

СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

| Порядок визуальности. Рецензия на Imagery in the 21st Century |

СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

Россия, Санкт-Петербург.
Санкт-Петербургское отделение Российского института культурологии.
Научный сотрудник. Кандидат философских наук.

Russia, St. Petersburg.
St. Petersburg branch of the Russian Institute of Cultural Research.
Researcher, PhD.

michail.stepanov@gmail.com



ПОРЯДОК ВИЗУАЛЬНОСТИ. РЕЦЕНЗИЯ НА IMAGERY IN THE 21ST CENTURY

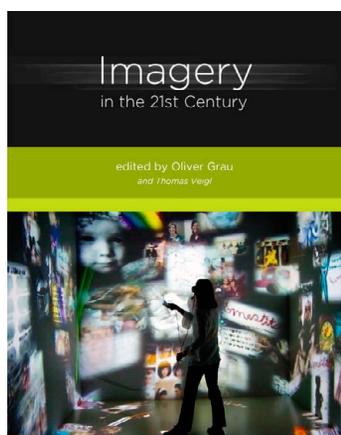
Декларации нашествия образов, тотальности и агрессивности новых техногенных образов, требования визуальной экологии звучат последние лет 30. Трансформации общественной жизни, историческое развитие и появление новых технологических изображений явно требуют реорганизации способов анализа, методов работы с новыми формами визуализации. Научно-практическая работа с визуальным материалом в действительности лишь только начинается. Примером того служит объёмный труд «Образы в XXI столетии» под редакцией Оливера Грау и Томаса Вейгла, вышедший в издательстве Мичиганского технологического института, ведущего исследовательского технологического института мира. Сборник ставит актуальные вопросы существования визуального и предлагает систематическое и междисциплинарное осмысление происхождения, условий производства и эффектов новых форм изображений и визуализаций.

Ключевые слова: изображение, культура, визуализация, новые медиа, социальные медиа, код

Orders of Visuality. Review on "Imagery in the 21st Century"

Declaration invasion image, total and aggressive technogenic new imagery, the requirements of visual ecology hearing the last 30 years. The transformation of social life, the historical development and the emergence of new technological images clearly require reorganization methods of analysis, methods of working with the new forms of visualization. Scientific and practical work with a visual material is really only just beginning. An example is the voluminous book "Imagery in the 21st Century", edited by Oliver Grau and Thomas Veigl, released by the publishing house at Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Cambridge, a leading research institute of technology in the world. Collection raises actual questions of the existence of visual and provides a systematic and interdisciplinary understanding of the origin, production conditions and the effects of new forms of imaging and visualization.

Keywords: image, culture, visualization, new media, social media, code



Иконический, пикторальный, медиальный поворот — поворот за поворотом, на каждом из которых новые и новые типы образов создают и заполняют собой различные области человеческого пространства. Что делать? — вопрошают одни исследователи, печально думая о том, как остановить экспансию образов и выпрямить изгибы поворотов. Другие же отважно встреча-

ют новую визуальность и просторы, открывающиеся за поворотами. Авторы книги «Imagery in the 21st Century / Образы в XXI столетии» планомерно осмысливают вызовы визуальности двадцать первого века и к детальному анализу конкретных проблем прилагают разработки новых инструментов и новых форм анализа image science и digital humanities (примерно переводимые как «визуальные науки» и «цифровые гуманитарные науки»). На 400 страницах книги разместились 20 текстов, распределённых по 4 тематическим разделам:

1. Феномены изображения в XXI столетии;
2. Критические условия XXI столетия;
3. Новые инструменты для нас: стратегии анализа изображений;
4. Коды.

Отдельные главы относятся друг к другу образуя взаимосвязное рассмотрение проблемного поля новой визуальности с разных точек зрения, исполняя, таким образом, идею редак-

* Imagery in the 21st Century / by Oliver Grau, Editor; with Thomas Veigl. — The MIT Press, Cambridge, MA, 2011. 424 pp. illus. ISBN 978-0-262-01572-1.



ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

| Порядок визуальности. Рецензия на Imagery in the 21st Century |

торов: «книга должна быть понята как совместный текст, где вклад каждого автора — последовательное обсуждение особой темы, в комбинации с другими представляет единство, которое больше чем сумма его частей» (Р. 11).

Редакторы Оливер Грау, глава Кафедры визуальных наук Дунайского университета Кремс, и Томас Вейгл, сотрудник той же кафедры, во Введении констатируют современную ситуацию, с которой нельзя не согласиться — стремительно развивается продвижение изображений в новые области, а именно: сетевые платформы, как Flickr с его миллиардами закачек или Facebook с сотнями миллионов участников (и отечественный ресурс Вконтакте с гигантским количеством всевозможного медийного контента); Земля в Google Earth и 3D; телевидение с тысячами каналов и блокбастеры на киноэкранах; сотни тысяч новых видео каждый день публикуются в сообществах как YouTube; цифровые игры и т. д. Мир изображений расширяется.

Эти новые визуальные миры разрушают иллюзорную автономию науки, искусства, политики и повседневной жизни, они создают как новые возможности солидарности, так и риски конфликтов и непонимания. Редакторы отмечают, что изображение в естественных науках не только эмпирический инструмент, но краеугольный камень в создании знания, что ещё недостаточно понято в науках гуманитарных, хотя уже обильно используются в политической деятельности. Изображения могут использоваться в качестве инструментов политической гегемонии, например использовании спутниковых изображений, которые были представлены Совету безопасности ООН Соединенными Штатами для легитимации второй войны в Ираке. Один этот факт манипуляций с изображениями, по мнению редакторов, должен стать основанием для развития критической визуальной науки или image science, целью которой — разоблачение таких политических мотивированных стратегий визуализации.

В своей статье «The Unmasking of Images: The Anachronism of TV-Faces» Мартин Шульц срывает маску с образов. Он анализирует взаимоотношения маски и образа, используя примеры из современного телевизионного эфира (программ новостей, фильма «Фаренгейт 9/11» Майкла Мура и т. д.), и выдвигает на первый план неочевидную связь между лицом, маской, изображением, медиумом и телерепрезентацией. Он прослеживает понятие маски как неистинного и скрывающего истинное лицо, обращаясь к истории понятий (греческое *prosopeon*, латинское *person*, арабское *mask* и функционирование маски в искусстве Ренессанса). Шульц утверждает, что изображения работают в культуре по анахроническому принципу, так как каждый случай визуальной репрезентации сопровождается цепью предписаний, организацией маскировки, связан как с прошлым, так и с последующим. Так что на «кардинальный» вопрос визуальных исследований, воспринимающих сами себя как культурную историю изображений: означают ли эти технологические ТВ изображения некие новые изображения и совершенно новую стадию в истории изображений в сравнении с аналоговыми образами, которые создаются рукой и глазом с использованием кистей, карандашей и т. д.?», — немецкий исследователь отвечает — «да». (Р. 52) Но произошел ли разрыв с прошлым? Нет. Так как, будучи другими по природе, они используются так же, как и раньше для маскировки, демаскировки в определенных целях.

Специфику цифровых изображений пытаются раскрыть Тим Отто Рот и Андреас Дойч, обращаясь к понятию 1940-ых Cellular Automata/ клеточный автомат Станислава Улама и Джона фон Ноймана. Они подвергают сомнению утверждение, что пиксельные цифровые образы составляются и представляются собой изображение на подобии иллюстрации. Напротив, радикальный отрыв от аналоговых технологий состоит в том, что, ведомые простыми правилами, клетки в сетке не имеют центрального направления развития и подвергаются самоорганизации динамического роста, просто взаимодействуя с соседними ячейками. Клеточные автоматы лежат в основе дигитальных образов. Цифровые изображения, таким образом, не являются визуализацией внешних нелинейных процессов калькуляции, а сами изображения творят себя из своих собственных элементов (Р. 283).

Визуальная наука направлена на то, чтобы раскрыть механизмы работы визуального. Её работу во многом исполняет медиа искусство, демонстрируя управляемость изображения, его покорность, и трансформируемость для того, чтобы поколебать широко распространенную наивную веру в правдивость и объективность «документальных» картин. Вместе с тем, существует проблема сохранения визуального материала, связанная со сменой технологий — устаревание одних форматов, приход новых, требуют чувствительной обработки и расширенных проектов архивирования изображений.

Изображения всегда больше иллюстраций, так как представляют собой исторические уникальные документы технологического развития своей эпохи. Однако вместе с тем «изображения не могут быть редуцированы до определенной технологии (гравюра или рентген), к жанрам (портрет или силуэт), к методам (аналоговая фотография или цифровая), к определенным инструментам или устройствам (карандаш или микроскоп), к символическим формам (перспектива), к социальной функции (образование или диагностирование), к материальности или символическому — так как изображения оперируют во всех них» (Р. 7). Отправной точкой книги, таким образом, является необходимость междисциплинарного систематического исследования феноменов визуальности, с целью понимания изображений, налаживания способности интерпретировать изображения, чтобы управлять нарастающим потоком новой визуальности.

Понимания изображения недостает нашей культуре, которая всё ещё принадлежит культуре письма, утверждают редакторы. В то время как наша письменная культура произвела дифференцированную и специализированную педагогику, наше общество до сих пор испытывает недостаток в образовательных программах, посвященных пониманию изображения. В определенной степени мы можем даже говорить о визуальной неграмотности, преследующей современное общество. Задача книги сконцентрироваться на этой предметной области — визуальной трансформации культуры, с целью разработки основ визуальной компетентности относительно новых визуальных миров и построения гибкой структуры междисциплинарных обменов между искусствами, гуманитарными и естественными науками.

Центральной проблемой рассмотрения сложившейся ситуации оказываются серьезные провалы в знании происхожде-



СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

| Порядок визуальности. Рецензия на Imagery in the 21st Century |

ния медиа, учета их материальности и способов человеческого взаимодействия с ними, то есть вопросы археологии и генеалогии медиа. Ситуация усугубляется глобальным изменением взаимоотношений с медиа. В настоящем прогрессивно увеличивается количество людей, квалифицировано использующих графические редакторы и другое программное обеспечение работы с изображением, созданием домашнего видео, веб-сайтов, компьютерных игр и приложений. Иными словами мы теперь имеем дело не только с потребителями, но одновременно и с производителями визуальной культуры. Бывшие получатели культурных продуктов стали активными участниками — агентами, которые извлекают свои собственные значения из того, что они видят, с чем они сталкиваются, причем зачастую параллельно популярной визуальной продукции.

Это наиболее отчетливо проявляется в секторе цифровых игр, которые с точки зрения экономических показателей уже начинают теснить кинопроизводство, наиболее массовое из медиа искусств. Томас Вейгл рассматривает историческое развитие и современное состояние жанра *machinima* — жанр видеороликов, созданных с помощью трёхмерной графики на основе компьютерных игр. Он показывает, как происходят в окружающей нас среде новых медиа социальные и культурные изменения, вызванные непредвиденным экспериментальным пользовательским взаимодействием с компьютерными играми. Этот феномен незапрограммированного производителем сотворчества, по сути, выражает одну из основных черт новой медиальности — деавтономизация, проницаемость и амбивалентность взаимоотношений производитель-пользователь. Вейгл полагает, что *machinima* может стать образцом будущей консолидации производителей и потребителей, как новая визуальная медиа технология более открытая в плане юридических вопросов авторского права, и у которой есть огромный креативный потенциал для будущего компьютерной мультипликации (Р. 92).

Мультипликационные всевозможные «милые» существа из воображаемых миров уже приветствуют нас в мире «реальном», что особенно заметно в продвинутой культуре Дальнего Востока. Сосредотачиваясь на японской культуре *Kawaii*, оказавшей большое влияние, особенно в эстетике «милых» или «прелестных» развлечений, моде и мультипликации (можно вспомнить Пикачу из «Покемонов»), Адриан Дэвид Чеок описывает понятие и его историю, исследует «прелестную эстетику/the cute aesthetic» и возможность её развития в интерактивных системах социальных сетей. Его идея состоит в том, чтобы организовать своего рода «прелестный фильтр/cute filter» для нового поколения интерактивных систем обеспечивающих человеческие взаимодействия с машинной средой, но при этом не вытесняли реальные взаимоотношения с семьей, друзьями.

С расцветом новой технологической визуальности в практическом плане мы в первую очередь сталкиваемся с проблемой взаимодействия — интерактивностью. Исследователи и художники Криста Соммерер и Лоран Миньонно обращаются к основаниям интерактивных интерфейсов во множестве областей культуры, таких как социальная психология, кибернетика, дизайн интерфейса и интерактивные искусства. Они показывают, как интерактивность, будучи междисциплинарным понятием и феноменом, оказывает влияние на художников и ис-

следователей медиа, а кроме того, уже привела к изобретению новых инструментов и устройств в области интеллектуальных сред, умных домов, интеллектуальной архитектуры, мобильных технологий и распространяющихся игр.

Происходящие культурные трансформации возможно едва ли будут заметны вне мегаполисов и в условиях лимитированного интернета, но если не обращаться к собственному ограниченному опыту, то акцентированное внимание к новой техногенной визуальности заставляет поставить философский вопрос: заменит ли власть изображения нашу текущую способность рефлексии или изменит её качество? Этот вопрос требует компетентного исследования и детальных обсуждений феноменов новых изображений и их влияния на человеческую практику и воображение.

Визуализация математических алгоритмов, изображения из глубин макро- и микрокосмоса астрофизиков и наноисследователей открывают нам не только определенные структуры и системы организации мира, но и практически взрывают наши эстетические установки, запуская неуправляемое буйство воображения художников и ученых.

Художник Эдуардо Кац, один из родоначальников био арта (в его определении — трансгенного искусства), в своей статье описывает эволюцию собственных трансгенных экспериментов (например проект GFP Bunny: Кац создал трансгенную зеленую флуоресцентную крольчиху Альбу, вставляя последовательность ДНК Тихоокеанской медузы с GFP в ДНК кролика). Он исследует и экспериментирует с эксплуатацией технологий генной инженерии для того, чтобы создать новую художественную визуализацию. Его выставки трансгенного искусства обращаются к ключевым вопросам наших времен, явившихся результатом наук о жизни, оказывающих сильное социальное влияние и вызывающих серьезные общественные дебаты. По мнению художника трансгенное искусство, развивающееся в приграничной зоне искусства и науки, этики и эстетики, должно критически пересмотреть романтические представления о «natural» и признать участие человека в эволюционной истории других видов, и в то же время с уважением и смирением восхищаться этим удивительным явлением, которое мы называем жизнью. (Р. 74).

В науке изображение уже давно стало самостоятельным инструментом мысли — изображения как аргументы и доказательства, они документируют и проектируют, моделируют и показывают вещи, видимые и невидимые. На основании своего практического опыта ученые-медики и разработчики современных инструментов визуализации кровотока Долорес и Дэвида Штайнман указывают на то, что медицинские изображения всегда играли ключевую роль в практике просвещения и получения знаний о человеческом теле. Причем интеграция научной истины идёт в ногу с эстетическими тенденциями. Технологии визуализации динамических процессов живого человеческого тела непреклонно развиваются и в настоящем, осваивая все новейшие разработки с одновременным развитием нового медицинского языка сопровождения технологических визуализаций. Изображения обеспечивают непосредственную способность проникновения в суть проблем, которым медицинские тексты противостояли за столетия. Динамика кровотока, как и другие органические процессы, уклоняется от не-



СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

| Порядок визуальности. Рецензия на *Imagery in the 21st Century* |

посредственного наблюдения, что делает автоматизированные методы отображения обязательными для своевременного диагноза и терапии. Проводя детальный анализ разработок в своей области, авторы показывают, как в настоящее время, в «эру фaszинации видимым и изображениями», медицинские образы активно используются в искусстве и в популярной культуре.

Важнейшей составляющей книги является демонстрация болевых точек новой визуальности, того, что визуальная наука и цифровые гуманитарные науки не могут прогрессировать без новых технологий управления массивами изображений, новых форм обмена в рамках глобального научного сообщества и новых форм анализа. Книга исследует новые инструменты, их потенциал, чтобы адекватно отвечать на вызов растущей визуальности гуманитарным наукам. Всё очевидней становится необходимость разработки инструментов не только для исследования, но также и для их хранения и преподавания — для музеев, университетов и школ.

Хотя цифровое искусство с 1970-х годов стало «искусством нашего времени», как утверждает Оливер Грау, это все еще не «принято» основными учреждениями культуры нашего общества (Р. 349). Тем временем, мы сталкиваемся с серьёзной проблемой стирания существенной части культурной памяти о нашей новейшей истории цифрового искусства, включая его документацию. Вместо типичного размещения искусства медиа в академическом гетто, Грау предлагает разработать стратегию изучения и сохранения медиа искусства с опорой на технические науки. Визуальная наука должна сегодня состоять в структуре цифровых гуманитарных наук. Изображения намного больше, чем лишь объекты исследования; они сами — важная категория аналитической работы. Стратегия развития и изучения медиаискусства направлена на совместное исследование. Только когда цифровое искусство взаимодействует с наукой и включено в системы культуры, весь его технологический и межкультурный потенциал будет в состоянии систематически обогатить нашу культуру.

Несмотря на то, что в настоящее время интерактивная визуализация важна для продвижения десятков научных областей, исследования гуманитарных наук и учреждения культуры редко используют их, как для исследования, так и для представления имеющихся экспонатов. В своей статье Лев Манович и Джереми Дугласс описывают разрабатываемую им методологию — Культурную аналитику, чтобы измерить, посчитать и визуализировать массивы данных культуры. На основе примеров они показывают, как Культурная аналитика может испол-

зоваться, например, чтобы визуализировать культурные изменения эпохи или способы пользовательского взаимодействия с цифровыми медиа экспонатами.

Эвристическое использование вычисления для исследования в области визуальных медиа приносит новые проблемы для анализа изображений. Цифровые гуманитарные науки предлагают уникальные новые возможности для того, чтобы заархивировать и проанализировать, и одновременно задаться новыми вопросами. Как эти медиа затрагивают научное исследование, и что наши дисциплины должны внести в наш познавательный край вычисления?

Новая визуальность — производное новых медиа. Что такое новое медиа — идут нескончаемые дебаты и всё более исследователи склоняются к тому, что специфическим в цифровых или новых медиа является software — программное обеспечение - «a visibly invisible essence» (Р. 176), как пишет Венди Хуи Кьен Чун. Она отмечает это перемещение обсуждений в направлении исследований программного обеспечения, и в своей статье «On Sourcery, or Code as Fetish» приводит критические доводы против «фетишизации кода». Обожествление или напротив демонизация машин и населяющих их программ не идёт на пользу исследованиям медиа. Теоретические концепции, учитывающие лишь исходный код, не учитывают другую важную составляющую новых медиа, а именно сети взаимодействия машин и людей. Автор указывает, что исходный код служит своего рода фетишем для многих теоретиков soft studies, и утверждает, что центральной составляющей является пользователь как агент, действующий в реальном времени. Он находится в центре, а не на периферии, этого «волшебства».

Это лишь некоторые из статей предвещенной книги, в авторах которой значатся так же Джеймс Элкинс, Петер Вайбель, Харальд Кремер, Мартин Кемп, Шон Кубитт, Штефан Хайденрайх, Мария Луиза Ангерер, Мартин Варнке и др. Вернемся к началу, к названию — «Образы в XXI столетии». Книга вышла в 2011 году в начале второго десятилетия столетия, вынесенного в заглавие. Казалось бы, преждевременно и претенциозно говорить об образах столетия в самом его начале. Однако содержание книги, её целостность и ориентированность на практику, множество точек зрения и плотная ткань пересечений утверждают радикальный разрыв со спекулятивными теоретизациями конца прошлого века и развивают новое практическое отношение с технологической визуальностью. Прекрасная книга, чтобы начать думать по-новому, вместе с новой визуальностью в XXI веке.

