

## Усилени тела: съвършената красота и технологията на добавената реалност

Силвия Петрова

**Резюме:** Статията изследва приложението на технологията на добавената реалност в модната и козметичната индустрия като средство за постигане на съвършена красота. Използването на добавена реалност в модата и козметиката снабдява с власт за лесно (виртуално) постигане на красотата, но и поражда постоянна неудовлетвореност от (физическото) тяло и зависимост от технологиите. Така утопията за перфектната красота действа и като дистопия - стандартите за физическата красота са напълно постижими от всеки, но само през екрана (камерата) на мобилното устройство: красотата е невъзможна извън технологията.

**Ключови думи:** добавена реалност, нови технологии, нови медии, масова култура, популярна култура, тяло, мода, красота

**Силвия Петрова** е главен асистент в катедра „Културология“ в Югозападния университет „Неофит Рилски“. Научните ѝ интереси са в сферата на медиите, популярната култура, феминизма.

Текстът си поставя за задача да изследва използването на технологията на добавена реалност (*augmented reality*) в модната и козметичната индустрия като инструмент за подобряване на тялото и постигане на съвършена красота. Добавената реалност е набираща популярност в различни сфери през последните години технология, която позволява да допълваме физическите предмети с дигитална информация. Общият принцип на действие е чрез насочването на камерата на мобилно устройство към определен обект от заобикалящата среда, при което към него се добавят компютърно генерирани детайли в реално време, видими върху дисплея на устройството.

Технологията има разнообразни приложения – от прибавяне на допълнителна информация, например към музейни експонати, през постигане на по-голяма точност при хирургически операции или за игрови цели<sup>1</sup>. Добавена реалност се използва и в мобилни приложения, които имат за цел да „поправят“ несъвършенствата в човешкото тяло - да елиминират недостатъците и да прибавят разкрасяващи детайли – в представения тук случай, на грим, дрехи, модни аксесоари. В този смисъл, не би могла да се постави ясна граница между функционалните и естетичните аспекти на технологията на добавената реалност<sup>2</sup>.

### **Вълшебни (умни) огледала**

Най-непосредствената употреба на добавената реалност в модата може да бъде наблюдавана при на т.нар. вълшебни (умни) огледала – в мобилни приложения или в магазини (онлайн и офлайн). Тази технология се базира на принципа „безупречно отражение“, който позволява екранът на мобилното устройство да функционира като огледална повърхност. За разлика от обичайните огледала, които пасивно отразяват това, което е поставено пред тях, и за разлика от обичайните монитори, които показват образа, независимо от обкръжаващия контекст, тук дисплеят функционира като интерфейс, който отразява това, което е поставено пред дигиталната камера, и благодарение на алгоритъм, който измерва пространствените координати и

---

<sup>1</sup> По-подробно изследвам приложението на технологията на добавената реалност в играта Pokemon Go в: Силвия Петрова, „Повторното омагьосване на света: добавената реалност на Pokemon Go“, *Пирон* 14 (2017). <http://piron.culturecenter-su.org/silvia-petrova-re-enchantment/>

<sup>2</sup> Има приложения за добавена реалност, които предоставят функционална, практична информация, която обаче може да е поднесена по естетически начин – с цел да направи определен продукт привлекателен

движенията, осигурява изображение с допълнително виртуално съдържание. Когато застанете пред вълшебното огледало във виртуалната пробна, например, можете да изпробвате дрехи, избирайки между разнообразие от модели, цветове и размери. С помощта на икони и технологията на тъчскрийн, дисплеят ще ви покаже ваше изображение, облечено с дреха от съответния модел, цвят и размер, така че ще можете да видите как изглеждате с нея, след което да запазите стоките във виртуална кошница. Можете, също така, да си направите селфи и да го изпратите на приятел в реално време, за да получите обратна връзка. Благодарение на технологията *motion capture*, умното огледало дава сведения за движението на тялото, така че отражението да бъде напълно достоверно. Същото се отнася за прически и грим – технологията показва как конкретна цветова гама грим или прическа изглеждат върху лицето в реално време<sup>3</sup>. Някои приложения (като *ModifaceMirror*, например) освен че сканират тона на кожата и предлагат избор от гримове и козметика, са в състояние да откриват дерматологични проблеми, да правят препоръки, да влизат в режим на игра.

Вълшебното огледало дава възможност на потребителя да преживява и изпробва различни идентичности в смесената реалност, за да избере перфектната за него – и чак след това да направи покупката. Нещо повече, технологията на добавената реалност има способността да елиминира недостатъците – например, да изглажда бръчките, да изравнява тена, да премахва торбичките под очите и т.н. Този тип мобилни приложения се използват не само за консултация преди покупка на реален продукт, а и при комуникация. Все по-широко разпространена става практиката да се прилага подобно разкрасяване при видео разговори (например, при делови срещи в онлайн чатове) или при публикуване на снимки в социалните мрежи. Така, благодарение на технологията на добавената реалност, можеш винаги да носиш в джоба си своя съвършено красив двойник (двойничка), който да използваш при необходимост.

Както отбелязва изследователката на медиите и културата Мара Логалдо, операциите, предлагани от технологията на добавената реалност, не протичат само онлайн: тук не става дума за аватари, тотално лишени от плът и директна референция с офлайн контекста, а по-скоро за хибридни същества – цифровата информация се добавя към физическите данни. Реалното тяло остава оста, около която се върти

---

<sup>3</sup> Едно от най-използваните мобилни приложения с добавена реалност в грима е *L'Oreal Genius*.

виртуалният опит: двете трябва взаимно да се подкрепят<sup>4</sup>. Освен това, самата технология се представя като моден предмет с естетически и социални последици – използването и пазаруването чрез мобилни приложения с добавена реалност само по себе си се тълкува като моден лайфстайл. Така например, ако през 80-те години на ХХ век са актуални огромните екрани (заради постигането на зрелищни визуални ефекти, както и като израз на индивидуалистичната гледна точка и обществото на спектакъла), днес модната тенденция е в смаляването, безкрайното умножаване и персонализирането на тези екрани, трансформирани в дисплеите на мобилните телефони. Модният лайфстайл днес включва постоянно пребиваване в една смесена реалност, в която границите между онлайн и офлайн действията и идентичностите ни стават все по-условни.

### **Тялото като поле за безкрайното подобряване**

Технологията на добавената реалност решава един основен проблем при покупката на модни стоки и козметика: как ще изглежда тялото / лицето ми в резултат от използването на продукта. При това го прави забавно, неангажиращо, под формата на игра. Тялото става поле, което може да бъде усъвършенствано, коригирано или тотално променено. Обещанието е за лесно и забавно постижима красота, за освобождаване от законите на остаряването – и това е достъпно по всяко време и навсякъде.

Технологията на добавената реалност възплъщава и идеала на консумативното общество за безкрайно пораждане на желания (никога незадоволени докрай) и наслади, насочени към собственото тяло. Мобилните приложения с добавена реалност може да се тълкуват в плана на осигуряване на максимално широк достъп до съвършената, безупречната женска красота. Те ликвидират недостатъците и осъществяват модни разкрасителни процедури – скъпите продукти са достъпни за всеки, независимо от статуса му, като по този начин осъществяват лесно и достъпно „подобряване“ на телата. В резултат от това нормата за съвършенство става самият процес на постоянно, никога неспиращо подобряване. Така, от една страна, перфектната красота винаги остава в процес на разгръщане – именно процесът на елиминиране на недостатъците и добавянето на нови детайли е ядрото на идеала за красота. От друга страна, самата

---

<sup>4</sup> Mara Logaldo, „Augmented Bodies: Functional and Rhetorical Uses of Augmented Reality in Fashion“, *Pólemos* 10(1) (2016), стр. 132.

норма за външния вид вече не е нещо постоянно, образец, спрямо който телата биват оценявани – нормата е по-скоро стремежът за доближаване към нещо, никога непостижимо докрай, и в този смисъл функционира като утопия.

Перфектната красота днес, според точното твърдение на Логалдо, е в редуването на пластове, в постоянното движение между онлайн и офлайн режим<sup>5</sup>. Така човешкото тяло вече не се „поправя“ – каквато е била функцията, например, на диетите в Древна Гърция, то се подобрява, усилва се, допълва се<sup>6</sup>. Тоест, перспективата днес е преобърнатата – не поправяне на недостатъците, а постоянно протичащо усъвършенстване. Както отбелязва Николас Роуз, през XXI век е налице преход от разбирането за тялото като биологично фиксирано, към нещо, което може да се усъвършенства чрез използване на технологии за оптимизация. Тенденцията днес е да се „подобрява“ нормалното с всички средства на съвременната наука. В този контекст е възможно и препоръчително тялото постоянно да се оптимизира и коригира чрез замяна на някои дефектни или неприемливи части. Човешкото тяло може да се трансформира на молекулярно ниво, вместо да се инкорпорират механични съоръжения или роботи. Новите средства на биотехнологията, както подчертава Роуз, предвиждат не само да победят болестите, но и да подобрят телата на здравите хора<sup>7</sup>.

Една от проявите на подобна концепция е естетическата хирургия, която се прилага с цел не да лекува, а да разкрасява човешкото тяло. В определен смисъл технологията на добавената реалност е стъпка „след“ естетическата хирургия – коригира тялото не за да го оздрави, а за да го направи по-привлекателно, без обаче да го засяга физически. Така приложенията с добавена реалност позволяват естетическа игра със собственото тяло, като правилата на тази игра все пак са зададени от индустриите за красота. Играта с тялото включва елиминиране на дефектите и разкрасяване; но между деформацията, гротеската и съвършенството има само едно плъзване с пръст по екрана. Това е фантазията, че можеш безболезнено, безопасно, безнаказано и щастливо да експериментираш със собственото си тяло.

---

<sup>5</sup> Пак там.

<sup>6</sup> В Древна Гърция, както отбелязва Фуко, медицината се вижда като диета, свойствена за болните, като се изхожда от специфичния, подходящ за тях режим. Според Хипократ, подходящата диета, съобразена със състоянието на болните, ще направи болестите по-малко смъртоносни. Трябва да се отбележи обаче, че предписанията за храненето на болните са различни от тези за здравите. (Фуко 1994: 121 - 122).

<sup>7</sup> Nicolas Rose, *The Politics of Life Itself: Biomedicine, Power, and Subjectivity in the Twenty-First Century*. Oxford: Prineston University Press, 2007, стр. 73-76.

От една страна, тази леснодостижима съвършена красота, предлагана от приложенията с добавена реалност, създава илюзия за постигане на женска субективност – красотата (даваща съответната власт) е постижима с един клик върху дисплея на мобилното устройство (същевременно това може да породи неудовлетвореност от външния вид офлайн, зависимост от технологиите и т.н.). Женската субективност се интерпретира през способността постоянно да въздействаш върху и да променяш собственото си тяло, да го моделираш според модните тенденции. Употребата на технологията, разбира се, е двойка - може да е в подкрепа на еманципацията („имам право да реша какво да е тялото ми“) или в подкрепа на патриархата („правя тялото си съблазнително според патриархалните стандарти“). Неизменното правило обаче е, че образът на собственото тяло трябва постоянно да се променя, да се подобрява и да бъде споделян публично.

От друга страна, приложенията с добавена реалност може да се разгледат като дисциплиниращи практики. Обществото на консумацията дисциплинира женското тяло чрез императив за женствени принадлежности – козметика, дрехи, бижута и т.н. Тялото трябва непрестанно да прави опити да се вмести в стандартите за красота, но при все това винаги остава незавършено, несъвършено в реалния свят, поле за неспирно подобряване. В приложенията с добавена реалност екранът на устройството показва какво *трябва* да бъде тялото – той предоставя нормата за красота в смесената реалност. Стандартите за физическа красота стават достижими единствено през дисплея, пред окото на камерата. В този смисъл приложенията с добавена реалност може да бъдат видени като инструмент за упражняване на власт – козметиката и модата поддържат нормализираща практика за красота, а женското тяло се мисли като „нисък“ тип, който непрекъснато се нуждае от трансформации. Така новите вълшебни огледала илюстрират процеса на трансформирането на биовластта в техника за индивидуализация: дисциплиниращите практики са се сраснали с практиките на себе си<sup>8</sup>. Както отбелязва Н. Роуз, ако през XIX век в Европа и САЩ държавата е въздействала върху гражданите чрез биомедицина, днес самите граждани са станали активни консуматори, които избират и използват високи технологии, фармацевтични продукти, традиционна и алтернативна медицина, за да подобрят телата си, да

---

<sup>8</sup> Според определението на Мишел Фуко, практиките на себе си са „обмислени и спонтанни практики, чрез които хората не само си определят правила на поведение, но се стремят да преобразуват самите себе си“. (Фуко 1994: 15).

максимизират и усилят собствената си жизненост<sup>9</sup>. Наблюдава се нарастващо значение на телесността за практиките на идентичност – новите технологии се намесват в тялото на различни нива – от козметична хирургия до генна терапия<sup>10</sup>. Днешната власт не е насочена към групи от хора, а по-скоро към индивида. Знанието, прогнозите за бъдещето, оценките на риска се предават на индивида, от когото след това се очаква да действа по отговорен начин<sup>11</sup>. На подобен принцип действат и козметичните приложения с добавена реалност – привидно няма външна институция, която задава дисциплиниращите практики; индустрията за красота предлага набор от модели, разтворени в илюзията за свободен избор, които служат за конструиране на лайфстайл<sup>12</sup>, а от потребителките се очаква да избират от предложените модели, следвайки представата за красотата и здравето като постоянно усъвършенстване на тялото. Възприятието на тези модели на красота като инструмент за индивидуализация, наред с публикуването онлайн в социалните мрежи, осигурява максималното им разпространение.

Технологията на добавената реалност в новите вълшебни огледала извиква противоположни ефекти: позволява на жените да избягат от вечното усещане за незавършеност, като същевременно подхранва това усещане. Дава им чувство за власт, но и стимулира самообективацията им<sup>13</sup>. В същото време затвърждава стереотипа за покорното женско тяло – податливо на всякакви манипулации, приемащо всички наложени му стандарти, пасивно дисциплинирано от регулиращи практики на женственост. В този план приложенията с добавена реалност в модата и козметиката може да бъдат разгледани и като постфеминистки ритуали на женственост, елемент от множествени процеси на регулиране на най-интимните елементи на тялото. Постфеминизмът предлага „овластяване“ и „избор“ чрез медийни и покултурни техники – привидно подривни практики, които всъщност затвърждават съществуващия ред. Както отбелязва Анджеला Макробби, новите технологии предоставят евтини достъпни удоволствия, като идеята за еманципация и равноправие е заменена от агресивен индивидуализъм, от хедонизъм, от консуматорска мания<sup>14</sup>.

---

<sup>9</sup> Nicolas Rose, *The Politics of Life Itself*, стр. 23.

<sup>10</sup> Nicolas Rose and Carlos Novas, *Biological Citizenship*, 2005, стр. 5.

<sup>11</sup> Nicolas Rose, *The Politics of Life Itself*, стр. 27.

<sup>12</sup> Използвам понятието лайфстайл в смисъла, дефиниран от Антъни Гидънс – съчетание от устойчиви модели на поведение и вявания (Giddens 1991).

<sup>13</sup> Тази доброволна самообективация се представя като акт на свободна воля в консумативната култура.

<sup>14</sup> Angela McRobbie, *The Aftermath of Feminism. Gender, Culture and Social Change*. London: SAGE, 2009, стр. 3-5.

Тези различни гледни точки (умните огледала като инструмент за самоконструиране на жените като субект, но и като стремеж към регулиране на женското тяло и самообективация) показват, че тълкуването на технологията на добавената реалност може да се развие в напълно противоположни посоки. Двойствеността в интерпретациите дава основание да се предположи, че, както твърди Мара Логалдо, в добавената реалност тялото не може да бъде обсъждано в термините на субект и обект. Тук по-скоро става дума за идеята за свързаното тяло – благодарение на таговете и другите системи за геолокализация, то е постоянно в интернет, може да бъде проследено в пространството, посочено, да бъде превърнато в информация, дори и без знанието му. Човешките лица могат да бъдат идентифицирани чрез устройства, които измерват техните пространствени характеристики и могат да ти кажат кой си, на каква възраст си, какъв е джендърът ти. Постоянно свързаното чрез тагове и геолокализация тяло обаче, освен че има потенциала да бъде постоянно усилвано и подобрявано, се оказва и в състояние на постоянен контрол, възможност за 24-часово наблюдение от машини и хора<sup>15</sup>. Така утопията за непрестанно усъвършенстваната красота е същевременно и дистопията на паноптизма. Същевременно, стремежът към индивидуализация посредством технологиите се трансформира в масовизиране на женското тяло – желанието за уникалност на практика стандартизира. Парадоксално, максималната персонализацията на услугите в епохата на Уеб 2.0 води до уеднаквяване.

Освен това, процедурите по тагване и маркиране могат да бъдат използвани не само за разкрасяващи, но и за опасни или нецензурни цели – например, за добавка на порнографски материали, които могат да бъдат разчетени от притежателите на съответното приложение и да останат невидими за останалите.

Още една интересна възможност на добавената реалност е, че може да прави видимото невидимо. Въпреки че обикновено свързваме AR технологията с прибавяне на информация, тя също може да бъде използвана за елиминиране на елементи от визуалното поле – дигиталната камера разпознава някои (определени) черти и ги игнорира. Така, в добавената реалност има постоянна игра на скриване и разкриване.

Разбира се, може да бъде направен паралел между напластяването, наслояването на информацията в добавената реалност и удвоените образи. Екранът на мобилното

---

<sup>15</sup> Mara Logaldo, „Augmented Bodies: Functional and Rhetorical Uses of Augmented Reality in Fashion”, *Pólemos* 10(1) (2016), стр. 135.



устройство в случая изпълнява функцията на огледало – което обаче дава възможност едновременно за отражение, снимка и публикуване. Удвоените огледални образи традиционно са свързани с мечтите, сънищата или с холограмната идея за света. Тук не е възможно да се спра на огромното количество интерпретации на огледалния образ във философията и литературата, тъй като не това е фокусът на изследването. Огледалният образ често се свързва с фикционалното, фантастичното, с двойна идентичност, като двойниците често са морални и метафизични антиподи на Аза, те са Другият в мен<sup>16</sup>. Загадъчните качества на огледалото го превръщат в „магичен предмет“, образът е истински и имагинерен, действителността е тук и я няма, между огледалния образ и оригинала винаги има някаква игра, която може да придобие и зловещи форми<sup>17</sup>.

В представения тук случай мобилният телефон събира в едно огледалото и екрана. Собственият образ трябва да стане част от видеопайдеята<sup>18</sup>, да се превърне в екранен, телевизионен образ. В контекста на смесената реалност новите вълшебни огледала ни дават подобрен, разкрасен, перфектен двойник и ни подканят да го споделим публично. Стимулират ни да направим колекция от свои подобрени копия, съвършени собствени двойници, които да подредим в галерията на цифровото устройство. Вълшебните огледала удостоверяват еднаквостта със собственото тяло, като същевременно изобличават и поправят несъвършенствата<sup>19</sup>. Наред с това, осигуряват присъединяване към едно виртуално, масово тяло, следващо образа за постоянно поправяне, усъвършенстване, подобряване. Колекцията от идеални образи на себе си трябва да е стандартизирана според моделите, предлагани във виртуалното пространство.

Използването на добавена реалност в козметиката и модата удържа женското тяло в културната норма на определен общосподелен модел за красота; и в същото време позволява да оставиш физическото си тяло на спокойствие, дава възможност за разкрасяване и нанасяне на виртуални добавки, като корекциите са ефимерни и остават

---

<sup>16</sup> Марина Гришакова, „Двойници и огледала“, *Литературен вестник* 23 (2013).

<sup>17</sup> Иванка Стъпова, „Шепотът на огледалото във фантастичния свят на българския диаволизъм“, *Философски алтернативи* 4 (2018), стр. 133 - 143.

<sup>18</sup> Използвам термина на Джовани Сартори и идеята му за телеуправлявано общество, представена в: Нора Голешвска, [„Визуалните изследвания и политическата теория. Джовани Сартори: визуална пайдея и видео политика“](#), *Пирон* 6 (2013).

<sup>19</sup> Някои приложения с добавена реалност „предсказват“ как ще изглеждаш след 20 години и те съветват какви превантивни мерки да вземеш срещу бръчки, петна, напълняване и други „дефекти“.

в сферата на безопасното и безболезненото – и с това поставят идеята на естетичната хирургия в нов етап.

Мара Логалдо отбелязва, че технологията на добавената реалност донякъде компенсира загубата на материалната и сетивната принадлежност в онлайн опита. Телесната плът не е заменена от множество виртуални идентичности, както е във виртуалната среда. В добавената реалност тялото е амфибия, която може да съществува едновременно в две измерения. Тук тялото вече не е вързоп от кости и мускули или, обратното, безплътен призрак – то изглежда като метаморфозираща форма на живот. Кожата, под която са органите, е все още тук, но не като граница между Аза и заобикалящия го свят, а като пореста мембрана, която позволява на тялото да оцелее в дигиталната реалност. QR и AR таговете, поставени върху кожата, например, могат да бъдат прочетени от дигиталната камера и превърнати в триизмерни образи, като все пак остават здраво вкоренени в плътта. Реалното тяло остава опорната точка на виртуалния опит<sup>20</sup>. Така при конструирането на идентичността в смесената реалност центърът все пак остава физическото тяло. В този смисъл технологията на добавената реалност не предлага просто игра на усъвършенстване на един виртуален образ на себе си върху екрана, а втъкава плътта в онлайн опита.

Впрочем, в модната индустрия се наблюдава нарастващо използване на AR и QR тагове, които може да бъдат приложени върху дрехите или директно върху кожата. Все по-популярни стават модните списания с добавена реалност, които се четат чрез насочване на камерата на мобилното устройство към хартиените страници, като по този начин се активират движещи се тела и образи. С технологията на добавената реалност дрехите и кожата оказват физическо съдействие на таговете, а доколкото таговете са алгоритми, кодиращи послания, които трябва да бъдат декодирани от цифрова камера, чрез добавената реалност самото тяло се превръща в криптиран обект, който трябва да бъде дешифриран. По този начин човешкото тяло функционира като медия, пренасяща послания – но за разлика от ерата на устното общуване, тези послания могат да бъдат разчетени само чрез камерата на мобилно устройство.

---

<sup>20</sup> Mara Logaldo, „Augmented Bodies: Functional and Rhetorical Uses of Augmented Reality in Fashion”, *Pólemos* 10(1) (2016), стр. 131-133.

## Конструиране на идентичността на телевизионен принцип

Представата за усиленото тяло в добавената реалност е невъзможна извън контекста на селфи културата и новата функция на фотографията. Днес камерата вече не се използва толкова за правене на снимки на наличното, колкото за създаване света. Екранът става инструмент за рамкиране и за индексване. Добавената реалност всъщност се активира от насочването на устройството към определен фрагмент от всекидневието, който временно пасва в рамката на дисплея и към който софтуерът добавя допълнително виртуално съдържание. Разликата между тази употреба на камерата и традиционния опит на фотографията е радикална. Във фотографията с добавена реалност се извършва преднамерен жест на посочване на нещо като значимо. Чрез създаването на света в реално време, този вид фотография цели да създаде не толкова подобие, което може да бъде гледано ретроспективно, а да актуализира дадени хора и обекти<sup>21</sup>. Важен елемент от приложенията с добавена реалност, използвани в модната и козметичната индустрия, е възможността за направата на селфи, което да бъде публикувано в социалните мрежи или изпратено на приятели. Селфи културата налага телевизионния принцип в конструирането на собствената идентичност. В Уеб 2.0 всеки е медия, при това медия, която действа като телевизия – излъчва образи (включително и на себе си), преследва рейтинг (лайкове), съобразява се с прайтайма на публикуваната информация<sup>22</sup>. Собственото тяло трябва да се променя непрекъснато, да бъде допълвано с информация, да бъде постоянно превръщано в новина и публикувано. Приложенията с добавена реалност ни предлагат да си направим тяло, което изглежда перфектно на екран и да го споделим като новина<sup>23</sup>. В този смисъл

---

<sup>21</sup> Пак там.

<sup>22</sup> Ако потребителят има за цел да получи максимална видимост в социалните мрежи, трябва да публикува съдържанието в определени моменти. Разбира се, най-подходящото време в различно в зависимост от целите и аудиторията на посланието – оптималното време за публикация зависи от активната част от денонощието за съответната публика. Например, аналитичният сайт за мениджмънт на социалните мрежи Hootsuite твърди, че най-доброто време за публикуване във Facebook е между 12 и 15 часа в понеделник, сряда, четвъртък и петък, а в събота и неделя от 12 до 13 часа. Освен това се смята, че е удачно в петък да се публикуват забавни и оптимистични послания, тъй като в този ден от седмицата хората се чувстват безгрижни и щастливи. Според наръчник, предложен сайта Coschedule, в неделя, четвъртък, петък и събота като цяло ангажираността на потребителите е най-висока, като публикациите в 15 часа получават най-много кликания, а публикациите в 13 часа предизвикват най-много споделяния.

<sup>23</sup> Новите медии, базирани на Уеб 2.0, както и светкавичното развитие и използване на технологиите (включително и на добавената реалност) ускоряват до краен предел новинарския поток, като същевременно задават ново отношение към истината - и този смисъл биха могли да се разгледат като обвързани с понятия като постистина и фалшиви новини. Ако в реториката на Бодрияр в медийната действителност събитията „стачкуват“, тъй като от тях не е останало нищо повече от следи върху монитора (Бодрияр, Жан. *Илюзията за края*. Прев. Д. Митов. София: Критика и хуманизъм, 1995, стр. 33 - 41), в контекста на постистината събитията се въобразяват около емоционални изблици (които, разбира

медийното изискване за постоянно бълване на нова информация засяга и телата – те трябва да бъдат обновявани, съвършенството е в непрестанната добавка на нови, разкрасяващи детайли. Технологиата на добавената реалност предлага лесно и забавно справяне с тази задача – чрез нея обличането и разкрасяването пред огледалото може да се случва директно в социалните мрежи.

Приложенията с добавена реалност обещават постоянен достъп до съвършената красота – на ниска цена (част от тях реално са безплатни и за използването им не е задължително да се купи някаква стока), безболезнено, без рискове. Обещанието е насочено едновременно към настоящето (резултатът е мигновено видим върху дисплея), но и към бъдещето (технологията диагностицира потенциални проблеми и дава предложения за превенция; казва ни какво да направим сега, за да сме красиви и следователно щастливи утре).

Но доколкото технологията се е превърнала във втора природа, целта вече не е съвършенството. Красотата като че ли е по-скоро в натрупването и смяната на различни пластове. Тялото е хибрид между реално и виртуално. Този хибрид на смесената реалност е различен от киборга, при който акцентът по-скоро е върху хардуера – механичните протези създават усещане за тежест – допълнителните части, добавени към физическото тяло, са усъвършенстване, но и бреме. При усиленото с AR тяло ударението е върху идеята за лекота, прозрачност, разширяване, върху неуловимото, загадъчното съдържание на „добавката“. AR и QR таговете дават това усещане за тайнственост, за криптирано съдържание, което трябва да бъде

---

се, са изключително негативни - на страх, гняв, омраза). Би могло да се предположи, че вплитането на технологията на добавената реалност във всекидневния живот (постигнато и благодарение на разгледаните тук приложения, свързани с красотата) като че ли нормализира смесването до неразличимост на реалност и фикция – идеална почва за фалшивите новини, базирани на емоционалното възприятие на посланието. Италианският политически анализатор Джовани Сартори изследва обратата на политиката и културата към визуалното, породени от новите технологично базирани модели на комуникация. Според него, конструирането на света на телевизионен принцип бележи необратима промяна в човешката природа, при която, най-общо казано, рационалното мислене се заменя от емоционално възприятие на света. По този начин способността за логическа оценка и критическо мислене е изместена от зрителна сетивност и емоционална оценка. Този процес, според Сартори, има пряко въздействие върху политиката – видеозависимият индивид се превръща в зловреден за демокрацията гражданин (Нора Голешевска, „Визуалните изследвания и политическата теория. Джовани Сартори: визуална пайдея и видео политика“, *Пирон 6* (2013)). Разбира се, *постистина* и *фалшиви новини* са проблематични понятия, тъй като, от една страна като че припокриват добре познати термини като дезинформация и пропаганда, от друга, обслужват т.нар. политици на постистината, които наричат „фалшиви новини“ всичко, което не им харесва, а от трета – функционират като инструмент за създаване на нов тип цензура и монопол върху истината от технологични гиганти като Гугъл и Фейсбук, които претендират, че изработват механизми за разпознаване на фалшивите новини. В този смисъл ефектът на приложенията с добавена реалност върху конструирането на Аза и света на телевизионен принцип е въпрос, който несъмнено има политически измерения, които обаче не са предмет на изследване в този текст.

разшифровано. Както точно отбелязва Мара Логалдо, при добавената реалност хибридният вече не е между тялото и машината, а между реалното и виртуалното измерение на съществуването. Вместо имплантация на механични части, кожата става повърхността, която веднъж „прочетена“ от софтуера, дава безкрайни възможности за подобряване и разкрасяване<sup>24</sup>. В този смисъл усилените тела са тези, които постоянно са в режим на усъвършенстване и разцъфтяване на допълнителни значения. Тялото е в постоянен, несигурен баланс между реално и виртуално, в който няма ясна граница, която да го раздели от виртуалните му добавки. Хибридният тяло, метаморфозиращо между онлайн и офлайн режим, се намира в неспирен режим на усъвършенстване, но съществен елемент от този образец е изключването на възможността усъвършенстването да постигне целта си и да спре. Така в определен смисъл утопията за свършената красота е атрофирана – „светлото бъдеще“ в крайна сметка се оказва нищо повече от самия процес на преследването му. Това са полуутопииите на съвременния технологичен свят, в който времето се ускорява до краен предел<sup>25</sup>, а бъдещето и миналото са погълнати от настоящето<sup>26</sup>. В предложението в този текст пример за употребата на технологията на добавената реалност в индустрията за красота, тялото е принудено безкрайно подобрявайки се, неспирно да се превръща в нещо друго – което може да е перфектно красиво или грозно, гротескно. В самото обещание за технологично оптимизиране се съдържа опцията (или заплахата) за демоничния му (грозен, вреден) двойник. Възможност за преобръщането на утопията в дистопия е и идеята, че красотата на комбинирания опит – неспирното редуване на пластове, е достижима само чрез камерата и дисплея на мобилното устройство: красивото тяло се оказва непостижимо извън технологията и нейните невидими, прозрачни протези.

---

<sup>24</sup> Mara Logaldo, „Augmented Bodies”, 133.

<sup>25</sup> Хартмут Роза, *Ускоряване*. Прев. Светла Маринова. София: Критика и хуманизъм, 2015.

<sup>26</sup> Франсоа Артог, *Режими на историчност*. Прев. Галина Вълчинова. София: Нов Български университет, 2007.

## Библиография:

Артог, Франсоа. *Режими на историчност*. Прев. Галина Вълчинова. София: Нов Български университет, 2007.

Гришакова, Марина. „Двойници и огледала“, *Литературен вестник* 23 (2013).

Стъпова, Иванка. „Шепотът на огледалото във фантастичния свят на българския диаволизъм“, *Философски алтернативи* 4 (2018), стр. 133 - 143.

Роза, Хартмут. *Ускоряване*. Прев. Светла Маринова. София: Критика и хуманизъм, 2015.

Фуко, Мишел. *История на сексуалността т.2. Употребата на удоволствията*. Прев. Антоанета Колева. Плевен: ЕА, 1994.

Giddens, Antony. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity, 1991.

Logaldo, Mara. „Augmented Bodies: Functional and Rhetorical Uses of Augmented Reality in Fashion“, *Pólemos* 10(1) (2016), стр. 125–141.

Mcrobbie, Angela. *The Aftermath of Feminism. Gender, Culture and Social Change*. London: SAGE, 2009.

Rose, Nicolas. *The Politics of Life Itself: Biomedicine, Power, and Subjectivity in the Twenty-First Century*. Oxford: Prineston University Press , 2007.

Rose, Nicolas and Novas, Carlos. *Biological Citizenship*. 2005  
<https://www.researchgate.net/publication/30528478>