

КРЫШТАЛЕВА Марина Константиновна / Marina KRYSHTALEVA
| Аналитический подход в исследовании визуального |

КРЫШТАЛЕВА Марина Константиновна / Marina KRYSHTALEVA

Россия, Санкт-Петербург.
РГПУ им. А. И. Герцена. Кафедра теории и истории культуры.
Аспирант.

Russia, St. Petersburg.
Herzen State Pedagogical University.
PhD student, department of theory and history of culture.

nebolar@gmail.com



АНАЛИТИЧЕСКИЙ ПОДХОД В ИССЛЕДОВАНИИ ВИЗУАЛЬНОГО РЕЦЕНЗИЯ НА КНИГУ О. ГРАУ «ЭМОЦИИ И ИММЕРСИЯ: КЛЮЧЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ».

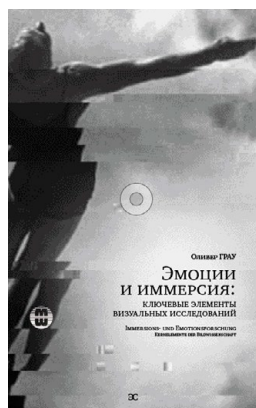
В рецензии проводится анализ работы О. Грау «Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований». Выводится методология исследования, которой следует автор. Поставленная цель всей работы — проследить развитие иммерсивных изображений. Она успешно достигается в следствии применения аналитического алгоритма, разработанного Грау, и примененного к выбранным им медиа.

Ключевые слова: визуальные исследования, культурная история эмоций, визуальные медиа

An Analytical Approach in Visual Studies, A Review of Oliver Graus's Book "Emotions and Immersion: Key Aspects of Visual Studies"

The review provides an analysis on O. Graus's work "Emotions and immersion: Key aspects of visual studies" and his research methods are presented. The aim of the work is to follow the development of immersive pictures. This is successfully reached by applying an analytic algorithm, constructed by Graus and employed on the chosen media.

Key words: visual studies, cultural history of emotions, visual media



Книга Оливера Грау «Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований» первое русскоязычное отдельное издание автора. Прежде читатели могли познакомиться с исследовательской мыслью немецкого искусствоведа, ныне более известного как теоретика медиа и медийного искусства по тексту «Фантасмагорическое визуальное колдовство XVIII столетия и его жизнь в медиаискусстве»¹, но чаще в режиме реального времени.

Грау неоднократно приезжал в Россию, выступал с лекциями в Москве, Екатеринбурге и Петербурге. Подход автора в исследовании проблемы «погружения», эффекта присутствия, для которого Грау использует понятие иммерсии, непривычен. Он работает в междисциплинарном поле визуальных исследований, опираясь на историю искусств, философию медиа, культурную историю эмоций, охватывает широкий круг проблем. Анализ трех продуктов визуальной культуры, выбранных Грау, невозможно целиком провести в рамках одной дисциплины. Именно в этом проявляется тот инновационный подход в анализе визуальности, который стараются утвердить визуальные исследователи: преодоление границ предмета изучения. Визуальную культуру в ее не традиционном понимании нельзя определить как частное явление культуры, изолировать от всех остальных. «Границы — а так же некоторые из тех, кто стремится держать их в неприкосновенности, — должны быть отодвинуты, если визуальная культура желает развиваться в наиболее интерес-

¹ Грау О. Фантасмагорическое визуальное колдовство XVIII столетия и его жизнь в медиаискусстве / пер. с нем. М. А. Степанова. // Международный журнал исследований культуры. — 2012. №5(6). — С. 101–110.



ном направлении»². На этом строится вся работа Оливера Грау в последовательном разборе роли, значения и возможностей медиа, наиболее прогрессивных для своей эпохи. Идея Грау относительно замысла книги состоит в том, что бы проследить историю иммерсивных изображений и их взаимосвязь. В порядке исторической хронологии автор рассматривает Иезенгеймский алтарь работы Грюневальда, относящейся к северному Возрождению (1506–1515), киноленту «Триумф воли» (реж. Л. Рифеншталь, 1934 г.) и компьютерную игру «Amargica's army» (США, издается с 2002г.). Все три являются примерами эффективного использования свойств медиа для своего времени, что и решило выбор в их пользу. Сразу же возникает вопрос, почему в этом ряду нет фотографии, изобретения технообраза, который, по мысли В. Флюссера, по величине исторической значимости не уступает изобретению письменности. Это и другие недоумения в отношении выбора живописного изображения или киноленты Грау разрешает следующими обоснованиями: каждый из выбранных им примеров появляется в период «разлома истории медиа». Эти разломы обозначены им так: «открытие перспективы, изобретение мнимого движения изображений (кинематографии) и мнимой реакции изображений на действия пользователя (интерактивности)»³. Справедливо и то, что все эти произведения сделаны на заказ. Как поясняет Грау, «только при высоких концептуальных и финансовых затратах можно было реализовать подобные визуальные миры».

Знание истории искусств позволяет исследователю довольно легко обращаться к медиа разных эпох. «Эмоции и иммерсия» — частный случай рассмотрения истории искусств через понимание их медийного свойства. В научных интересах Грау-искусствоведа значится как культура XIX века, так и искусство эпохи Ренессанса. Не смотря на критику и признание научной общественностью «истории искусств» как дисциплины сверхконсервативной, сложно оспорить значение ее фундаментальности и работ узких специалистов, которые «напоминают столпников, восседающих на вершине чистого знания»⁴, к которым эrudиту было бы даже сложно приблизиться. Понимание работы художника со средствами художественной выразительности, вызывающими, или даже намеренно конструирующими у зрителя определенные эмоции, несомненно, обусловлено самим «художественным» видением автора.

К тенденции переосмысления некоторых физиологических способностей человека и исследование эмоций, как феномена культуры. Они связаны с языком конкретного общества, в котором существуют и, соответственно, рассматриваются неотрывно от социо-культурного контекста своего времени. Грау дает такое определение эмоциям: «это направленный на что-либо, телесно воплощенный, однако сложно локализуемый феномен»⁵. Их историческая природа, интенциональность и телесно воплощенный характер становятся объектом исследования.

Обращаясь к анализу визуального, исследователь сталкивается с необходимостью определения всех компонентов процесса видения. Скажем, взгляд на картину или ее репродукцию — это встреча двух посылов: сообщения, заложенного в самого изображение и интенции его «увидеть» со стороны зрителя. Внутренняя структура изображения не является самодостаточной, без учета творческих, мыслительных способностей человека, его интеллектуального багажа (способности к коннотативному чтению изображения), а так же социо-культурных предпосылок. В каждом анализируемом случае, Грау выводит диадку отношений: суггестивных изобразительных техник и усилий наблюдателя, а образовавшийся «ззор» диагностирует как характер дистанции взгляда, определяющий степень иммерсии в каждом конкретном случае. Интенсивность этого «вовлечения» определяется совокупностью опыта видящего и его компетенции, по анализу, чтению, интерпретации и созданию визуальных образов. «Сила действия того или иного медиума, способного производить иллюзии, напрямую зависит от предшествующего медиального опыта зрителя»⁶ — пишет Грау, в зрительном контакте с визуальными поверхностями взгляд человек осваивает визуальные впечатления и переживания, которые его, опыт, в значительной мере определяют.

Создание нового медиума в культуре, чисто практически, возможно благодаря инновационным техническим средствам. Вероятность того, что они будут воздействовать на человека планируемым образом, напрямую зависит от его визуального/медиального опыта. В отношении каждого медиума, который Грау избрал для своего анализа, следует определенным алгоритмом вопросов: Какую цель преследует медиум? Каков опыт аудитории, на которую он направлен? Какие средства воздействия используются и как они воздействуют на эмоции? Как характеризуется дистанция и между зрителем и изображением, границы реального/виртуального (визуальные медиа создают такое полисенсорное пространство)? Вероятно, что этот принцип можно применить к анализу отдельного медиума в принципе.

Общность вопросов позволяет проследить эволюцию и медиа, и человеческого опыта. Диалектика создания иммерсивных изображений проста: на смену технологий, ставших привычными, приходят новые, еще не отрефлектированные обществом, сильнее воздействующие на эмоциональную сферу. «Новый медиум-посредник-производит иллюзии — увеличение разрыва между силой воздействия образа и осознанным дистанцированием с другой», что только подтверждает многочисленные опасения о «власти» образов: «превратить осознанно переживаемые иллюзии в неосознанно переживаемые, дав тем самым кажущейся видимости действительность реального»⁷. Активной зоной влияния визуальных образов становятся не когнитивные способности (защитным механизмом которых может стать просвещение, знание), а эмоциональная сфера, при этом снижая способность к критическому дистанцированию. Этим и пользуется пропаганда. Иезенгеймский алтарь транслирует идею, возможную сугубо в католической мысли и эстетике: «через эмоциональную связь со Христом, возмож-

² Элкинс Д. Девять типов междисциплинарности для визуальных исследований. Ответ на статью Мике Баль «Визуальный эссенциализм и объект визуальной культуры». Логос №1. 2012. — С. 256.

³ Грау О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований. / пер. с нем. А. М. Гайсина. — СПб.: Эйдос, 2013. — С. 10.

⁴ Элкинс Д. Указ. соч. — С. 251.

⁵ Грау О. Указ. соч. — С. 21.

⁶ Там же. С. 21.

⁷ Там же. С. 26.



АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ ПОВОРОТ / ANTHROPOLOGICAL TURN

КРЬШТАЛЕВА Марина Константиновна / Marina KRYSHTALEVA
| Аналитический подход в исследовании визуального |

но исцеление». Кинолента «Триумф воли», включая название, в каждом мгновении фильма «подчиняет и взрывает» зрителя мыслью о всемогуществе Национал-социалистической немецкой рабочей партии, возглавляемой Гитлером. На этом фоне послы AA (America's army) выглядят менее масштабным — рекрутинг в армию США, как иронично отозвался автор на одно из гейм-форумов: «генералы пытаются привлечь в армию геймеров».

Методы преодоления дистанцирования зрителя от одного «медиа разлома» к другому совершенствуются. Каждый использует свойственные ему средства художественной выразительности: живопись — сюжет, композицию, цвет; кино — кадр и монтаж; к эстетике компьютерной игры, по-видимому, все чувственные аспекты реальности. В живописном изображении «Распятия» композиция сформирована таким образом, что «полотно поглощает человека через взгляд, <...> зритель помещен в картину». Кино, своей природе уже эмоциональная и чувственная реальность (А. Тарковский). Эффект «вечности» и прорыва двухмерного изображения на экране создается не только композицией в кадре, ракурсами съемки, задействуется аудиальный канал восприятия. Ритмичная музыка способствует «вхождению» в картину. Интерактивность компьютерной игры заключается в незамедлительной реакции на действия игрока, коммуникации между ними. Все тело постепенно включается создание и проживание иллюзии: виртуальной/визуальной реальности.

Потребность в со-причастности, сродни экзистенциальному запросу, на который человек так или иначе будет искать ответ. Критикуя М. Маклюэна, Ф. Киттлер иронично отметил, что «не стоит путать Святой дух с машиной Тьюринга», подчеркивая этим иллюзорность идеи «электронного» единения людей. Грау, напротив, не обольщается этой аналогией, подмечая различие духовных и рукотворных иммерсивных процессов: «Иммерсия может быть активным духовным процессом, однако в большинстве случаев — как в искусстве прошлых веков, так и в наше время — иммерсия является ментальным абсорбированием»⁸. Во всей работе непрерывно звучит тема «эффекта бесконечно-

сти», создаваемого медиа. Само ощущение вечности, как отмечает Фрейд, чувство, вызванное чем-то безграничным, безмерным, как бы «океаническим». Иммерсивные медиа производят и эти ощущения: присутствия в пространстве и времени, что не явно, но последовательно демонстрирует анализ Грау.

Потенциально, каждое изображение может быть иммерсивным и стать либо «опиумом» для народа либо «золотым тельцом», и то и другое отсылает к двум обозначенным Грау тенденциям в отношении сложившейся визуальной ситуации: апокалиптическому восприятию и аллюзиям платоновской пещеры. Конечно, У. Митчелл называет визуальный поворот всего лишь тропом, фигурой речью и это переживание визуального, свойственно любому периоду в истории со времен античности, связанный с возросшей образностью, и даже — видимостью. Грау подводит финальную черту в своей работе. Новые медиа, обладая большим суггестивным потенциалом, в сравнении с предыдущим, видятся очередным явлением манипулирования, идеологического внушения, и, что не менее важно «иллюзионной реальности», все меньше отличимого от своего прообраза. «В любом случае новые иммерсивные медиа не сулят ничего хорошего», — пишет автор, таким образом ясно обозначая свою, лишенную иллюзий относительно визуального, позицию.

Медиа вовлекают человека в мир иллюзий посредством эмоциональной суггестивности, оказываясь, тем самым, если не условиями существования культуры, то значительным фактором ее формирования. Эти тезисы, насквозь пронизывающие работу Грау, помогают понять, почему именно в книжной серии «*machina media*»⁹ появляется его книга. Неопределенность границ визуальных исследований зачастую приводит классическое линейное мышление в замешательство. Это становится причиной либо абстрагированного анализа, либо сумбурного переплетения знаний, к которым осуществляется обращение. Исследование Оливера Грау представляется тем образцом новой науки, в котором сочетается ассоциативное мышление и стройное логическое повествование, а философское осмысление следует за историческими фактами и культурными реалиями.

⁸ Там же. С. 42

⁹ http://spbric.org/index.php?action=pub_mm

