления через «устойчивое бытие» — состояние, в котором повторение становится не просто механическим, а осознанным, позволяя заметить нюансы в, казалось бы, идентичных формах (Нгаи, 2005).

### **Выводы**

Таким образом, виртуальная красота утверждается как принципиально новая эстетическая категория, не сводимая к исторически сложившимся представлениям о «прекрасном». Ее сущность определяется не объективными свойствами (гармония, пропорция, естественность), а диалогом между цифровыми технологиями и антропологической потребностью в самоконструировании. Принципиально нематериальная природа этого феномена позволяет бросить вызов традиционным эстетическим канонам. Поэтому для осмысления виртуальной красоты традиционные бинарные оппозиции оказываются неадекватными, и вместо них целесообразно использовать две современные теоретические рамки.

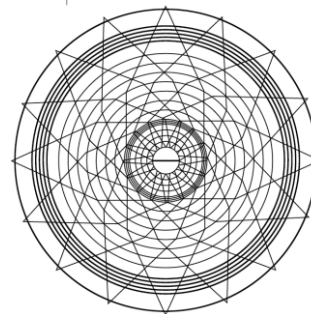
«Компульсивная красота», раскрытая Х. Фостером (Фостер, 2022), трактует эстетическое как пронизанное тревогой и навязчивым повторением травматического опыта. Концепт «ступлимити» введенный С. Нгаи (Нгаи, 2005), описывает парадоксальное слияние ошеломления и утомления, возникающее при столкновении с неожиданным, но вновь и вновь повторяющимся сочетанием. Эти категории объединяет их амбивалентная природа: они фиксируют неразрывную связь эстетического удовольствия с дискомфортом, тревогой или скукой. Ключевым для обеих концепций является мотив повторения, серийности, создающий эффект «застревания» в переживании и ступора.

Виртуальная красота, концептуализированная через эти рамки, предстает не просто новой формой, а знаком глубинных трансформаций восприятия в условиях цифровой культуры, где стираются границы между реальным и искусственным, а тело становится объектом постоянной цифровой модификации. При этом следует отметить, что виртуальная красота по своей природе глубоко аффективна: она действует не через осмысленное восприятие, а через непосредственное воздействие на эмоциональные и сенсорные центры. Ее сила заключается в способности генерировать интенсивные, но зачастую противоречивые состояния: от трепета до отвращения, от эйфории до апатии. Эта аффективность неслучайна — она сознательно конструируется и управляется через цифровые механизмы,

## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*Virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*



становясь инструментом формирования нового типа субъектности, в которой идентичность больше не фиксирована, а существует в режиме перманентного обновления и адаптации.

### БИБЛИОГРАФИЯ

Бретон, А. (1994). Манифест сюрреализма. [http://contemporary-artists.ru/Surrealist\\_Manifestos.html](http://contemporary-artists.ru/Surrealist_Manifestos.html)

Бретон, А. (1994). Надя. В Антология французского сюрреализма. 20-е годы. ГИТИС.

Фостер, Х. (2022). Комппульсивная красота. Новое литературное обозрение.

Фрейд, З. (2023). Семейный роман невротиков. Азбука.

Кант, И. (1994). Критика способности суждения. В Иммануил Кант, Сочинения: в 8 т. Т. 4. Чоро.

Мазин, В. (2000). Между жутким и возвышенным. В В. Мазин и П. Пепперштейн (Ред.), Кабинет глубоких переживаний (с. 77–139). Инапресс.

Харман, Г. (2023). Искусство и объекты. Издательство Института Гайдара.

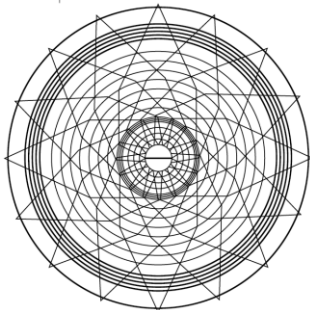
Mori, M. (2012). Uncanny Valley. IEEE Robotics & Automation Magazine, 19(2), 98–100.

<https://ru.scribd.com/doc/203887410/The-Uncanny-Valley-Masahiro-Mori>

Срепах, R. (2024). Affective Fashion Trends: Aesthetic and Digital Affects from Nostalgia to AR. Fashion Theory. <https://doi.org/10.1080/1362704X.2024.2389595>

Ngai, S. (2005). Ugly Feelings. Harvard University Press.

Sharma, M. (2022, July 7). Body and mind: Exploring Filip Custic's 'pi(x)el' and Alex Hug's 'Touch Again'. Stir World. <https://www.stirworld.com/see-features-body-and-mind-exploring-filip-custics-pi-x-el-and-alex-hugs-touch-again>



## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде  
и его аффекты*

# VIRTUAL BEAUTY: THE PHENOMENON OF BEAUTY IN DIGITAL FASHION AND ITS AFFECTS

Pertel O. O.

Creative Director, Objekt

(Moscow, Russia)

[ksanaprl@gmail.com](mailto:ksanaprl@gmail.com)

### Abstract:

This article explores the concept of virtual beauty, a burgeoning phenomenon in the digital realm. It examines artworks from the Virtual Beauty exhibition at Somerset House, London, from June to September 2025, and digital fashion projects creating virtual face masks, filters, tattoos, and body make-up. The article's relevance lies in developing a theoretical framework to explain digital tools' role in transforming aesthetic norms and beauty perception. Drawing on H. Foster's "compulsive beauty" and S. Ngai's 'stuplimity', the paper offers complementary theoretical approaches to interpret modern aesthetic practices. Both concepts share a methodological focus on revealing a dual emotional response to visual stimuli. "Compulsive beauty" captures the traumatic coexistence of beauty and ugliness, while 'stuplimity' describes a paradoxical affective state blending amazement and boredom, excitement, and cognitive suspension. The article argues that digital immersive art has an affective nature, serving as a somatic way of experiencing visual impressions. This experience activates often unconscious psychoemotional triggers embedded within the image itself.

**Keywords:** virtual beauty, compulsive beauty, stuplimity, affects, affective aesthetics, digital beauty, digital masks, digital makeup, brain rot, ASMR

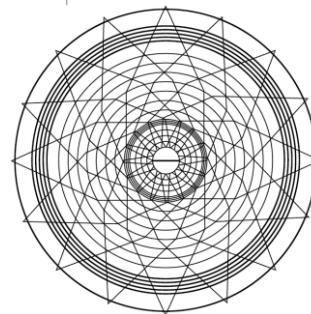
### REFERENCES

- Breton, A. (1994). Manifest surrealizma. [http://contemporary-artists.ru/Surrealist\\_Manifestos.html](http://contemporary-artists.ru/Surrealist_Manifestos.html)
- Breton, A. (1994). Nadya. In: Antologiya francuzskogo surrealizma. 20-e gody. GITIS.
- Crepax, R. (2024). Affective Fashion Trends: Aesthetic and Digital Affects from Nostalgia to AR. Fashion Theory. <https://doi.org/10.1080/1362704X.2024.2389595>
- Foster, H. (2022). Kompul'sivnaya krasota. Novoe literaturnoe obozrenie.

## [Научные статьи]

Пертель О. О.

*Virtual beauty: феномен красоты в цифровой моде и его аффекты*



Frejd, Z. (2023). Semejnij roman nevrotikov. Azbuka.

Harman, G. (2023). Iskusstvo i ob"ekty. Izdatel'stvo Instituta Gajdara.

Kant, I. (1994). Kritika sposobnosti suzhdeniya. In: Immaniul Kant, Sochineniya: v 8 t. T. 4. Choro.

Mazin, V. (2000). Mezhdou zhutkim i vozvyshehnyim. V V. Mazin i P. Peppershtejn (Red.), Kabinet glubokih perezhivaniij (s. 77–139). Inapress.

Mori, M. (2012). Uncanny Valley. IEEE Robotics & Automation Magazine, 19(2), 98–100. <https://ru.scribd.com/doc/203887410/The-Uncanny-Valley-Masahiro-Mori>

Ngai, S. (2005). Ugly Feelings. Harvard University Press.

Sharma, M. (2022, July 7). Body and mind: Exploring Filip Custic's 'pi(x)el' and Alex Hug's 'Touch Again'. Stir World. <https://www.stirworld.com/see-features-body-and-mind-exploring-filip-custics-pi-x-el-and-alex-hugs-touch-again>