

Феномен «воплощения» в визуализации культурного наследия: концепция С. Кендердин

Научный руководитель – Захарченко Ирина Николаевна

Бирюков Иван Сергеевич

Аспирант

Российский государственный гуманитарный университет, Отделение социокультурных исследований, Москва, Россия

E-mail: vvanuyabiryukov@gmail.com

Сложно переоценить влияние процесса цифровизации и интеграции новых технологий на все сферы жизнедеятельности общества. Среда музеев не является исключением и многие институции активно интегрируют в свою деятельность плоды технологического прогресса. Современные проекты, использующие технологии визуализации объектов культурного наследия – важнейшая составляющая цифровых музейных практик. Критическое осмысление опыта данной деятельности институций становится как никогда актуальным процессом в научной среде гуманитарного знания. Одним из ведущих современных исследователей цифровых практик в музейной среде, а также действующим автором таких проектов является Сара Кендердин, профессор цифровой музеологии Федеральной политехнической школы Лозанны. В центре исследования феномен «воплощения» (embodiment), разработанный в рамках концепции С. Кендердин. Данная концепция рассматривается на пересечении нескольких научных дисциплин: истории оптических медиа, критики современных технологий визуализации и практики создания иммерсивных инсталляций. Подход С. Кендердин демонстрирует, как цифровые среды трансформируют не только репрезентацию культурных объектов, но и саму телесность воспринимающего субъекта [1]. Отправной точкой в рамках данной концепции становится анализ исторических «техник наблюдателя» британского исследователя визуальной культуры Джонатана Крэри. Согласно его теории, оптические устройства XIX века добивались успеха благодаря двум качествам: фантазмагоричности (способности скрывать механизмы иллюзии) и требованию неподвижности, пассивности тела зрителя [2]. Современный музейный посетитель ожидает принципиально иного физического опыта, вовлекающего полный спектр телесных ощущений. Этот разрыв призваны заполнить иммерсивные и интерактивные среды визуализации, где визуальные, звуковые и алгоритмические техники создают новые способы ремедиации наследия, а центральное место занимают воплощение, погружение, перформанс и интерактивный нарратив [3]. Теоретическую рамку для анализа феномена «воплощённого опыта» можно обнаружить в концепции американского философа Марка Джонсона [3], который предлагает рассматривать человеческое тело на нескольких уровнях - биологическом, феноменологическом, экологическом, культурном и социальном. Кендердин применяет эту модель к своему авторскому проекту “Pure Land” (виртуальная и дополненная реконструкция пещер Могао в Дуньхуане) и демонстрирует, как каждый из этих аспектов проявляется во взаимодействии пользователя с цифровым наследием: от физического усилия при удержании планшета до социального перформанса в окружении зрителей и культурного кодирования буддийских образов [1].

Особое внимание в рамках своей концепции С. Кендердин уделяет проблеме оценки феномена «воплощённого опыта» музейными институциями. Традиционные методы, такие как, опросы посетителей не способны в должной мере оценить субъективные, аффективные и телесные измерения взаимодействия. В ответ на этот вызов С. Кендердин разрабатывает инструмент “I Sho U”, позволяющий посетителям в интерактивной форме

рефлектировать своё эмоциональное и телесное состояние, а исследователям работать с этими данными в реальном времени.

Сегодня концепция Сары Кендердин вносит значительный вклад в исследования, как в поле цифровых гуманитарных наук, так и культурологии, в частности. Анализ концепции феномена «воплощения» в рамках визуализации объектов культурного наследия значительно расширяет рамки современных исследований визуальной культуры и требует дальнейшего осмысления. Тезис основан на статье С.Кендердин (Embodiment, Entanglement, and Immersion in Digital Cultrcal Heritage) 2015 года ранее не опубликованной на русском языке.

Источники и литература

- 1) Sarah Kenderdine., Embodiment, Entanglement, and Immersion in Digital Cultural Heritage // A new companion to digital humanities // Wiley Blacwell, pp. 22-42, 2015.
- 2) Crary, J. 2001. Suspension of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture. Cambridge, MA: MIT Press
- 3) Johnson, M. 2007. The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding. Chicago: University of Chicago Press.