

Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

*Институт философии РАН, Москва, Россия**Старший научный сотрудник, кандидат философских наук**Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia**PhD in Philosophy, Senior Research Fellow**phljrn1@yandex.ru*

«ТЕХНИКИ ВИДЕНИЯ» ПОСЛЕ НАБЛЮДАТЕЛЯ

Статья посвящена изменениям проблематики, связанной с видением, в условиях нарастающего функционирования медиа и техники. Обсуждая, с одной стороны, отделение от феноменологической традиции рассуждения о видимом, опирающегося на такие категории, как образ, воображение, которые наделялись фундаментальным значением, и никак не использовали категорию «технического», и с другой стороны, классические исследования отдельных визуальных диспозитивов, как у Дж. Крэри, автор продвигается к теориям, рассматривающим так называемые «медиа конвергенции» (Миллер, Дженкинс), которые пытаются обосновать специфический характер новых визуальных объектов сложносоставностью и многоуровневостью самих медиа, и далее переходит к проблемам роли визуального в исследованиях науки и технологий (STS), которые на первый взгляд эту визуальность оставляют за скобками рассмотрения. Однако вывод состоит в том, что эти последние также используют категорию видимого, но в трансформированном виде. Для описания этих процессов предложены некоторые термины.

Ключевые слова: видимое, наложение, сцепление, исследования науки и технологии, медиа, искусство.

Активно развивающиеся технологии XXI века постепенно закрывают дискуссию о «визуальном повороте», который

POST-OBSERVER
«TECHNIQUES OF VISION»

The article focuses on problematic of vision in the circumstances of the growing impact of media and technology. Discussing, on the one hand, the separation from the phenomenological approach to vision and visible, based on such categories as image, imagination, which were endowed with fundamental importance and did not use the category of technical, and on the other hand, the classical studies of certain visual dispositives, such as J. Crary's, it advances to the theories, considering the so-called "media convergence" (Miller, H. Jenkins), which try to justify the specific character of new visual objects on the ground of their complexity and multilevel nature of the media themselves. The author comes then to the problems of the role of the visual in science and technology studies (STS), which at first glance seems to put visibility behind the brackets of consideration. However, the conclusion is that these latter also use the category of visible but transformed. Some terms are also proposed to describe these processes.

Key words: visual, media, diffraction, entanglement, science and technology studies, contemporary art.

казался практически объективной характеристикой действительности в конце 1990-х: визуальное уже не кажется доминантной культур-



Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

ной формой и процессы, связанные с областью видимого, на глазах уравниваются по своей значимости с происходящим с другими каналами восприятия. Возникает впечатление, что вся мифология, вся мистика, окутывавшая возможность увидеть нечто, проявить невидимое, столетиями провоцировавшая множества объяснений, как будто развеялись сами собой, не выведя на сцену ничего необычного, оставив зрителя ни с чем, или даже не оставив ему ничего, никакого слепого пятна, в определенном смысле лишив его даже его зрительского места.

Кто-то из исследователей говорит в этой ситуации о необходимости «спасения образов», полагая, что их значение для онтологического проекта человека настолько велико, что многократно отделенные процессами компьютерной обработки от своего материального источника или полностью генерированные компьютером «фальшивые» симулированные картинки нарушают фундаментальный для человека способ связи с тем, что его окружает, необратимо влияя на его суть, на то, что и делает его человеком¹. Кто-то, как фотограф и теоретик Тревор Пайлен, стремится доказать, что никакого человеческого видения уже не нужно, потому что системы слежения и наведения в состоянии как создавать бесконечные (по крайней мере, по человеческим меркам) комбинации из уже имеющихся в архивах больших данных фрагментов новые «образы», так и уничтожать на основании геолокацион-

¹ Например, международный проект «Образы спасения – спасение образов» с участием художников и таких известных теоретиков визуального, как Ж. Диди-Юберман, посвящен «очень человеческому» взгляду на изображения. См. подробнее: <https://m.hebbel-amufer.de/programm/programm/alphabetisch/lesage-bilderrettung/>

ных данных, автоматически проставляемых современными бытовыми техническими устройствами на производимых ими изображениях, пользователей этих устройств².

Все это справедливо. Вопрос же заключается в том, как найти точку взаимодействия, в которой техническое, не обругиваемое и не используемое грубо человеком, сходится с человеческим, не растворяющимся в технике. У этого взаимодействия, очевидно, должны быть и визуальные характеристики, и проблема состоит в том, чтобы подобрать для них соответствующий язык описания. Каким может быть этот язык в сравнении с языком феноменологии, десятилетиями занимавшейся именно исследованиями визуального опыта, включавшей в своих наиболее интересных, на наш взгляд, вариантах рассмотрение процессов перетекания невидимого в видимое и обратно, воображения и фабуляции, воплощения и развоплощения? Каким может быть этот язык на фоне медиатеорий, последовательно шедших к изучению того, что человек, по крайней мере как представитель определенного вида с определенным набором возможностей, зрения в том числе, не в состоянии наблюдать и тем более контролировать – работу алгоритмов или рост биологического микроорганизма?

В своей знаменитой книге, посвященной детальному описанию многочисленной аппаратуры, изобретавшейся в XIX веке, и тем существенным сдвигам, которые оперирование этими диспозитивами производило в системе ориентирования в мире, Джонатан Крэри³ использует категории, которые сегодня, видимо,

² См. например: Тэгг Дж. Все и ничто: значение, смысл и исполнение в фотоархиве. Пер. с англ. А. Гараджа // Синий диван, 2016. № 21. С. 127-149.

³ Крэри Дж. Техники наблюдателя. Пер. с англ. Дм. Потемкин. V.A.C. Пресс, 2014. 256 с.



Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

также нуждаются в пересматривании. Ибо наблюдателя больше нет. Как и раньше – может быть приятным, что все-таки сохраняется некоторая преемственность, – более всего это видно в работах, относящихся к искусству, примеры которого наглядно демонстрируют отсутствие фигуры наблюдателя, даже притом, что существеннейшей характеристикой искусства сегодня нам представляется прежде всего его экспериментальная составляющая, отчасти отодвигающая на второй план споры об определении сущности искусства и так далее. Так, в «спектаклях» Remote Moscow группы Rimini Protocol (опять-таки, экспериментальность этих действий заставляет заключать в кавычки многие термины, которыми описывались раньше – как в случае этого примера – такие характеристики этого вида искусства, как театральность, например), использующих ряд технических устройств, обнаруживается множественность пространств или слоев реальности в условиях повседневного существования внутри, казалось бы, одного и того же города, без специальных шлемов или перчаток размываются границы между «человеческим» и «искусственной» средой, и ни наблюдателей, ни зрителей больше нет. А в работе Дж. К. Фримана *Border Memorial*⁴ (2012) при помощи загружаемого специального мобильного приложения и только находясь в конкретном месте Аризоны на границе США и Мексики, «пользователь», наводя экран своего мобильного телефона на окружающий ландшафт, «видит» тех, кто когда-либо пытался нелегально перейти границу в этом месте. И после этого, как сообщают участники, «мой телефон, мой цифровой двойник, становится

вместилищем этой встречи, и уже никогда не будет прежним» (Дж. Очтер). В обоих случаях смотреть нужно, видеть необходимо, но нужно и находиться в определенном месте, и находить свое отношение к технике. Телефон «присоединяется» к нашим чувствам, визуальному восприятию, воображению.

Итак, пожалуй, остается одна из важнейших характеристик визуального: видение происходит, можно даже сказать и так, что кто-то видением оперирует, кому-то оно принадлежит. Ведь, сегодня, с одной стороны, едва ли можно говорить о безличных объемах больших данных: эпоха увлеченности ими сменяется поиском новых стратегий объединения этих объемов на разных основаниях, будь то трансформированная идея архивов или новое представление о коллективности; не говоря уже об имманентных этой увлеченности проектах *организации* больших данных на основании *выборки* понятийных сеток, которые бы составлялись как база для их последующей алгоритмической обработки⁵. С другой стороны, вопросы подчинения или ассимиляции медиа и технических устройств по моделям «расширения», «ампутации» или «протезирования», от Маклюэна до Орлан, которые фактически не проблематизировали целостности человеческого субъекта, даже если внешне он существенно менялся, едва ли актуальны сегодня, когда сама возможность «медиа антропологии» подвергается довольно жесткой критике, прежде всего, со стороны ингуманистов. Но каким образом тогда описать и определить оператора этого видения, если можно еще использовать эти категории?

⁴ Электронный ресурс: <https://bordermemorial.wordpress.com/border-memorial-frontera-de-los-muertos/>

⁵ Так называемая «визуализация» больших данных производится, конечно, высокоскоростными компьютерами, но делают они это в заданной перспективе, выбранной программистами.



Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

Терминология и предметное поле: неиерархичные комбинации медиа

Чтобы показать, что современную ситуацию и роль изображений в ней можно характеризовать скорее через смешанные категории в том смысле, что «роды сущего» теперь включают техническое как неотменяемый элемент, остановимся на таком конкретном варианте смешивания как взаимодействие разных медиа. Для этого представляется важным сначала коротко остановиться на двух подходах к исследованиям медиа последних лет. Принципиальным для них является акцентирование составности как минимум нескольких медиа, что на уровне терминологии подчеркивается через «транс-» и «поли-». Если около пятнадцати лет назад выражение «мультимедиа» означало сознательное соединение нескольких медиа, например, художником, таким образом, что «зритель» был в состоянии различить эти разные медиа компоненты (например, перформанс актера, запись этого перформанса на видео, трансляцию этого видео через несколько мониторов, с возможным изменением темпоральности на каждом мониторе или движением сцен по разным мониторам), то сейчас на «зрителя» воздействует единый сложно устроенный комплекс, компоненты которого взаимодействуют друг с другом и со «зрителем», не то чтобы «захватывая» зрителя или превращая его в участника, но взаимодействуя с ним, меняясь в зависимости от его «параметров». В случаях обоих подходов подчеркивается личностное и межличностное взаимодействие непременно с несколькими медиа, как для «потребления» медиапродукции (Дженкинс о франшизе «Матрицы»), так и для взаимодействия с многосоставной медиасредой (приложения для телефонов, социальные сети, звонки

через интернет-телефонию и ограничения эмоционального фона для каждой медиакомбинации у Миллера).

Хронологически раньше предъявивший свои наблюдения Дженкинс разбирал феномен «Матрицы» (Л. И. Э. Вачовски, 1999) как «зрелища эры медиа конвергенции», когда появился тип рассказа, который не мог вместить какой-либо один тип медиа. «Братья Вачовски виртуозно сыграли в трансмедийную игру. Сначала они предложили пользователям оригинальный фильм, чтобы стимулировать их интерес, затем выпустили несколько веб-комиксов, чтобы создать эффект информационного голода среди ярых поклонников, потом показали мультфильм, предваряющий вторую серию, параллельно запустив компьютерную игру, дабы завоевать ещё больший интерес со стороны сообщества фанатов. Завершился цикл выходом серии «Матрицы: Революция», переложив дальнейшее мифотворчество на плечи пользователей масштабной сетевой игры»⁶. То есть целое проекта «Матрица» развивается через несколько медиа платформ, и каждый новый «формат» опирается на предыдущие и участвует в сложении целого, которое братья, конечно, в каком-то виде размечали и программировали, однако не были в состоянии тотально просчитать, о чем свидетельствуют их интервью и стремящиеся к бесконечности множество смыслов, которое поклонники находили в обсуждениях пересечений между разными «историями», загадочных фразах героев, образовавшейся мифологии вокруг частей фильма и т. д. С одной стороны, каждое ответвление, каждая история должна была

⁶ Дженкинс Г. Трансмедийный сторителлинг. Перевод с англ. А. Гасилина // Смешение медиа. Сборник статей. М.: Издательский дом МГУ (в печати)



Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

быть настолько самостоятельной, чтобы не нужно было смотреть фильм для того, чтобы принять участие в игре, и наоборот. С другой стороны, увидеть некоторые связи, рассеянные по комиксам, фильму, короткометражкам, соответственно, глубже проникнуть в замысел целого «Матрицы», которая во всем многообразии связей уже в некотором смысле отделяется от своих производителей, можно, только если изучить все «ответвления» франшизы. Чтобы лучше понять, что здесь имеется в виду, Дженкинс предлагал такие примеры: «в короткометражном мультфильме *«Последний полёт Осириса»* (Джонс, 2003) главная героиня, Джу, погибает, пытаясь передать срочное сообщение команде Навуходносора. Письмо содержит информацию о том, что машины прокладывают себе путь в Сион. Последние кадры мультфильма изображают Джу, бросающую письмо в почтовый ящик. В самом начале игры *«Enter the Matrix»* первая миссия заключается в том, чтобы получить упомянутое письмо в почтовом отделении и передать его в руки наших героев. А в первых сценах серии *«Матрица: Перегрузка»* персонажи обсуждают «последние сообщения с Осириса». Для кинозрителей, знакомых только с фильмом, предмет разговора неясен, а человек, обладающий трансмедийным опытом просмотра, примет активное участие в доставке сообщения и сможет проследить всю его траекторию перемещений через три различных медиа»⁷. Хотя Дженкинс вполне отдавал себе отчет в более коллективной модели авторства, имея в виду, что фактически не только братья Вачовски создали «Матрицу», но и со-производители «контента» разной профессиональной ориен-

⁷ Там же.

тации⁸, можно интерпретировать укрупнение и ветвление проекта «Матрицы» как через создателей, так и через пользователей как по меньшей мере особый тип интерактивности, действительно, а не только на уровне лозунгов влияющей на складывание в разных смыслах мультимодальной и многоуровневой истории. И дело тут, как представляется, не столько в «энциклопедических возможностях» цифровых медиа⁹, сколько в способе взаимодействия, «внедрения» в медиа-повествование, даже если здесь задействуются структуры воображения, «работающие на миф». Этот момент внедрения и активного поиска подчеркивается исследователями молодежи: «Дети могут рассматривать телевизионный многосерийный мультфильм в качестве средства приобретения новых знаний, которые они потом будут использовать, играя в компьютерную игру и коллекционные карточки, или наоборот... Тексты *«Покемона»* созданы не только для того, чтобы их пассивно потребляли, обращаясь к воображаемому миру... Чтобы стать частью «культуры Покемонов» и получать новые знания, вы должны ак-

⁸ «Джефф Дарроу, автор концептуальных чертежей космических кораблей и других технологических элементов, представленных в фильме, был учеником Мёбиуса (Жана Жиро), мастера из Eurocomics, известного своими фантастическими рисунками, в которых размывалась грань между органическим и технологическим. Режиссёры привлекли к сотрудничеству замечательного постановщика сцен боевых искусств из Гонконга, Юань Хэпина, того самого человека, который помог Джеки Чану сформировать свой экранный образ, а также разработал уникальный женский стиль Мишель Йео и привнёс в мировой кинематограф азиатский стиль единоборств, благодаря фильму «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» (Ли, 2000)». Там же.

⁹ См.: Murray J., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. - Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. P. 253-258



Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

тивно искать информацию, новые продукты и, что особенно важно, вступать в процессе этого поиска во взаимодействие с другими представителями этой культуры¹⁰».

Сходный момент активного переключения между разными медиа – предмет интереса Миллера. Он утверждает, что использование все большего количества конвергентных коммуникационных технологий имеет огромное влияние на социальные связи. При этом выбор того или иного средства сообщения «переходит из технической и экономической области в область моральных, социальных и эмоциональных переживаний, ... полимедиа становятся частью отношений и управления эмоциями; выбор медиа влияет на чувство личной и моральной ответственности; кроме того, коммуникативная среда полимедиа становится частью других широких социальных преобразований». То есть «...полимедиа – это развивающаяся среда коммуникативных возможностей, которая функционирует как «интегративная структура», в рамках которой каждый индивидуальный медиум определяется в терминах отношения с другими средствами коммуникации. Вследствие этого основная задача смещается с ограничений, налагаемых каждым медиумом (часто связанных с затратами, но также сформированных конкретными качественными характеристиками), на социальные и эмоциональные последствия выбора между этими различными медиа»¹¹.

¹⁰ Buckingham D., Sefton-Green J. Structure, Agency, and Pedagogy in Children's Media Culture // Tobin J. Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon. - Durham, N.C.: Duke University Press, 2004. P. 22.

¹¹ Мадяну М., Миллер Д. Полимедиа: новый подход к пониманию цифровых средств коммуникации в межличностном общении. Пер. с англ. А. Паукова, В. Чумакова // Мониторинг

В контексте данной статьи важно подчеркнуть, что Миллер нацелен на такое рассмотрение медиа, которое, во-первых, не позволяет вычленивать их из процессов использования, соответственно, эмоциональных, социальных и других связей по типу существующих самих по себе устройств, и во-вторых, сами медиа представляет принципиально комплексными, дополняющими друг друга способами, которые не выстраивают медиа в некую иерархию. Так, он пишет, что «термины «многоканальный» или «мульти-платформенный» ... основаны на идее наличия иерархии внутри медиа, которая предполагает, что пользователь знает различия между платформой, каналом или приложением. Одним из последствий конвергенции (характерно, что Миллер здесь ссылается на другую работу Дженкинса, притом что каждый из них работает со своим материалом – *Н.С.*¹²) является потеря смысла в вопросе выстраивания иерархий, поскольку различные платформы и приложения постоянно пересекаются с другими медиа, создавая новые гибридные технологии, так что, Skype может быть запущен с помощью смартфона, а отправка сообщений – осуществляться через мессенджер в социальных сетях, таких как Facebook. Поэтому неудивительно, что участники интервью в наших исследованиях часто предпочитали термин «медиа» вместо того, чтобы проводить различия между приложениями, платформами или технологиями, в которых они часто путались. Один термин, который признает природу спаянных коммуникаций в качестве единой среды, звучит как «ме-

общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2018. № 1. С. 334-356.

¹² Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press, 2006.



Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

диа многообразие»: он был введен Калдри¹³ для того, чтобы описать сложную «паутину передающих платформ», и этот подход мы также разделяем в теории полимедиа¹⁴.

Другое дело, что сами эти способы дополнения медиа Миллер не рассматривает, отчасти компенсируя эту «слепую зону» технического вниманием к принципу доступности: подчеркивая доступность наряду с вовлеченностью, Миллер отмечает важный для него в исследованиях Ито момент выбора формы участия вне существующих таксономий, как правило, «структурированных по типу платформ, частоте использования или формальным категориям гендера, возраста или социально-экономического статуса»¹⁵, в системе, где техническое, социальное, культурное и локальное неотделимы. Кроме того, несмотря на эту дополнительность внутри и между медиа, внимание Миллера все-таки направлено на понимание связей групп, даже если оно изрядно опосредовано технологиями, которые они предпочитают. Безусловно, тут Миллеру удалось собрать множество интересных примеров конкретных медиасмесей, которые Миллер называет «полимедиа», и утверждать, что, скажем, Suworld в Корее отражает корейскую систему родства с сильными нормативными ограничениями поведения в Интернете. Но для нас принципиален не столько вопрос о мень-

шей или большей локальности¹⁶, сколько о проблематизации социального и технического: большой интерес Миллера к разным приложениям и платформам, с одной стороны, и комплексы ощущений, которые они вызывают, с другой, не приводят его, тем не менее, к представлению о том, что социальное в условиях «полимедиа» должно быть пересмотрено, социальное во взаимодействии с техническим — трансформируется и не может быть перенесено в неизменном виде в область технического, как если бы техническое было в известном смысле «надстройкой» или напротив, неким «исходником». Техническое не находится от «человеческого» на расстоянии, даже если Миллер говорит о некой «среде», как будто возникающей между ними, и на этом мы еще остановимся, когда от «смешений», фактически не учитывающих взаимодействия с техническим, хотя и констатирующих «конвергенции», по крайней мере на уровне задействования разных медиа, перейдем к тем авторам, кто технический момент рассматривает специально, но рассматривает на уровнях взаимодействия с техническим, а не использования технических устройств, каковое продолжает структурировать даже исследования Миллера.

Таким образом, характеристики вовлеченности и доступности, совместного производства и сочленения медиа оказываются важными в этих подходах, даже если они остаются достаточно недифференцированными в отно-

¹³ Couldry N. *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. Cambridge: Polity, 2012.

¹⁴ Мадьяну М., Миллер Д. Полимедиа: новый подход к пониманию цифровых средств коммуникации в межличностном общении. Пер. с англ. А. Паукова, В. Чумакова // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2018. № 1. С. 334-356.

¹⁵ Ito M et al. *Hanging Out, Messing Around and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge, MA: MIT Press. 2010. P.26.

¹⁶ Взгляд на понимание связей групп через технологии должен быть более широким, в меньшей степени связанным с локальностью по причине глобального распространения технологий, вплоть до восприятия посредством медиа как более аутентичного по сравнению с «личным взаимодействием», как например, у Байма. См.: Baym N. *Personal Connections in the Digital Age*. Cambridge: Polity, 2010.



Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

шении до-социальных и до-нарративных уровней взаимодействия с техническим, которые, как представляется, как раз и позволили бы говорить о новом типе взаимодействия с техническим устройством и его визуальном аспекте.

Визуальное совмещение как морфинг «малых вариаций»

Искомые моменты взаимодействия с техническим, видоизменяющие смещения и переключения между разными медиа, имеющие явный оттенок (медиа)антропологии, странным образом вновь всплывают на поверхность у такого, казалось бы, медийно и супертехнологически ориентированного автора, как Л. Манович. С одной стороны, он говорит о некоей новой композитной форме «фотография + дизайн», как будто подразумевая только технические характеристики: монтаж, свет, камеру, композицию и т. д. При этом «..использование «+» или же «/» как противоположности «и» намеренно. Эстетика современных 2D-дизайна и фотографии (кинематографа) в данной области настолько сильно смешана, что мы не можем говорить просто о встрече двух медиумов друг с другом. Скорее, речь идет именно об их смеси ... восходящей к двум разным типам умений, восходящих к двум разным медиа-традициям, а не их механическому сращению¹⁷. При этом, эта форма не только трудно уловима, так как ее не обозначить через перечень блюд, продуктов, фильтров и эффектов (вроде «латте», «тост авокадо» или «выцветший»), но и описывается как безличная: «Она не демонстрирует, не означает, не регистрирует, не рассказывает»

¹⁷ Манович Л. Заметки об инстаграмизме. Пер.с англ. Н. Сазонова // Смещение медиа. Сборник статей. М.: Издательский дом МГУ (в печати).

ет и не убеждает. И она не передает «чувства», что было бы чрезмерным упрощением. Какое «чувство» может быть выражено крупным планом текстурированных объектов, стоящих на столе? Или руки, держащей чашку капучино в свете утреннего солнца? Это можно назвать «чувствами»? И, наконец, эти видео и фотографии никоим образом даже не о «стиле»¹⁸. То есть, в контексте этой специфической безличной формы речь идет скорее об объектах, лежащих, например, на кофейном столике. Развивая свое описание дальше, Манович практически связывает это с некой формой бытия, а не использования, что характерно, этих предметов. Более того, это бытие – предметов – в какой-то степени инициирует определенный способ существования у тех, кто видит эти изображения объектов. Эта композитная смесовая форма, предьявляющая предметы особым образом, к ним, однако, не сводится. Можно даже было бы утверждать, что композитность этой формы в определенном смысле включает (в качестве компонента) и настроение – в том числе настроение того, кто смотрит.

Задача Мановича в этой статье не так проста, как может показаться: попытаться выявить, что нового появляется в этой композитной медийной форме, располагая при этом уже десятилетиями сложившимся языковыми заимствованиями, среди которых «гештальт», «актер», «стиль жизни», «мода» (все они фигурируют в статье). И тут, с другой стороны, оказывается, что «гораздо важнее атмосфера и настроение, чем создающий их «реквизит» (объекты, тела)». Фильмы и фотографии, которые он разбирает, не фокусируются на продуктах и действиях. Например, там нет говорящих

¹⁸ Там же.



Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

по мобильному телефону или делающих фото при помощи своего смартфона или фотокамеры. Каким образом это соотносится с объектами, «не передающими чувства», о которых речь шла абзацем выше?

Некоторые пояснения можно найти в другой статье Мановича¹⁹. Здесь проводится различие между изображением, на которое скорее нужно было смотреть (Манович классифицирует его как изображение эпохи модерна), и изображением, с которым нужно взаимодействовать (изображение эпохи новых медиа). Изображение первого типа было континуально, изображение второго типа только по виду континуально визуально, а фактически оно разбито на множество зон с привязанными к ним гиперссылками, так что прокликивание этих зон открывает новую страницу, перезагружает игровое повествование и т. д. (стандартная конвенция для интерактивных мультимедиа, компьютерных игр и веб-страниц). То есть изображение второго типа – это смесь, причем не только пассивного фона и активных иконок на рабочем столе или гиперссылок: она включает и самого пользователя, который включается, внедряется в изображение и, собственно, отвечает за его дисконтинуальность. Иными словами, то, как будет выглядеть изображение, зависит от конкретного разворачивания пользователем интерфейса взаимодействия с компонентами этого изображения.

Если теперь вновь обратиться к «настроению инстаграмизма», то окажется, что в композит смеси фотография+дизайн входит и дизайнер или пользователь, причем «смешивание» их происходит по техническим параметрам. Поэтому и то, что можно назвать

¹⁹ Manovich L. *New Media from Borges to HTML*. // *The New Media Reader*, ed. Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, The MIT Press, 2002.

культурной идентичностью дизайнера, устанавливается через малые вариации, различия относительно уже существующих позиций, а также, как подчеркивает Манович, «посредством их гибридизации». В историческом масштабе, или точнее в медиаархеологическом это означает, что «вместо графических и абстрактных {hard-edge} композиций, пионерами которых выступали Мохой-Надь и Родченко, сегодня мы имеем гладкие составленные из множества изображений композиции {multi-image composites}, в которых использованы прозрачность, размытие, колоризация и другие легкодоступные цифровые манипуляции, и которые часто включают в себя типографику, подверженную точно таким же манипуляциям. (Так, в визуальной культуре после Photoshop шрифтом становится подмножество основанных на фотографии изображений)»²⁰.

Смешивание в технической перспективе

Это привлечение фрагментов рассуждений Мановича нужно здесь для того, чтобы показать, как техническое все более выводится на сцену, оно – в определенном смысле – делается все более видимым, даже если в работах группы Мановича непосредственно «виден» только результат работы алгоритмов, а сам технический механизм скрыт. Кроме того, в своих статьях (о которых здесь шла речь, также в книге о «языке новых медиа» и других) Манович часто приводит примеры из практик авангарда начала XX в., что иногда несколько размывает цельность его тезисов, позволяя ускользнуть и искомой новизне «новых медиа» на фоне революционных идей авангардистов. Порой может показаться, что эта новизна со-

²⁰ Манович Л. Заметки об инстаграмизме. Пер.с англ. Н. Сазонова // Смешение медиа. Сборник статей. М.: Издательский дом МГУ (в печати).



Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

стоит только в многократном увеличении объемов данных и скорости их обработки по сравнению с другими периодами прошлого (первым компьютером эпохи Возрождения, кино Люмьеров и т. д.), даже если «ускорение исполнения алгоритма перспективы делает возможной ранее не существовавшую технику репрезентации – плавное движение через пространство перспективы»²¹, что можно принять за не более чем сторонний эффект.

Здесь можно сформулировать ключевой вопрос. Что это за сочленение медиа, при котором производится некий совершенно особый продукт, сложный, композитный, не разложимый по принципу разных «медиа ателье»? Как именно это происходит, можно ли описать это как техническую операцию?

Здесь важно еще раз вернуться к нескольким перспективам ответа на эти вопросы. Дженкинс фактически наблюдает эффекты смещения медиа и указывает на одну из возможностей встраиваться в эти расходящиеся благодаря разным платформам истории, перекрестком которых может рассматривать себя конкретный пользователь. Его возможности как действующего реле довольно ограничены «организаторами» – кинорежиссерами и приглашенными ими коллобораторами, а также группами менеджеров, изготовителями костюмов и – где-то не в первых рядах – создателями эффектов и переводчиками движений реальных актеров в изображения на экране. Техническое здесь скорее всего продолжает рассматриваться как средство, хотя его медийная множественность уже проступает визуально на пользовательском уровне.

Миллер, с одной стороны, как будто ближе к оперированию разными средствами и

нацелен на выяснение возможностей, задаваемых местом каждого типа связи «в системе» других медиа, но с другой стороны, сама «системность» («система» – его термин) этих переходов с одного медиума на другой, подчеркнутая «полимедиа», подразумевает прежде всего социальность такого выбора. Набор характеристик, объясняющих предпочтение того или иного медиума, уводит Миллера от описания специфичности конкретного соединения «человеческого» и «технического», которое и может быть характеристикой момента. Тот факт, что «филиппинец, который использует Facebook, делает это не как личность, а как часть расширенной семьи, где он несет ответственность за представление более широкого социального сообщества таким же образом»²², говорит скорее о большей устойчивости социальных установок некоторых обществ даже перед действием «новых медиа», чем о возможностях «медиаантропологии» (в версии композитной организации человеческого и технического).

В этом отношении представляется более важным обратиться к таким моментам взаимодействия с техническим, которые, с одной стороны, располагаются на уровнях, предшествующих «социально обусловленному выбору» того или иного устройства (хотя, конечно, мы отдаем себе отчет в том, что представители разных поколений привыкают видеть через использование определенных устройств, и сегодняшним «зрителям» легче воспринимать, например, стереопары, навыка разглядывания

²¹ Там же.

²² Мадьяну М., Миллер Д. Полимедиа: новый подход к пониманию цифровых средств коммуникации в межличностном общении. Пер. с англ. А. Паукова, В. Чумакова // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2018. № 1. С. 334-356.



Нина Николаевна СОСНА / Nina SOSNA

| «Техники видения» после наблюдателя / Post-Observer «Techniques of Vision» |

которых у них нет, грамотно «переложены» в формат 3D-изображения), а с другой стороны, обеспечивают ту «визуальность искусства», о которой пишет Манович: даже если визуализации, производимые его командой, можно на некотором этапе рассматривать как произведения современного искусства, как таковые они возможны только благодаря computing'у, который если и обладает визуальными характеристиками, то они нуждаются в отдельных пояснениях. Безусловно, это особый режим видимого, который связан, прежде всего, со взаимодействием с тем, что раньше могло называться «научными приборами» и что сегодня, благодаря исследователям направления STS, учит видеть иначе и принимать в расчет другие аспекты.

О чем здесь идет речь? Об очень тонких различиях и дифференциации настроек. Например, в медицинских исследованиях качества клеток используется технология, которая одним цветом выделяет нормально развивающиеся клетки, и другим обозначает те, в которых диагностируются отклонения. Однако результирующее изображение, которое служит основой для применения различных методов лечения, зависит от настраивания параметров, по которым будет использован тот или иной цвет для того или иного участка ткани. То есть «выделение зон» не происходит «объективно», и это составляет проблему в биопрограммировании.

Вокруг сходных проблем выстраивается и дискурс о «физической оптике» и ее отличиях от геометрической. Это поясняется в

исследованиях авторов, работающих в рамках STS: если рассмотреть руку, держащую чашку с кофе, то, когда дело доходит до «интерфейса» между кружкой и рукой, это не значит, что имеется x число атомов, принадлежащих руке, и y число атомов, принадлежащих кружке. Четкой грани визуально нет: хорошо известный факт физической оптики состоит в том, что, если внимательно взглядеться, видна не четкая граница между светлым и темным, но скорее серии светлых и темных полос, то есть паттерн наложения. Это наложение имеет и другие физические характеристики: так, процесс видения через специальный микроскоп (scanning tunneling microscope) настолько материален, что уподобляется исследователями тому, как незрячий человек получает представление об объекте, ощупывая его²³. Иными словами, видение происходит только во взаимодействии с техническим устройством, во взаимном определении настроек устройства и многосоставных, многосложных и разноуровневых процессов восприятия человека. И при характеристиках этого нового видимого, находящегося в связи с техническим, могут быть использованы такие термины, как «наложение» (если не дифракция), «сцепление» (не вполне «ощупывание» или «касание»).

Также и современная география оперирует множеством различных карт, которые должны быть наложены друг на друга, для того чтобы создать какую-то возможность для ориентирования. И это заставляет совершенно иначе взглянуть на процедуры мэппинга и его визуальные аспекты.

²³ Eigler D. From the Bottom Up: Building Things with Atoms // Nanotechnology, ed. Gregory Timp, 425-36. 1999. New York: Springer-Verlag. P. 427.

