

**СТАТУС ЦИФРОВОГО ОБРАЗА:
ОТ КРИЗИСА РЕПРЕЗЕНТАЦИИ
К КОНСТРУИРУЕМОЙ МЕДИАРЕАЛЬНОСТИ**

В. В. Путинцева-Арданская

Московский музей современного искусства

Поступила в редакцию 6 ноября 2020 г.

Аннотация: в статье рассматривается статус цифрового образа в контексте теории медиа, визуальных исследований и философии искусства. Ставится вопрос о статусе цифрового объекта в горизонте поступательного развития оптических медиа от аналоговых к цифровым (П. Вирилио, Д. Дрюкер, Д. Бруно). Исходя из методологии неклассической философии вводится тезис о кризисе репрезентации и эксплицируется аспект имманентности виртуальности цифрового объекта виртуальной медиaplatforme в аспекте цифрового искусства (П. Вайбель). Проблематизируется понятие «реальность» исходя из парадокса темпорального измерения цифрового объекта (Б. Гройс). Анализируется аспект описания техноэпистемической конфигурации (В. Эрнст, Ф. Киттлер) с учетом корреляции социальных практик, действий пользователей медиаустройств и устройства самих медиа (в частности, компьютеров для передачи цифрового образа). Ключевой вывод статьи заключается в том, что цифровой образ совпадает по модусу своего существования с виртуальной платформой (в отличие от аналоговых медиа), что позволяет рассмотреть неклассическую установку кризиса репрезентации в контексте приращения статуса цифрового образа по отношению к медиареальности.

Ключевые слова: онтология цифровых медиа, философия медиа, визуальные исследования, философия искусства.

Abstract: this article is proposed to analyze digital image status in such field as media studies, visual studies, philosophy of art. The issues of a digital object status are analyzed from analog to digital in history of optical media (P. Virilio, J. Drucker, G. Bruno). Based on non-classical philosophy, thesis about the crisis of representation is introduced with attention to aspect of coincidence of the digital object in correlation virtual status of existence and the virtual platform in correlation with digital art (P. Weibel). The article questions status of the «reality» paradox based on a digital object temporality (B. Groys). The aspect of the techno-epistemic configuration (W. Ernst, F. Kittler) is analyzed taking into account the correlation of social practices, the actions of users of media devices and the device of the media themselves (in particular, computers for transmitting a digital image). Key lesson of the article is that the digital image coincides in its mode of existence with the virtual platform (as opposed to analogue media), which allows us to consider non-classical crisis of representation in the context of the increment image status in relation to reality.

Key words: ontology of digital media, media studies, visual studies, philosophy of art.

*Светлой памяти моего научного руководителя
профессора Владимира Васильевича Миронова
посвящается*

Широкое использование цифровых медиа – компьютеров и «умных устройств» – стало возможным благодаря развитию современной науки и техники, фундируемой максимой знания эпохи Нового времени. Тема тотальности цифровых образов, базированных на интерфейсе, предоставляющем доступ к виртуальному миру, устойчиво вошла в обиход как современных гуманитарных дисциплин, так и стала предметом рецепции популярной культуры – кинематографа, индустрии компьютерных игр и комиксов. В данной статье мы предложим ракурс рассмотрения цифрового образа в контексте философии медиа и визуальных исследований с обращением к понятиям философии искусства.

Заметим, что под «философией медиа» понимается направление, сформированное в 1960-е гг. в исследованиях Маршалла Маклюэна о соотношении между символическим сообщением и материальной (плат) формой для его выражения (будь то лист бумаги или экран компьютера) [1]. Философия медиа рассматривает трансформацию социальных практик в аспекте корреляции познавательных средств и способов их ретрансляции в дискурсивных формах и материальных артефактах. Наряду с этим привлечение подхода визуальных исследований продуктивно для понимания историко-эпистемического значения современных оптических аппаратов, а философия искусства позволит объяснить некоторые онтологические эффекты в контексте тезиса о кризисе репрезентации. Проблематизация онтологического статуса дигитального образа, базирующегося на цифровом коде, – это исследовательская область как теоретиков медиа, так и аналитиков визуальной культуры, концепции которых будут представлены в настоящей статье.

Начиная рассмотрение цифрового образа в контексте визуальных исследований и философии медиа, важно заметить вслед за исследователем визуальной культуры Полем Вирилио, что компьютер трактуется как оптическое устройство в череде исторических трансформаций медиа благодаря посреднической функции экрана для передачи данных [2]. Одновременно с этим, согласно исследовательнице медиа Джоанне Дрюкер, компьютерный интерфейс также конструирует визуальную ткань определенным способом, выстраивая перцептивный опыт пользователя [3]. Исторически некоторые оптические аппараты (такие как *camera obscura*, микроскоп, телескоп, фотографическая и кинематографическая техника, телевидение) повлияли на коммуникационный образ, с которым мы сегодня имеем дело посредством уже цифровых медиа. Производство цифровых изображений – кинообразов, образов массмедиа и фотообразов, (вос)производимых и транслируемых через медиаканалы, – может быть понято как своего рода «фабрика по производству визуального», согласно исследовательнице Джулиане Бруно [4]. Ретранслируемые образы охватывают всё поле видимого в своей тотальности существования.

В развитии оптических медиа произошло несколько фундаментальных трансформаций визуального, ставших возможными благодаря дополнению аналоговых медиа цифровыми [5]. Так, образы, воплощаемые через классические аналоговые медиа (живопись, мозаика или фреска), по характеру репрезентации символического сообщения не совпадают с формой своей материальности: мозаичный образ не есть знак из фрагментов смальты, а живописное произведение не совокупность цветных пятен на квадратном фрагменте ткани. В свою очередь, цифровой образ сопряжен с виртуальной медиаплатформой. Важно, что цифровые медиа представлены преимущественно в виртуальной форме, не сводясь только к аппаратным устройствам для вывода и трансляции образа (т. е. монитору, клавиатуре и другим устройствам для вывода данных). Это обуславливает то, что цифровой образ как виртуален в своем существовании, так и сам представляет собой виртуальный объект: тем самым эта взаимосвязь обуславливает совпадение медиального (т. е. характеристики платформы) и символического сообщения (т. е. самого образа).

В этом совпадении реализуется важная функция кризиса репрезентации, к которой пришло модернистское искусство, выместив образ за пределы соотношения с утраченным (изначальным) подобием. Напомним, что отказ от репрезентации сопровождался критикой как онтологических, так и социальных оснований. Неклассические онтологии XX в. подчеркивали конструируемый характер социальных практик и субъекта, представляя в критическом ракурсе роль языка, экономики и производства. Акцент на материальности средств самой художественной репрезентации сместил некогда господствующее представление об апелляции художника ввиду силы художественного гения к некоторой сакральной истине в процессе создания произведения искусства. Критическая рефлексия относительно взаимосвязи субъекта, истории и социальной действительности фундировала дискурс неклассической философии искусства, сместив горизонт внимания на исследования производства суждений об искусстве в антиэссенциалистском ключе (в частности, в англо-саксонской традиции философии искусства). Фокус внимания на конструирующей функции образа и обусловленности его гендерными, языковыми, постколониальными, институциональными аспектами, совпадающими со статусом его существования, оказался базовым дискурсом современной философии искусства от 1960-х до сегодняшнего дня.

В развитии неклассического философского дискурса об искусстве релевантно утверждение о том, что цифровое искусство избавлено от функции «быть удвоением реальности». Так, рассматривая аспекты существования цифрового искусства, теоретик искусства Борис Гройс обращает внимание на то, что дигитальный образ оказывается имманентен самому своему способу существования цифровых медиа, поскольку нематериальный образ и виртуальная среда для его передачи симметричны друг другу [6]. Гройс предлагает понимать способ существова-

ния цифровых образов как «поток», который, на наш взгляд, аннулирует всякую возможную эссенциальность произведения цифрового искусства. Мы трактуем этот тезис в контексте (мета)постмодернистского сообщения как представление о конструируемости цифрового образа: с одной стороны, как было уже упомянуто, как имманентность дигитального образа цифровой медиаплатформе, а с другой – в аспекте проблематизации статуса цифрового объекта, связанного с производством эпистемы (в фукианском значении этого термина как когнитивного a priori некоторой исторической эпохи) и деятельностью социальных институтов. Этот теоретический аспект может быть понят в контексте интеллектуального развития философской традиции через представление о конструируемости дискурса и статуса включенных в него объектов.

Исторически же сама симметричность существования цифрового образа виртуальному медиа в контексте философии искусства может быть рассмотрена аналогично в качестве поступательного совпадения технического сообщения с этапом рефлексии технокультуры и оценки продуктов ее развития. Так, согласно теоретику искусства и куратору Петеру Вайбелю, в качестве результата новоевропейского идеала науки может быть усмотрено само «вычислительное мышление», фундированное компьютерными технологиями [7]. Более того, апеллируя еще раз к Вирилио, важно заметить, что благодаря возрастанию количества синтетических образов их пространство стало машиной для их воспроизводства. Упомянутая визуальная ткань цифровых образов связана с их гиперпроизводством, объясняемым не только квазикапиталистической избыточностью и мета(пост)модернистской пышностью в духе нового цифрового Ренессанса. Наряду с этим синтетические машинные образы закономерно оказываются результатом роста прикладных технологий, обуславливающих процессы автоматизации перцептивного аппарата пользователей.

Более того, вслед за Вирилио и сравнительно с позицией Гройса, возможно постулировать некий логический парадокс о статусе существования цифрового объекта: поскольку цифровой образ симметричен транслируемой его медиаплатформе, то виртуальное предвосхищает актуальное в своем временном измерении, подвергая деструкции само понятие медиареальности. Цифровой образ по отношению к образу аналоговой реальности обладает на временной шкале нулевой точкой отсчета – он существует не как образ аналогового предмета, но предшествует ему. Иными словами, онтология дигитального образа соотносится с двойственным измерением виртуального образа, совпадающим с самой виртуальностью медиаплатформы, базированной на цифровом коде (т. е. программном устройстве, или *soft*). Эта двойственность заключается в том, что сам цифровой образ виртуален и в способе существования, и в типе репрезентации через цифровые платформы, не исчерпываясь ими. Тем самым цифровой образ нивелирует дуалистичность между образом как референциальным знаком классической системы репрезентации и средством его выражения в медиареальности.

Какова эта медиареальность? Она вплетена в медиальное тело цифрового, записанного благодаря программному коду, опосредованного аппаратными устройствами. В контексте предлагаемого подхода философии медиа мы можем рассмотреть ее в срезе концепции немецкого медиатеоретика Вольфганга Эрнста, который предлагает критически анализировать диапазон дискурсивных правил, регулирующих функционирование медиасообщений в цифровую эпоху [8]. Его подход проблематизирует соотношение между информационной системой и средствами ее выражения с учетом классического тезиса о непрозрачности сообщения теории медиа. Авторское дополнение Эрнста заключается в том, что сами процедуры интерпретаций этих сообщений и трактовка медиареальности коррелируют с эпистемами, обусловленными различной онтологией. Согласно его концепции, медиа (будь то компьютер или смартфон) в своем устройстве буквально воплощают эпистемологическую конфигурацию, будучи одновременно и артефактом (который соотнесен с определенной историко-технической ситуацией), и документом (который создает и опосредует определенную конфигурацию отношений). Например, компьютер как артефакт включает в себе социальные практики ИТ-индустрии, обслуживаемой наемными работниками и управляемой главами цифровых корпораций, что выражается в устройстве и функционировании конкретных программ. В то же время компьютер задает и одновременно опосредует новые формы перцептивного аппарата и социальных отношений, которые соотносятся с формами использования компьютерных данных. Таким образом, концепция Эрнста расширяет классический тезис теории медиа о том, что медиа суть расширения нервной системы чувственности; медиа суть и свидетельство, и документ конкретного общества, опосредующий и материализующий практики реальности, поддерживаемые социальными институтами и описываемые посредством дискурсивных систем.

Однако концептуализация понятия «медиареальность» оказывается не такой тривиальной задачей для аналитика в контексте построения онтологии медиа. На это предлагает обратить внимание немецкий медиатеоретик Фридрих Киттлер, отмечающий, что анализ дискурса игнорирует то, что эпистемические условия не только представляют собой конкретные исследовательские ситуации, но и масштабные технико-исторические события [9]. Установка корреляционизма теории медиа может быть трактована в этом отношении так, что корреляция между социальными практиками, пользователями медиа, медиаустройствами (в частности, компьютерами для передачи цифрового образа) заключена в том, насколько действия пользователей воплощаются и одновременно задаются использованием медиаустройств. Использование этой установки в исследованиях медиа позволяет охарактеризовать неоднозначность причинно-следственных связей и медиаэффектов для концептуализации представлений о медиареальности.

Таким образом, в настоящей статье мы рассмотрели статус цифрового образа в контексте критического понимания цифровых медиа. Дигитальный образ было предложено трактовать в сопоставлении с раз-

витиём оптических медиа: от аналоговых к цифровым, – в контексте традиции теории медиа и визуальных исследований. Двигаясь в русле критики репрезентации, мы охарактеризовали ключевое приращение статуса цифрового образа с учетом совпадения виртуальной платформы и виртуального объекта. Наряду с этим был рассмотрен парадокс предшествования цифрового объекта в темпоральном измерении виртуального актуальному, ставящий под вопрос само понятие «медиареальность». Относительно проблематизации представлений о медиареальности был затронут ряд аспектов применительно к эпистемическим процедурам и социальным практикам. Было показано, что процедура концептуализации медиареальности соотносена с конфигурацией техноэпистемической ситуации, которая создается и формируется благодаря корреляции свойств платформ с пользовательским поведением.

Рассмотренное позволяет сделать ключевой вывод данной статьи: цифровой образ ввиду совпадения виртуального типа объекта виртуальной медиаплатформе позволяет проблематизировать понятие «медиареальность». С учетом инструментария теории медиа концептуализация представлений о медиареальности может быть охарактеризована посредством корреляционистской установки при описании пользовательских практик и порядков дискурсивных процедур.

Литература

1. Маклюэн М. Понимание медиа : внешние расширения человека / М. Маклюэн. – М. : Кучково поле, 2007. – 464 с.
2. Вирилио П. Машина зрения / П. Вирилио. – СПб. : Наука, 2004. – 144 с.
3. Drucker J. Graphesis : visual forms of knowledge production / J. Drucker. – Harvard University Press, 2014. – 216 p.
4. Bruno G. Surface : matters of aesthetics, materiality, and media / G. Bruno. – Chicago : The University of Chicago Press, 2014. – 288 p.
5. Больц Н. Азбука медиа / Н. Больц. – М. : Европа, 2006. – 184 с.
6. Гройс Б. В потоке / Б. Гройс. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 208 с.
7. Вайбель П. Медиаискусство : от симуляции к стимуляции / П. Вайбель // Логос. – 2015. – № 4 (106). – С. 135–162.
8. Ernst W. Digital Memory and the Archive / W. Ernst ; edited and with an introduction by Jussi Parikka. – Minneapolis : University of Minnesota Press 2013. – 256 p.
9. Kittler F. Gramophone, Film, Typewriter / F. Kittler. – Stanford : Stanford University Press, 1999. – 360 p.

Московский музей современного искусства

Путинцева-Арданская В. В., магистр философии, научный сотрудник образовательного отдела

E-mail: ryzhenkova.valeria@gmail.com

Moscow Museum of Modern Art

Putintseva-Ardanskaya V. V., MA in Philosophy, Researcher of the Education Department

E-mail: ryzhenkova.valeria@gmail.com