



Mythologization of Time in the Contemporary Media Landscape

Ivan V. Suslov

Saratov Chernyshevsky State University – National Research University; Saratov State Law Academy.
Saratov, Russia. Email: [suslov85\[at\]inbox.ru](mailto:suslov85[at]inbox.ru)

Received: 13 July 2023 | Revised: 28 July 2023 | Accepted: 10 August 2023

Abstract

The peer-reviewed collective monograph explores the mythologization of time in modern media environments. Philosophers from Lipetsk (A.G. Ivanov, A.A. Linchenko, I.P. Polyakova) and Saratov (S.V. Tikhonova, D.S. Artamonov) consider theoretical and methodological aspects of the mythological understanding of time, analyze time frames in the media environment, use different philosophical approaches in the study of “strange time”. Attention is also paid to practical aspects of time management in everyday life, peculiarities of time mythologization in computer games, digital history, Internet memes and media projects. The specifics of time representation in British TV series and interactive cinema, as well as its manifestations in musical works, also come into the focus of scientific interest. In general, the monograph is a comprehensive study of the mythological dimension of time in the context of contemporary media environment.

The instant mythologization of time in media space implies a rejection of the modernist idea of a straightforward flow of time and a return to ancient ideas about the cyclical nature of time periods. A clear temporal sequence of past-present-future is denied and it is argued that events are not necessarily subject to temporal logic. These trends arise from the use of new digital and media technologies that allow ordinary people to experience archaic notions of time in everyday life.

Keywords

Myths; Past; Present; Future; Time; Media; Mass Culture



This work is licensed under a [Creative Commons “Attribution” 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Мифологизация времени в современной медийной среде

Суслов Иван Владимирович

Саратовский национальный исследовательский государственный университет
имени Н.Г. Чернышевского; Саратовская государственная юридическая академия.
Саратов, Россия. Email: [suslov85\[at\]inbox.ru](mailto:suslov85[at]inbox.ru)

Рукопись получена: 13 июля 2023 | Пересмотрена: 28 июля 2023 | Принята: 10 августа 2023

Аннотация

Рецензируемая коллективная монография исследует мифологизацию времени в современных. Философы из Липецка (А.Г. Иванов, А.А. Линченко, И.П. Полякова) и Саратова (С.В. Тихонова, Д.С. Артамонов) рассматривают теоретические и методологические аспекты мифологического понимания времени, анализируют временные рамки в медийной среде, используют различные философские подходы при изучении «странного времени». Также обращается внимание на практические аспекты управления временем в повседневной жизни, особенности мифологизации времени в компьютерных играх, цифровой истории, интернет-мемах и медиапроектах. В фокус научного интереса попадает и специфика репрезентации времени в британских сериалах и интерактивном кинематографе, а также его проявления в музыкальных произведениях. В целом, монография представляет собой комплексное исследование мифологического измерения времени в контексте современных медийных сред.

Современная мифологизация времени в медиа пространстве предполагает отказ от модернистской идеи о прямолинейном течении времени и возвращение к древним представлениям о цикличности временных периодов. Отрицается четкая временная последовательность прошлое-настоящее-будущее и утверждается, что события не обязательно подчинены временной логике. Эти тенденции возникают в результате использования новых цифровых и медиа технологий, позволяющих обычным людям переживать архаические представления о времени в повседневной жизни.

Ключевые слова

мифы; прошлое; настоящее; будущее; время; медиа; массовая культура



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons "Attribution" \(«Атрибуция»\)4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Время – это базовая философская категория, ускользающая от определений. Индивидуальные обыденные представления о времени предполагают его трехчастное деление с односторонним движением от прошлого к настоящему и далее в будущее. Данное свойство времени, очевидно, известное подавляющему большинству представителей современного человечества, вдохновляет режиссеров, писателей, музыкантов на создание произведений, ломающих привычное бытие пространственно-временного континуума. И речь идет не только о многочисленных художественных вариациях на тему «машины времени», но и о проектировании сущностей, передвигающихся из будущего в прошлое (Шрайк из романа «Гиперион» Дэна Симмонса, 1989) или живущих одновременно в трех временных измерениях (инопланетная раса из фильма «Прибытие» Дэни Вильнева, 2016). Широкую известность получил фильм «Memento» Кристофера Нолана (2000), в котором сцены располагаются в обратном хронологическом порядке, и зрителю в начале фильма показывают финал, затем предфинал и т.д. И список примеров на этом, безусловно, не заканчивается.

Свойство человеческого сознания путешествовать по временной шкале своей жизни с помощью силы воображения позволяет предположить, что время – это не только физическая, а значит, объективная категория, фиксирующая перемещение объектов в пространстве, но и глубоко индивидуальный, субъективно-конструируемый феномен разума.

Субъективность переживания времени – это, пожалуй, наиболее сложный вызов для человеческой социальности. Общество цементируют совместные представления, включающие в себя одинаковый (или схожий) набор знаний о прошлом, а также понимание настоящего как результат предшествующих и основу для будущих событий.

Однако события прошлого, настоящего и будущего для человеческого сообщества одновременно и объективно-одинаковые, и субъективно-разные. Плюрализм временных представлений затрудняет процессы социальной интеграции, а значит, успешность социального проектирования общественного единства требует выработки технологий постоянного обновления «коллективного чувства времени».

Помещение пространственно-временного континуума в социально-сконструированные рамки – это первое необходимое условие существования человеческого общества, которое было выполнено уже в первобытную эпоху. Самую древнюю форму работы коллективного сознания мы называем мифом. Миф как общепринятый набор представлений о той или иной части мироздания был обязан обеспечивать внедрение в то или иное сообщество единого понимания времени, или, другими словами, знаний о том, что есть прошлое, настоящее и будущее.

Мифологизация времени – это составная и неотъемлемая часть мифологизации мироздания, природы, окружающего мира, социальных отношений.



Миф и время связаны между собой на онтологическом уровне. Миф – это в первую очередь рассказ. А рассказ – это выстраивание очередности событий. А что есть время – если не способ измерения очередности? Феномен времени эксплицитно заложен в мифе, мифологическом повествовании. Игнорировать раздражающий факт неумолимого течения времени человечество, начиная с первобытной эпохи, было не в состоянии, однако оказалось возможным эту фрустрацию (как и многие другие) мифологизировать.

В Новое время идеи Просвещения провозгласили курс на рациональность, что привело к переосмыслению и категоризации, в том числе и феномена «времени». Философы (социальные ученые), верные модернистским идеалам, с удивлением анализировали представления о времени в предшествующие эпохи в частности и особенности мышления в целом. Для характеристики до-модернового сознания часто использовался эпитет «мифологическое».казалось, что человек современного типа, освоивший (в том числе благодаря школе, науке, а также медиа – в самом широком смысле этого слова) основы рационального мышления, никогда не впадет в пучину архаического «мракобесия». Однако Р. Барт, предвосхищая эпоху постмодерна, уже в 1950-е гг. отмечал, что современная мифология это уже не совокупность больших рассказов, объясняющих мир, а всего лишь дискурс, корпус фраз, набор стереотипов, не всегда укладывающихся даже в повествование как таковое (2004, с. 235).

В наше время основными субъектами, определяющими представления общества о мире и времени, являются средства массовой информации. Субъекты изменились, однако мифологическая основа технологий работы со временем осталась неизменной. На непростой, но важный вопрос («Что есть такое мифологизация времени в современной медийной среде») дается ответ в одноименной рецензируемой коллективной монографии пяти философов из Липецка и Саратова. Роли были распределены следующим образом. В первой главе А. Г. Иванов раскрыл общетеоретические и методологические вопросы мифологической темпоральности. Современную темпоральную ситуацию и основные измерения времени в медиарельности проанализировал А. А. Линченко. Саратовский дуэт С. В. Тихоновой и Д. С. Артамонова во второй главе изучил возможность применения интеллектуальных ресурсов объектно-ориентированной онтологии Г. Хармана и акторно-сетевой теории Б. Латура при наблюдении за «странным временем». Кроме того, внимание было уделено и практическим вопросам трансформации микро-хронополитических стратегий управления временем в условиях наполнения повседневного бытия современного человека многочисленными цифровыми гаджетами.

В третьей главе саратовские адепты цифровой философии сосредоточились на изучении мифологизации времени в компьютерных играх, цифровой истории, интернет-мемах, медиaproекте «Часы Судного дня». В четвертой главе (А. А. Линченко и И. П. Поляковой) были проанализированы особенности мифологизации времени в британских сериалах «Аббатство Даунтон»,



«Корона» и «Черное зеркало», а также (С. В. Тихоновой) в интерактивном кинематографе. Пятая глава за авторством А. Г. Иванова посвящена мифологизации времени в музыкальном произведении.

Насколько правильно использовать для описания современных реалий изобретенный в новое время и наполненный модернистскими коннотациями эпитет «мифологическое»? Насколько мы можем быть уверенными в том, что модернистские когнитивные конструкции когда-либо занимали господствующие высоты пространства массового сознания? Оставим эти вопросы в стороне и обратимся к тексту рецензируемой монографии, в которой исследуется феномен мифологизации времени, связанный с невероятным расцветом медиа в наш XXI век.

Отметим еще раз, что если во времена господства эпохи модерна (начиная, пожалуй, с Люсьена Леви-Брюля) с облегчением констатировалось, что первобытное мышление осталось в глубоком прошлом (2020), то в эпоху постмодерна социальные исследователи оказались перед выбором: или отрицать факт архаизации массового сознания, или же констатировать возвращение *мифологического*.

Первая теоретико-методологическая глава открывается ключевым (фундаментальным) тезисом рецензируемой монографии:

«Считается, что мифологизация является одним из проявлений мифологического сознания, которое доминировало в древности, но и в настоящее время латентно присутствует в структуре общественного сознания и в определенных условиях иногда воспроизводится» (Иванов и др., 2022, с. 9).

Таким образом, авторы разбираемого исследования заявляют о намерениях изучить процессы мифологизации реальности, протекающие в «нашем Просвещенном веке». В первых параграфах, написанных А. Г. Ивановым, предоставлен историографический очерк об основных подходах к изучению мифов и мифологического сознания ранних эпох (К. Леви-Стросса, М. Элиаде, Е. М. Мелетинского, А. Ф. Лосева и др.). В частности, серьезное внимание было уделено работе К. Хюбнера (1996), в которой речь идет об античном делении времени на сакральное (священное) и профанное. К сакральному (первостепенно важному) времени относятся и эпоха сотворения мира, и эсхатологические события будущего конца света. Сакральное время может быть цикличным и дискретным, или, другими словами, оно не интересуется физически обусловленной обязательностью однонаправленного движения от прошлого к будущему через настоящее. В профанное же время происходят реальные (исторические) события, а также протекает повседневная жизнь человека.

Сакральное (священное) время, отмечает А. Г. Иванов, нельзя рассматривать как реликт, характерный для традиционных обществ. Напротив:

«Новое время дает начало процессу мифологизации профанного времени, что... представляет собой процесс превращения времени реальных исторических событий в вечность» (2022, с. 15).



Таким образом, наиболее заметной формой мифологизации времени в нашей современности является историческая политика (политика памяти), которая, например:

- 1) формирует официальный набор памятных событий и важных исторических деятелей;
- 2) с помощью организации торжественных памятных мероприятий переносит сознание их участников во времена далеких трагических или героических событий.

В гуманитарной науке считается общепринятым тезис, что официальная история, как и первобытный миф, использует события прошлого как ресурс социальной интеграции. Мифологизация прошлого (или, по-другому, сотворение мифов о прошлом), добавляют затем С. В. Тихонова и Д. С. Артамонов во второй главе, – приобрела в наше цифровое время массовый сетевой, а значит, государственно-альтернативный характер. Участие масс в конструировании исторических представлений приводит к утрате государственной монополии на производство знаний и появлению так называемой «цифровой истории» (подробнее см. параграф 3.2.).

Однако рецензируемая монография сосредоточивается не только на проблемах мифологизации прошлого. Дело в том, что политическая необходимость интеграции социума реализуется и через работу с будущим. Процесс конструирования желаемого образа будущего с неизбежностью предполагает его мифологизацию. В данном случае миф отождествляется с утопией.

Авторское разъяснение того, что понимается под мифологизацией времени, в первый раз появляется на странице 22:

«Мифологизация времени – это процесс наделения мифологической образностью и символикой... любого модуса времени, осуществляемое как отдельными индивидами, так и социальными группами...» (Иванов и др., 2022, С. 22).

С модернистской точки зрения, наша цивилизация, проходя этап цифровизации, погружается в «странные» процессы. В частности, мы вдруг осознаем, что время (понятное и простое в эпоху модерна) оказывается «странным» модусом бытия. Категория «странного» – одна из любопытных разработок Г. Хармана – была рассмотрена С. В. Тихоновой (в параграфе 2.1) как важный интеллектуальный ресурс для анализа времени. Объектно-ориентированная онтология подчеркивает невозможность субъекта-наблюдателя продвинуться в понимании феномена времени (очевидно, объективно существующего явления) дальше простой констатации его «странности».

В параграфе 2.2. особое внимание уделяется Бруно Латуру, считавшему, что время *изготавливается*. Действительно, время производно по отношению к взаимодействию актантов (человеков и нечеловеков) и может рассматриваться как результат сетевого взаимодействия актантов различного рода и уровня (2014).



Цифровые и не-цифровые сети отношений, включающие в себя человеческих и нечеловеческих актантов, определяют наше восприятие времени (или даже «изготавливают» его для нас). Чат-боты нейросетей, алгоритмы социальных платформ, умные роботы, устройства и гаджеты регулируют наше поведение, в том числе и в аспекте управления временем (тайм-менеджмента), что дает основание говорить о принципиальном плюрализме и не-объективности времени.

Попадание субъекта в зависимость (в том числе и микрохронополитическую) от сетей делает соблазнительным обращение за интеллектуальными ресурсами познания к биополитической теории, которую намечает М. Фуко (2010), а развивает Дж. Агамбен (2012). В параграфе 2.3. отмечается, что трансформация модернистских представлений о времени, а также практик работы со временем (хронохакинг) в новом цифровом мире может быть рассмотрена как акт хронополитики. Термин «хронохакинг» вводится по аналогии с концептом «нейрохакинга», под которым А. Векслер предлагает понимать оптимизацию деятельности мозга для достижения более высокой производительности (2017, р. 224).

Важнейшим теоретическим выводом из первых двух глав, как подчеркивают и А. Г. Иванов и С. В. Тихонова, разбирая идеи Г. Хармана (2018), может стать определение метафоричности как важнейшей составляющей процесса мифологизации.

Мемы могут быть представлены в качестве примера метафорического переосмысления событий (Nissenbaum, 2018) как прошлого, так и будущего. Д. С. Артамонов (в параграфе 3.3) приводит примеры, в которых в юмористическом виде обыгрываются альтернативные представления о возможностях течения времени. Множество интернет-мемов, посвященных теме пандемии, начавшейся в 2020-м году, демонстрируют мечты и желания обычных людей переписать уже произошедшие события кризисного времени. Например: «Простите, а можно переустановить 2020 г. Эта версия с вирусом», «В связи с коронавирусом 2020 г. переносится на 2021» и «Прошу не прибавлять этот год к моему возрасту, я им почти не пользовался» (2022, с. 154). Таким образом, интернет-мемы доказывают, что метафорическая/мифологическая игривость в обращении со временем оказывается актуальной в цифровом пространстве в качестве адаптационной стратегии, полезной во время кризисных событий.

В параграфе 3.4. речь идет о конкретном медийно-научном проекте «Часы судного дня», который является прямой метафорой ядерного апокалипсиса. Данная тема позволяет порассуждать про мифологические представления современного человечества о возможных катастрофических вариантах не-светлого будущего.

Во-первых, отмечает Д. С. Артамонов, проект «Часы судного дня» вводит эсхатологическую (мифологическую по своей природе) проблематику в современное медийное пространство с целью мобилизации общества. Во-вторых,



«Часы судного дня» предлагают альтернативную шкалу времени, в которой стрелки движутся не под влиянием реально-астрономических циклов, а по желанию неких физиков-ядерщиков, авторитетных носителей высшего знания. Наконец, в-третьих:

«Модальность времени «Часов судного дня» включает в себе переживание апокалипсиса в настоящем. Люди становятся очевидцами своего конца, который неумолимо надвигается, но не наступает, создавая ситуацию, когда смерть человечества может длиться дольше, чем вся предыдущая его история...» (2022, с. 170).

В главе 4 речь идет о мифологизации времени в британских сериалах, рассказывающих про прошлое («Аббатство Даунтон» и «Корона») и будущее («Черное зеркало»). Сериалы про аристократические семейства Великобритании погружают зрителя в мир, где течет сакральное время, приписываемое (как уже было отмечено выше) антропологами мифологическому сознанию древнего человека. Мифологические рассказы не создавались с целью знакомства слушателя с событиями прошлого, они повествовали о жизни героев.

В анализируемых сериалах внимание зрителя приковано не к истории Англии, а к ритмам времени в отдельно взятом поместье (аббатстве Даунтон) или же королевском дворце. Подобное невнимание к историческим событиям, по мнению Лауры Сэкстон, отвечает запросам современных зрителей (2022, р. 127-144) и демонстрирует высокую степень мифологизации массового сознания. Таким образом, анализ кинематографического нарратива подтверждает гипотезу об отсутствии у современных мастеров сериального storytelling(a) интереса к реалистичному изображению прошлого (Seamon, 2015).

Кинопродукция способна сформировать и коллективные представления о будущем. Например, как отмечает А. А. Линченко, популярный британский сериал «Черное зеркало» состоит из серий, в которых зрителю предлагают оценить варианты будущего:

- 1) которое уже наступило;
- 2) которое наступит очень скоро;
- 3) которое наступит в отдаленной перспективе.

Первая модель будущего представлена в серии про мир, в котором реализована такая (существующая сейчас в Китае в зачаточном состоянии) биополитическая технология как социальный рейтинг. Вторая модель будущего представлена в серии, где в центре сюжета находятся импланты, записывающие, а затем и позволяющие просматривать события собственной жизни. Третья модель будущего описывает общество, в котором мир виртуальной реальности неотличим от мира настоящего.

«Чувство искренности и чувство ответственности, характерные для метамодернистского прочтения... позволяют поставить вопрос о сериале «Черное



зеркало"... как орудия культурного ориентирования в современной темпоральной ситуации» (2022, с. 199).

Таким образом, воспроизведение образов будущего в кинематографической (а значит метафорической) форме массовой культуры может быть определено как один из вариантов мифологизации времени.

Заключительный параграф 4-й главы посвящен кейсу про интерактивный фильм о деятельности поискового отряда «ЛизаАлерт», в котором время оказывается не измерением физических процессов, а реальным противником (антагонистом). Герои фильма должны победить время, то есть как можно быстрее найти пропавшего человека. Время превращается в антисилу, и в определенной степени приобретает персонификацию как враг или необходимый элемент выстраивания темпоральной динамики в любом мифологическом нарративе.

В 5-й (последней) главе речь идет об аудиальном формате мифологизации времени. В центре внимания Андрея Иванова находятся Дэвид Боуи, а также солисты таких групп как "Led Zeppelin" и "Pink Floyd".

Песни Дэвида Боуи предлагают слушателям познакомиться с авторскими мифами про будущее, в котором произойдет переустройство настоящего несправедливого мира. Музыкант, рассказывая журналистам биографические подробности, мифологизировал и события собственного прошлого. Таким образом, пример Дэвида Боуи показывает, что агентом мифологизации в музыкальном мире может быть сам автор и/или исполнитель песен.

Второй параграф последней главы посвящен разбору метафор, которые используют музыканты для описания времени. В частности, подробно описывается метафора поезда и пути в творчестве Роберта Планта. В последнем параграфе речь идет о вневременном характере политической сатиры Роджера Уотерса.

Таким образом, осуществленное эмпирическое исследование метафоризации представлений о времени на материале массовой культуры (мемов, компьютерных игр, кинематографа, музыки) позволяет ответить на следующий вопрос:

Как технологические медиа новинки конца XX начала XXI века способствовали преодолению модернистской рациональности в освоении времени?

Во-первых (заявляется в параграфе 3.1), сетевая коммуникация в цифровом пространстве, предполагающая вовлечение огромных масс в обсуждение социальной реальности, уничтожила/уничжила/дезавуировала веру в возможность обретения истинного знания о мире, исходящего из авторитетного источника. Массовое сознание склонилось к идее, что значение имеет не правда, а постправда или субъективное оценочное суждение о событии или реальности, а значит, несложно усомниться и в модернистских представлениях об однолинейности, однонаправленности и однородности времени.



Во-вторых, цифровое пространство знаний и информации позволило материализоваться феномену «гипертекста» технологии передвижения в информационных потоках в любой последовательности. А (не)последовательность восприятия событий, напомним, это один из атрибутов субъективного переживания времени.

В-третьих, погружение человека в виртуальные игровые миры (как подробно объясняется Д. С. Артамоновым в параграфе 3.2) также предполагает освоение новых форм работы со временем. Игрокам предлагается возможность поучаствовать в воссоздании событий прошлого и будущего, а также познакомиться с невозможными в рамках ньютоновской вселенной практиками управления временем (например, сейвами, паузами, переигровками, спидраннерством) своего виртуального альтер эго (персонажа) или виртуальной реальности.

Рецензирование коллективных монографий ставит непростую задачу придерживаться генеральной линии в изложении и анализе богатого набора интеллектуальных сюжетов, зашитых в текст, написанный (еще раз подчеркнем) несколькими независимыми друг от друга исследователями. Естественно, что одни параграфы будут разбираться более подробно, нежели их соседи.

Как и любое хорошее монографическое исследование, данная книга включает в себя и сюжеты, связанные с проблемами мифологизации времени косвенно. Например, читатель узнает основные характеристики темпоральной ситуации современного медиапространства (параграф 1.3), познакомится с методологическими основами критического дискурс-анализа, без которого невозможен конструктивный разговор о мире медиа-контента (параграф 2.4).

Какой основной вывод следует извлечь из рецензируемой монографии? Парадоксалии технического прогресса, позволившего провести тотальную цифровизацию повседневной жизни, сделали возможным взлом стройной и логичной или другими словами модернистской временной картины.

Время становится «странным». Но, как замечают А. Г. Иванов и С. В. Тихонова, в своих размышлениях отталкиваясь от идей Г. Хармана, время всегда было странным качеством / модусом бытия объекта. Время просто идет / проходит, и попытки субъектов отразить характер течения времени, безусловно, слабы и неубедительны.

«Хармановское основание [странности времени] завязано на физической онтологии времени, лежащей в основе восприятия человеком физического течения времени. В психологическом ракурсе, на уровне индивида, странное время предполагает изменение в восприятии времени, когда оно переживается как растянутое или сжатое независимо от астрономического отрезка» (2022, с. 84).

И далее:



«... зазор между восприятием времени и самосознанием онтологически укоренен в человеческом сознании, благодаря которому индивид не совпадает со своим бытием, отделен от настоящего, устремляясь в будущее и приковываясь к прошлому» (Там же).

Современные медиа разрушили нашу уверенность в том, что понимание настоящего обязательно предполагает понимание прошлого. Оказалось, что это не обязательно. Мы должны знать прошлое, чтобы не повторять ошибок в будущем – особенно уверенно говорят те школьники, которые не проявляют интерес к изучению истории. И это неудивительно, поскольку многие историки-профессионалы, что одной ногой стоят в постмодерне, уже давно с научным интересом размышляют об упущенных возможностях, несостоявшихся альтернативных вариантах развития события.

Кинематограф в игровой форме приучил зрителя к условности утверждения того, что прошлое необязательно порождает настоящее и далее будущее. Фильмы, содержащие флэшбеки, доказывают, что совершенно необязательно знать подробности прошлого киноперсонажей для того, чтобы получить удовольствие от кинонарратива. Забавный хронополитический эксперимент Джорджа Лукаса с показом «Звездных войн 4» также может быть определен как удар по привычке зрителя к линейному изложению сюжета. Компьютерные игры с постоянными переигровками, сохранениями позволяют геймеру почувствовать себя повелителем времени, преодолевшим современную обреченность и невозможность повернуть время вспять.

Мифологизация времени сегодня – это разрыв с модернистским представлением о линейности течения времени и возвращение к архаичным идеям о цикличности, отказу от понятия шкалы прошлое–настоящее–будущее, утверждение необязательности временной детерминации событий. То есть, ко всему тому, что было характерно для архаического сознания, и благодаря новым цифровым и медийным технологиям, оказалось доступным для переживания в повседневном опыте рядового обывателя.

Благодарности

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда проект No 22-18-00153 «Образ СССР в исторической памяти: исследование медиастратегий воспроизводства представлений о прошлом в России и зарубежных странах».

Список литературы

- Harman, G. (2018). *Art and Objects*. Polity Press. <https://doi.org/10.1080/14434318.2021.1934782>
- Nissenbaum, A. (2018). Meme Templates as Expressive in a Globalizing World: A Cross-Linguistic Study. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 23(8), 294–310. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmy016>



- Saxton, L. (2020). True Story: Defining Accuracy and Authenticity in Historical Fiction. *Rethinking History*, 24(2), 127–144. <https://doi.org/10.1080/13642529.2020.1727189>
- Seamon, J. (2015). *What Films Can Teach Us about Memory*. MIT Press.
- Wexler, A. (2017). The Social Context of “Do-It-Yourself” Brain Stimulation: Neurohackers, Biohackers, and Lifehackers. *Frontiers in Human Neuroscience*, 11, 224. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2017.00224>
- Агамбен, Дж. (2012). *Что современно? ДУХ I ЛИТЕРА*.
- Барг, Р. (2004). *Мифологии*. Издательство им. Сабашниковых.
- Иванов, А. Г., Тихонова, С. В., Линченко, А. А., Артамонов, Д. С., & Полякова, И. П. (2022). *Мифологизация времени в современной медийной среде*. Издательство Липецкого государственного технического университета.
- Латур, Б. (2014). *Пересборка социального: Введение в акторно-сетевую теорию*. Издательский Дом Высшей школы экономики.
- Леви-Брюль, Л. (2020). *Первобытное мышление*. Академический проект.
- Фуко, М. (2010). *Рождение биополитики*. Наука.

References

- Agamben, G. (2012). *What Is the Contemporary?* DUH I LITERA. (In Russian).
- Barthes, R. (2004). *Mythologies*. Izdatelstvo im. Sabashnikovykh. (In Russian).
- Foucault, M. (2010). *The Birth of Biopolitics*. Nauka. (In Russian).
- Harman, G. (2018). *Art and Objects*. Polity Press. <https://doi.org/10.1080/14434318.2021.1934782>
- Ivanov, A. G., Tikhonova, S. V., Linchenko, A. A., Artamonov, D. S., & Polyakova, I. P. (2022). *Mythologization of Time in the Modern Media Environment*. Izdatelstvo Lipetskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. (In Russian).
- Latour, B. (2014). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Izdatelskiy Dom Vysshey shkoly ekonomiki. (In Russian).
- Lévi-Strauss, C. (2020). *Primitive Thought*. Akademicheskii proyekt. (In Russian).
- Nissenbaum, A. (2018). Meme Templates as Expressive in a Globalizing World: A Cross-Linguistic Study. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 23(8), 294–310. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmy016>
- Saxton, L. (2020). True Story: Defining Accuracy and Authenticity in Historical Fiction. *Rethinking History*, 24(2), 127–144. <https://doi.org/10.1080/13642529.2020.1727189>
- Seamon, J. (2015). *What Films Can Teach Us about Memory*. MIT Press.
- Wexler, A. (2017). The Social Context of “Do-It-Yourself” Brain Stimulation: Neurohackers, Biohackers, and Lifehackers. *Frontiers in Human Neuroscience*, 11, 224. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2017.00224>