

УДК 18

DOI: 10.17223/22220836/35/12

М.А. Степанов

ЦИФРА И ОБРАЗ: ГЕНЕАЛОГИЯ НОВОЙ ВИЗУАЛЬНОСТИ

В обращении к новой визуальности первоочередной задачей исследователя оказывается критический взгляд на предшествующий категориальный аппарат, поскольку здесь аффективное, а следовательно, эстетическое предшествует когнитивному. Постигание новой визуальности возможно из критики существующих критериев визуального, а именно из обращения к эстетическому опыту и им самим формируемых актуальных категорий. В случае онтологической перспективы необходимо противостоять представлению о том, что цифровой мир опыта должен быть обязательно представлен в двоичной форме; поскольку было бы более уместным не сводить материальный мир к цифровому, а напротив, скорее цифровой мир привести к материальному, в его потенциальности и процессуальности.

Ключевые слова: пиксель, глитч, цифровая эстетика, современная культура, визуальная культура.

В статье я намерен обратиться к новой визуальности, которую мне представляется удачным обозначить как «dirty digital» – грязная цифровая визуальность, появление которой обусловлено широким распространением и доступностью программного обеспечения по созданию графики и обработке изображений. Это образы, соединяющие в единый коктейль аналоговые и цифровые сконструированные изображения, нарочито грубые, необработанные и вызывающие смешанные чувства: с одной стороны, апеллирующие к телесному началу, с другой – всё глубже затягивающие во вселенную цифровых образов.

Я рассмотрю несколько вещей: а именно, собственно специфические образы новой визуальности – образы относимы к тому, что я назвал грязные цифровые образы; далее само пространство изображения, в связи с тем, что на нём изображается и то, как они задействуют место зрителя относительно самих себя. И, наконец, сделаю несколько предположений относительно возможности исследования этой визуальности.

Осмысление пересечений и взаимодействий материальных объектов, социума, телесности, политики и цифровых сред с 2011 г. осуществляется проектом «The New Aesthetic» («Новая Эстетика») [1] Джеймса Бридла (James Bridle) [2]. Собирая образы и вещи, которые идентифицируют новую эстетику современности, блог Джеймса Бридла каталогизирует различные объекты, формирует визуальную базу для описания лавинообразно растущего присутствия в физическом мире визуальных явлений, коренящихся в цифровых технологиях. Брюс Стерлинг в «Эссе о Новой Эстетике» разбирает данный термин: «Новая Эстетика занимается „извержением цифрового в физическое“. Это извержение было неизбежным» [3]. Стерлинг показывает, что если мы комплексно взглянем на цифровые феномены, учитывая разные уровни и способы взаимодействия технологий, то объекты, опосредованные вычислительной средой и технологическими артефактами, оказываются не просто

внешним миром, а условием нашего мира, которое необходимо понимать на онтологическом уровне как средство переопределения того, чем мир, собственно, сейчас является. Таким образом, термин, вводимый Бридлом, собирает этот новый мир, новую природу и новую ризоматическую перспективу для ее описания. Важно, что этот подход, реализующийся в неакадемической среде – блоге, программно ориентирован на то, чтобы избежать затвердевания в академической теории или методологии, и который можно и нужно развивать в разных направлениях. Очевидно, что необходимо продолжать осмыслять то, каким образом понимать и исследовать эту новую визуальность.

Обилие продуктов цифрового, по большей части анонимного творчества приводит к тому, что они начинают группироваться и формировать ряд микрокультур, получать множество самоназваний и определений – web punk, tumbler aesthetics, searpunk, varogwave и др. Бросающаяся в глаза яркость web punk, чрезмерность самозабвенного гедонизма varogwave и одновременно потребительская отчужденность searpunk пронизывают иронией любую окончательную их интерпретацию. Каждая группа изображений имеет ряд атрибутов, характерных визуальных элементов, эффектов и стилизаций – это римские скульптуры, VHS-эффекты, lo-fi, glitch, retro pixel-графика, эмуляции ландшафтов, абстрактные сетки морей, 3D-рендеринг (varogwave); морская и прибрежная тематика – пальмы, дельфины, ракушки, вращающиеся геометрические фигуры и неоновые цвета морской расцветки (sea punk); обилие золотого, синего, фиолетового и розового цветов, надписи на корейском или японском, символы инь-янь и т.д. Набор и постоянное вращение этих визуальных элементов, на мой взгляд, смещают фокус с социальной критики капитализма и сопутствующего ему консюмеризма на все большее влияние цифровых технологий на жизнь человека и собственно жизнь как постоянное создание нового. Цифровые медиа, новые коммуникационные среды стали не только средством для работы, развлечения и коммуникации, но и служат медиаархеологическим шурфом проблематизации капиталистической децентрализации человеческого – технологического обезличивания человека и собственно реальности «реальности». Наиболее явственно это прослеживается в работах, использующих глитч-эффекты, демонстрирующие распад и искажение реальности, разоблачение симуляции окружающей среды и ментальной связности пространства.

Вниманием к структуре реальности и воображению в цифровой среде, свойственному новой визуальности, «грязные цифровые» образы задействовали (активировали) внутри себя материальные качества новой поверхности изображения (черного зеркала экрана). Значимость анонимных некачественных изображений, вирусно распространяемых в сети Интернет, состоит в том, что они понуждают явиться, если так можно сказать, извергнуться на поверхность экрана (изнутри его), не собственно изображенному (тому что изображено), а сделать ощутимыми сам медиум – цифровую среду, в которой они существуют, т.е. свойства, качества, материальные ограничения цифровых медиа, иначе говоря, то, что считалось прежде издержками производства, отбросами, ненужным довеском технологии, от которого сложно избавиться и который всячески стремились затушевать и скрыть в стремлении произвести чистый образ реальности. Эта сама множественность реальности заговорила о себе, извергнувшись на экраны [4]. И это извержение сообщает, что

любое изображение комплексное, оно не столько служит репрезентации социокультурной повседневности или идеологии (её критике), сколько указывает на способность воображения конструировать социальную реальность и осваивать её через аффективное воплощение. Но даже не это важно в новой визуальности – грязных цифровых образах, а то, что само это сообщение демонстрирует нам медиум – а именно саму реальность цифрового – её укорененность в воображении, принципиальную множественность и процессуальность. Мы в полной мере оказываемся способны ощутить материальность цифрового наряду с его включенностью в нашу телесность. Грязные цифровые образы демонстрируют реальность как воображаемое, которое обладает потенциальной материальностью (т.е. воображаемое как реальность) и следующее за динамикой жизни со всем богатством её потенциальностей.

Распространенное низкое качество картинки наполняет образы ощущением легкой тоски, отчужденности от окружающего мира и погруженности в себя, переживанием открытия себя в безграничном цифровом мире воображения. Грязный цифровой образ благодаря нарочито небрежной технике перестает быть чем-то, что просто создано и раскрашено на компьютере. Он является объектом, нацеленным на повторное совместное использование, он и является тем, что заставляет работать способность воображения и перед чем или вокруг чего может происходить переход от зрителя к производителю. Если так можно выразиться – светящаяся (как светится экран) материальность цифрового в грязном цифровом изображении – это самая суть грандиозной перемены, произведенной новой визуальностью. Цифра материальна, она включена в само производство и телесность производителя и зрителя (который сам становится производителем). Цифровая эстетика материальна на столько, на сколько она включена в метаболические процессы воображения современной культуры, и в этом смысле можно сказать, что грязные цифровые образы формируют самые основы новой визуальности.

В своём эссе «Автор как производитель» (1934) Вальтер Беньямин [5] показывает то, как искусство зависит от определенных производственных техник, производственных отношений своего времени. По Беньямину, настоящий или революционный художник – это тот, кто создает новый способ художественного производства, кто критически преодолевает или трансформирует наличествующие силы художественного производства. То есть речь идет о создании новых общественных отношений между художником и аудиторией. По сути дела, Беньямин задолго до Маклюэна преодолевает гилеморфистское утверждение дуализма формы и материи, являющееся основанием рационалистических теорий коммуникации (от Аристотеля до Шеннона), утверждая, что никакое сообщение не может быть нейтральным по отношению к медиуму, посредством которого оно производится или передается. Никакое «революционное» сообщение, использующее существующие медиа для своего революционного «сообщения» (message), не будет подлинно революционным, напротив, сами медиасредства художественного производства должны революционизироваться.

Способ существования грязных цифровых образов отменяет широко распространенное заблуждение относительно зрительного восприятия, будто бы человеческий взгляд осуществляет лишь фиксацию, регистрирует некую сложившуюся картину мира, некий незыблемый спектакль, заданный опреде-

ленным образом, перспективой и точкой зрения. Напротив, мутирующие цифровые образы сообщают о том, что видимый знак никогда не равносильен вещи и что всякое зрелище подразумевает выборку, активность взгляда, действенную интерпретацию видимого и невидимого, также как ранее кино проделало то же самое с массовым зрительским восприятием [6. С. 19]. Вместо удвоения реальности и фиксации места зрителя, мы имеем здесь некий объект, а не изображение чего-либо, и получаем свободного производителя – зритель оказывается погружен в воображение, аффектирован, готов включить собственный опыт и произвести действие над объектом или над самим собой. По сути дела, этот объект производит субъекта, а не только субъект производит объект. Непрерывный процесс субъективации интенсифицируется в постоянном ускользании от категориального разделения, следуя неизменно меняющемуся становлению жизни.

В своем сборнике-эссе «Убожество экрана» художница и медиатеоретик Хито Штерль (Hito Steyerl «The Wretched of the Screen») [7] обращается к тому, что она обозначила как «poore image» – бедным образам, ценность которых не в качестве картинке-разрешении и достойном содержании, а в скорости и интенсивности распространения. Между тем она против ностальгии по якобы подлинному искусству прошлого, «ручной» живописи Возрождения и т.п. Как и многие другие современные авторы (Джонатан Крери [8], Зигфрид Цилински [9] и т.д.), она полагает линейную перспективу (преимущественно лежащую в основе визуального канона с эпохи Возрождения и по сегодняшний день) в качестве тотальной фантазии, произведенной западной философией, сосредоточенной на универсальности, объективности, автономности, Едином в противовес Многому и т.д. Линейная перспектива как объективное представление эмпирического пространства – это метафизический конструкт некой якобы объективной реальности. В понимании Штейерль, бедные образы, которые мы видим в Интернете, есть ещё один вариант воплощения идеи: плоскость картины – это крайне неустойчивое пространство проекции воображения. Мне представляется необходимым пойти дальше. Цифровой образ сгенерирован, он изначально одновременно фрагментарен и связан через цифровую технологию с другими, и он воспринимается не столько визуально, сколько телесно, подобно тому, как воспринимается пена – она одновременно поверхность, но трёхмерная, обладающая устойчивой формой и постоянно меняющая её, текучая, жидкая. Цифровой грязный образ обнажает нам наши чувства и находящуюся в становлении новую чувственность цифровой эпохи – это чувственность телесного со-присутвия во множестве миров одновременно и их со-конструирования.

Грязную визуальность можно возвести в генеалогии к авангардистским опытам футуристов, сюрреалистов и дадаистов, затем практикам леттристов и ситуационистов. Это опыт коллажей, конструирования и фрагментации. В одной своей работе Мишель Фуко пишет: генеалогия «имеет дело с неразборчивыми, полустёртыми, множество раз переписанными пергаментами», стремится «выхватить сингулярность событий вне всякой монотонной целесообразности, выслеживать их там, где их менее всего ожидают, и в том, что происходит... она противопоставляет себя поиску „происхождения“» [10. С. 78]. Мне представляется важным в обращении к цифровой эстетике не возведение к истокам, а применение генеалогического метода, обозначенного

Фуко, который позволяет выявить множественные истоки нынешней конфигурации визуальности, их развитие во времени, пересечения, наложения и взаимосвязи. Это генеалогический метод, означающий то, «что я веду анализ, исходя из наличного вопроса, существующего сейчас, в настоящем» [11. С. 319]. В этом опыте фрагментации, сборки и разборки элементов, свойственном авангардистским практикам, важным является фиксация на технической опосредованности чувств, иначе говоря, медиализации опыта. Случай цифровой визуальности ставит вопрос о процессуальности художественного опыта, направленного не на репрезентацию, а на процесс создания нового.

Художник и исследовательница глитч-арта Роза Менкман в своем Манифесте исследования глитча (*Glitch Studies Manifesto*) указывает на эстетический характер глитча и его тесную связь с персональным опытом пользователя [12], в своей следующей работе она подчеркивает критический потенциал глитча, позволяющего обнажить устройство как медиума, так и нашей эпистемологической оптики [13. Р. 44, 65]. Мне представляется важным задержать внимание на эстетике и персональном опыте, поскольку здесь зритель переходит в режим производителя, таким образом, оказывается включенным в коллективный опыт создания объекта, и важно отметить эту активность как телесное (co)присутствие в конкретной ситуации и моменте времени. Работа воображения включает телесность и вовлекает зрителя как производителя в одновременное нахождение множества пространств.

Зачастую для специалистов, занимающихся изучением визуального и визуальности, ведущей целью является обнаружение исторического и социального порядка внутри пространства визуальных объектов и способов его конституирования. Но в ситуации бесконечного роста этих образов порядок ускользает. Попытки описания, стремление к ясности и однозначности понимания этой роящейся, постоянно мутирующей массе вещей скорее вносят путаницу или, иначе говоря, вносят ещё больший беспорядок. Микрожизнь этих образов определяется переводом реального эмоционального напряжения и конкретной истории в нечто невероятное – фантастическое, коллективным творчеством. Это изменчивые и неустойчивые реалии, попытки схватить которые неким привилегированным способом (методом) мне представляются обречены на неудачу («мемы» Ричарда Докинза, «медиавирус» Дугласа Рашкоффа и т.п., нашедшие широкое применение в публицистике). Поскольку специфичность, локальность, временность объектов избегают привилегированной позиции универсального объяснения. Образы пересоздаются, переводятся, пересказываются, благодаря чему превращаются в роящееся множество и становятся предметом обсуждения, что только обогащает культурный ресурс в переосмыслении мира.

Рассматривая новую цифровую визуальность лишь со стороны содержания, только как изображения, как массовые низкосортные картинки или как примитивное творчество, как простые декорации повседневности и классифицируя то, что они изображают, мы упускаем саму среду, где они существуют. Но даже если мы их рассматриваем и с этой точки зрения, т.е. с учетом платформ, форматов и сред их существования, то вписываем их в поступательное развитие уже каталогизированных культурных объектов, таких как «медиа» или «авангард», «дадаизм» и пр. Подобный подход набрасывает нам умозрительную генеалогию развития, устанавливая критерии и

ограничивая нас в теоретизировании конечным числом аналитических моделей, между тем если мы обращаем внимание на эстетический опыт их создания и существования, онтологические принципы, лежащие в их основании, то обнаруживается совершенно иной взгляд, взгляд, открывающий специфику цифрового.

Цифровая картинка изначально стремилась к миметическому уподоблению – улучшению качества «картинки», достижению максимального сходства с оригиналом и, более того, к его преодолению в высочайшем разрешении, за которым следуют комфортное потребление и иммерсия в новую реальность. Этот путь ведёт к симуляции и не позволяет понять собственно природу цифрового, так как использует его как средство оставаться вне его. Напротив, принципиальное обращение к цифровым отбросам, к программным сбоям и платформенным несовместимостям есть обращение к самим основаниям цифрового, в соответствии с которыми оно организовано. Здесь мы получаем возможность почувствовать и соответственно понять природу цифрового как материального эстетического объекта.

Феномены новой визуальности, обозначенные мною как грязные цифровые образы, представляют собой ту часть мира, которая эфемерна, смутна и аффективна, она ускользает от определений и активно противится им (если обратиться к блогам и комментариям, то наблюдается обилие авторов, избегающих принадлежности к определенному стилю и жанровым маркерам). Вместо одного «единственно верного» метода нужна скорее открытость обсуждения, поскольку знание об этих образах проблематично, их содержание, несомненно, отсылает к культурным пластам, формирующим современность, но не исчерпывается этим. Данные феномены, апеллируя к чувственности прошлого, модулируя её в цифровых средах и воплощая в микрокультурных практиках новую чувственность цифровой эпохи, направлены на расширение человеческого опыта и вместе с тем указывают на процессуальность эстетического.

Литература

1. Блог «Новая Эстетика» [Электронный ресурс]. URL: <http://new-aesthetic.tumblr.com/about> (дата обращения: 23.04.2019).
2. Персональный блог Джеймса Бридла [Электронный ресурс]. URL: <https://jamesbridle.com/works/the-new-aesthetic> (дата обращения: 23.04.2019).
3. Bruce Sterling, 'An Essay on the New Aesthetic', Wired.com, 2 April 2012 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic/> (дата обращения: 23.04.2019).
4. Степанов М.А. Кино как опыт извергнутых медиа // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 1 (22). С. 156–165.
5. Беньямин В. Автор как производитель // Учение о подобии. Медиаэстетические произведения : пер. с нем. М. : РГГУ, 2012.
6. Грау О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований / пер. с нем. А.М. Гайсина. СПб. : Эйдос, 2013.
7. Steyerl H. The Wretched of the Screen. Berlin : Sternberg Press, 2012.
8. Крэри Д. Техники наблюдателя. Видение и современность в XIX веке : пер. с англ. М. : V-A-C press, 2014.
9. Цилински З. Набрасывать и выявлять. Аспекты генеалогии проекции / пер. с нем. и ком. М.А. Степанова. СПб. : Эйдос, 2013.
10. Фуко М. Ницше, генеалогия, история : пер. с фр. // Философия эпохи постмодерна: Сборник переводов и рефератов. Минск, 1996.

11. Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет : пер. с фр. М. : Касталь, 1996.

12. Menkman R. Glitch Studies Manifesto. 2011 [Электронный ресурс]. URL: http://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf (дата обращения: 30.05.2019).

13. Menkman R. The Glitch Moment(um). Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2011.

Mikhail A. Stepanov, Saint-Petersburg State University of Industrial Technology and Design (Saint-Petersburg, Russian Federation); D.S. Likhachev Russian Institute of Cultural and Natural Heritage (Moscow, Russian Federation).

E-mail: michail.stepanov@gmail.com

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2019, 35, p. 126–133.

DOI: 10.17223/22220836/35/12

DIGITAL AND IMAGE: THE GENEALOGY OF NEW VISUALITY

Keywords: pixel; glitch; visual culture; digital aesthetics; contemporary culture.

Relevance of the study. Contemporary visuality are saturated with elements of digital aesthetics. Products of mass creativity are grouped and form a number of microcultures with many self-names. The short life of these images requires research, since they deal with the sensuality of the present, which means they can become the key to understanding digital reality.

Purpose. To characterize the phenomena of the new visuality of digital aesthetics, defined by the author as dirty digital.

Tasks. To establish the ontological specificity of digital imagery and to identify the main distinguishing features of the new visuality, considered in the light of actual problems of aesthetics, media and communication.

Methods. The study is based on a combination of contemporary aesthetics methodologies and media theories.

Research result. The value of anonymous low-quality images distributed on the Internet lies in the fact that they force the material medium to come to the surface of the screen: properties, qualities, material limitations of digital media. This eruption reports that any image is complex, it is not so much a representation of sociocultural everyday life or ideology; how much is an indication of the ability of the imagination to create and master social reality through embodiment. A dirty digital image is no longer something that is simply created and drawn on a computer. This is an object intended for reuse, it is what makes the imagination work, and around what a transition from the viewer to the producer can take place. Digital aesthetics is material because it is included in the metabolic processes of the imagination of contemporary culture.

Conclusions. The new digital visuality is not so much involved in representing the outside world as it is experimenting with our vision. The primary task of the researcher turns out to be a critical look at the previous categorial apparatus, since here the affective, and therefore the aesthetic experience precedes the cognitive one. The comprehension of new visuality is possible from criticism of the existing criteria of the visual, namely from appeal to the aesthetic experience and the actual categories formed by it. Therefore, it is necessary to investigate the trend towards the spread of digital imagery, focusing on its ontological effects. In the case of an ontological perspective, it is necessary to resist the notion that the digital world of experience must necessarily be represented in binary form; since it would be more appropriate not to reduce the material world to the digital, but rather, rather the digital world to lead to the material, in its potentiality and processuality. The digital image reveals our feelings to us, and the new sensuality of the digital age that is in its formation – the sensuality of bodily co-presence in many worlds at the same time and their co-construction.

References

1. Bridle, J. (n.d.) *The New Aesthetics*. [Online] Available from: <http://new-aesthetic.tumblr.com/about> (Accessed: 23rd April 2019).

2. Bridle, J. (n.d.) *James Bridle's personal blog*. [Online] Available from: <https://jamesbridle.com/works/the-new-aesthetic> (Accessed: 23rd April 2019).

3. Sterling, B. (2012) *An Essay on the New Aesthetic*. April 2, 2012. [Online] Available from: <http://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic/> (Accessed: 23rd April 2019).

4. Stepanov, M.A. (2016) Cinema as an experience of “erupted” media. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury – International Journal of Cultural Research*. 1(22). pp. 156–165. (In Russian).
5. Benjamin, W. (2012) *Uchenie o podobii. Mediaesteticheskie proizvedeniya* [The Doctrine of Similarity. Media esthetic productions]. Translated from German by I. Boldyrev et al. Moscow: Russian State University for the Humanities.
6. Grau, O. (2013) *Emotsii i immersiya: klyucheveye elementy vizual'nykh issledovaniy* [Emotions and immersion: key elements of visual research]. Translated from German by A.M. Gaysin. St. Petersburg: Eydos.
7. Steyerl, H. (2012) *The Wretched of the Screen*. Berlin: Sternberg Press.
8. Crary, J. (2014) *Tekhniki nablyudatelya. Videnie i sovremennost' v XIX veke* [Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the 19th century]. Translated from English by D. Potemkin. Moscow: V-A-C press.
9. Tsilinski, Z. (2013) *Nabratsyvat' i vyyavlyat'. Aspekty genealogii proektsii* [Sketch and reveal. Aspects of the genealogy of projection]. Translated from German by M.A. Stepanov. St. Petersburg: Eydos.
10. Foucault, M. (1996a) Nitsche, genealogiya, istoriya [Nietzsche, genealogy, history]. Translated from French. In: Usmanov, A. (ed.) *Filosofiya epokhi postmoderna* [The Philosophy of the Post-modern Era]. Minsk: Krasiko-print.
11. Foucault, M. (1996b) *Volya k istine: po tu storonu znaniya, vlasti i seksual'nosti. Raboty raznykh let* [The Will to Truth: on the Other Side of Knowledge, Power and Sexuality. Works of Different Years]. Translated from French. Moscow: Kastal'.
12. Menkman, R. (2011) *Glitch Studies Manifesto*. [Online] Available from: http://modern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf (Accessed: 30th May 2019).
13. Menkman, R. (2011) *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.