

## ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ: ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ

### Визуальная культура: проблемы самоидентичности

И. А. Мальковская

(Российский университет дружбы народов)\*

*В статье рассматриваются проблемы личностной идентичности под воздействием современных информационных средств, формирующих визуальный тип культуры.*

*Ключевые слова: визуальная культура, визуальная антропология, идентичность, индивидуум, социализация, транскультура, перформанс, структуры визуализации, кластеры коммуникации, актор, агентность.*

### Visual Culture: Problems of Self-identity

I. A. Malkovskaia

(The Peoples' Friendship University of Russia)

*Abstract: In this article the problems of personal identity under a massive impact of modern informational means, which form a visual type of culture, are considered.*

*Keywords: visual culture, visual anthropology, identity, individual, socialization, transculture, performance, structures of visualization, cluster of communication, actor, agency.*

Визуальная культура и визуальная антропология (Штомпка, 2007), стремительно вошедшие в область социального знания, проблематизировали вопрос субъектности человека, его способности сохранять личную идентичность в визуально-виртуальном пространстве под напором массы предлагаемых зрелищ и образов. Зрелищно-образная реальность на фоне социальных трансформаций в мире обнаружила тесные связи с рядом ключевых теоретических проблем современной социологии. В ней растет внимание к четырем «И»: индивидуализация, идентичность, идентификация, интимность. В последние

годы по этим темам вышли работы З. Баумана, П. Бурдьё, Э. Гидденса, М. Фуко и др.

Реалии информационно-коммуникативного мира и мира зрелищ затрагивают в первую очередь человека и проблемы его формирования. К взаимосвязи мира человека с миром общественным (тоже сотворенным людьми) и обращена социальная теория. Методология социальных наук стремительно эволюционировала за последние десятилетия, отражая нарастающий темп изменений человеческой жизни, все более тесно взаимосвязанной с природной средой на макро- и наноуровнях. Но парадоксальность ситуации заключается

\* Мальковская Ирина Александровна — кандидат философских наук, доцент кафедры государственного и муниципального управления Российского университета дружбы народов. Тел.: 8 (495) 434-21-12. Эл. адрес: iraly@ hotbox.ru

в том, что по мере выработки, казалось бы, более совершенного и точного инструментария изучения объектов — общественного, человеческого и физического миров, границы этих объектов все более ускользают, а открываемые явления и факты свидетельствуют о многократном усложнении всякой последующей структуры и ее анализа. Подтверждается положение А. Эйнштейна о том, что понимание атома, возможно, проще понимания детской игры.

Социальная теория, как представляется, испытывает два методологических «дефицита», проявляющихся 1) в фиксации социальной «данности» объекта в его нынешнем состоянии, а значит, всякий раз в «запаздывании» процессуального исследования объекта и его изменений; 2) в стандартах социального мышления самой науки, выражающихся в традиционных подходах к научному познанию, в конструировании языка науки, требований и «заказов» к науке, придающих в итоге социальной теории статус знания, описывающего зачастую «желаемое», а не реальное.

Между тем динамика социальной эволюции ощутима сегодня на уровне даже обычного сознания: другими становятся взаимоотношения, социальные институты, размываются границы, казалось, незыблемых цивилизаций.

Усложнение реалий общественного бытия стало определенной предпосылкой для сознательного запутывания человека как потребителя зрительной информации со стороны заинтересованных агентов — СМИ и производителей продукции. Действительно, представления о настоящем проще всего современный человек может почерпнуть из СМИ, о будущем — из компьютерных игр, фантастики. В проблематике социальной жизни в желаемом смысле можно ориентировать игроков большого бизнеса и политиков. Несколько по-иному предстают возможные ориентиры даже социальных теоретиков, особенно живущих в обществах постиндустриального арьергарда. Возможно, отмечу попутно, по этой причине голос социальной науки в России не очень активно востребован при разработке

путей развития страны и перспектив развития образования.

Новизна положения современного человека обозначается терминами и характеристиками, выросшими из визуальных, «зрелищных» и потребительских практик: объект воздействия, потребитель (информационных услуг), реципиент, «дивидуум» (в отличие от ин-дивидуума), «сетенин» (вместо гражданина), актер и т.д. Появился термин НЕТоократия (Бард, Зодерквист, 2004). Дело не в терминах такого рода; все это в итоге лишь отражает изменения среды существования человека. Понятия «индивид — личность — индивидуальность» перестают быть исчерпывающим социально-концептуальным рядом, требуют уточнений и дополнений.

Разумеется, при этом нельзя исключать человеческого ни в качестве родовой природы, ни в качестве общественно заложенных свойств, ни в качестве индивидуального своеобразия.

Но сегодня этих измерений недостаточно. Меняются некоторые сущностные аспекты социализации как освоения социального опыта и его интериоризации. И одну из основ этого изменения в значимой мере образуют информационные факторы, определяющие социальное лицо современности. Резко возросла доступность видов и объектов информации; интернет-коммуникации меняют представления о пространстве и времени; развернулась универсализация шоу-культуры, рождающей новые представления о досуге, свободном времени, самореализации, самопрезентации; смешение культур создает транскультурное мышление и т. д.

Бесспорно, все эти факторы ставят новые вопросы перед образованием, его структурной и динамической составляющими, т. е. формой, содержанием, мобильностью и т. д.

Характерно, что нашествие массовидных зрелищ из социальной среды поддерживается благодаря мимикрии зрелищной продукции под запросы индивидуальности. Интерфейсы с аудиториями, замеры рейтингов позволяют индустрии зрелищ учитывать индивидуальности, использовать полученные

данные для создания групп потребителей своей продукции. Появилось ироническое понятие, скрывающее серьезные профессиональные ухищрения: «мастера упаковки» зрелищного товара. Они производят и предлагают зрелища на выбор в диапазоне от «звездного величия» до универсальной обыденной социализации. И, надо сказать, зрелищно-образная индустрия в обществах массового потребительства работает все более успешно по сравнению с образовательным процессом, погрязшим в стандартах, шаблонах и рутинных правилах.

В социальном мире, как показал И. Гофман, всегда существует определенный набор *исполнения* (перформанса). В наши дни перформанс приобретает характеристики реально и виртуально проигранной интеракции. Огромный набор игровых исполнений (прежде всего, управляемых и моделируемых действий, начиная от детских PSP до сложных компьютерных игр) формирует визуально ожидаемые интеракции в социальном мире. Со временем структуры визуализации воплощаются во вполне реальные кластеры коммуникации, проникающие в социальную среду. Термин «кластеры» подчеркивает возможность вариаций «исполнений» вокруг одного и того же визуального сюжета.

Причем эти вариации могут быть в плане личного развития и творческими (с элементами лицедейства, театрализации, воображения, развития сюжета), и конформистскими, и даже деструктивными (с элементами механических повторов, подсчета призов, наращивания частоты действий, упрощения лексики игры и т. д.)

Так, структура детской неформализованной коммуникации организуется вокруг известного набора героев компьютерных игр и мультипликации — Симпсонов, Шрэка, Гарри Поттера и т. д. и моделируемых совместно с ними действий-исполнений.

Подростковая коммуникация попала несколько лет назад в визуальную «обойму» «Последнего героя», «За стеклом», «Дома-1, 2» и т. д. Этот тип визуально-интерактивных действий сформировал «кластер» единомыш-

ленников и последователей, использующих свой лексикон, свою символику, а также разнообразными средствами идентификации в группе «приверженных» данному зрелищному исполнению.

Кластеры коммуникации, структуры визуализации (провоцирующие визуальные ожидания) входят в социальное измерение, разрушают или преобразовывают его. Человек и социальная теория оказались перед практически важным выбором-вызовом.

Что ставить в центр способов социализации: социальный мир, диктующий правила-фреймы вступающим в его индивидам, или человеческий мир, вырабатываемый посредством визуализации набор исполнений в разных коммуникативно-интерактивных кластерах, внедряемых в рутину социального?

Провокативность данного вопроса особенно ощутима в школах, вузах — традиционных и достаточно инертных институтах социализации, формирующих стандарты ролевых исполнений и вознаграждений. Кризис образования практически во всех странах свидетельствует о разбалансировке социального мира под влиянием неких факторов. Определяющую роль тут как раз и играет новый набор исполнений и проигрывания ситуаций, формирующихся на основе структур визуализаций, далеких от социального мира традиционной образовательной среды.

Рефлексируя социализацию, процесс обучения и воспитания, взрослые «дяди и тети» находятся в плену социальных установок и «памяти» своего детства, а также своей социальной науки и своих визуальных предпочтений.

Абсурдно полагать, что самый талантливый ученик, которому открыты двери вузов, — тот, кто вызубрит все вопросы ЕГЭ! (Тесты, прежде всего некачественные, неумело составленные, есть те же самые визуальные шаблоны и артефакты, по которым работает в данном случае совершенно особый «жанр» — образование). Похоже, дети и студенты поглупели оттого, что за последние двадцать лет это произошло и с взрослыми.

Социальный мир много лет демонстрировал ложь, обман, насилие, власть денег, поли-

тическую нечистоплотность. «Структуры визуализации», создаваемые иногда талантливо, творили разнообразные миры «зазеркалья»: в них можно быть асоциальным: магом, волшебником, супергероем, пришельцем и т. д.

Асоциален любой из героев «Дома», живущий в мечтах о себе как образе на экране и входящий в кластер таких же визуально-образных фанатов, для которых уж если жить, то в любимом образе. Асоциальность присуща «игровикам», последователям и приверженцам «Властелина колец» и другим бесчисленным «неформалам». Оптимизм вселяет, пожалуй, лишь пара придурков — Бивис и Батхед: они хотя бы заставляют потребителей образов задуматься над сутью проблемы.

Структуры визуализации открывают огромные возможности для преобразования и образовательного пространства. «Умники и умницы» на фоне многочисленных и не всегда позитивных визуально-интерактивных кластеров есть лишь крохотный мирок отобранных в визуальный мир интеллектуалов. А ведь возможности визуального и виртуального миров в формировании ориентиров, потребностей молодежи (в том числе, и в плане интеллектуального развития) — огромны.

Традиционная социализация органически включала семейный, государственный, социально-политический, классовый, профессионально-образовательный контекст существования человека.

Унифицирующий аспект современной культурной глобализации, «лишенный примет топоса и времени» (Тлостанова, 2004: 84), стремится к «обработке» человека с позиций иных ценностных императивов. Поиски идентичности накладываются на мир современной коммуникации, делающей принципиальный акцент на визуализацию (образа, клипа, упаковки, имиджа, бренда и т. д.), а затем уже и на интеракцию, т. е. взаимодействие и самовыражение идентичностей в реальном пространстве.

И на этом пути человека и систему образования поджидают новые ловушки. Управление структурами интеракций посредством медиатехнологий меняет представления о

прошлом опыте, механизмах его передачи и роли социальных правил. Визуализация порой доминирует в ущерб словесности и традиционной интерактивности, с которыми исторически была связана передача опыта и идеология его оформления.

Согласно И. Гофману «порядки интеракции», выстроенные в континуум, соединяют индивидуальное действие (в том числе речевое) с социальной структурой и институтами общества. Собственно, это новая версия идеи Парсонса — человек «интернализует» (вбирает в себя) общество. Из такого «упорядочения» рождается система связей семьи и государства, граждан и общества, этноса и регионов и т. д., которая определяет социальное целое.

«Структуры визуализации» действуют по отношению к доставшемуся им в наследство противоречивому и неоднородному «социальному порядку» в обратном направлении. Визуализация оформляет и формирует свой особый мир институциональных матриц, в котором оказывается человек, отдаляющийся от традиционных социальных институтов: религии, идеологии, образования, семьи и т. д. «Визуальные структуры» имплантируются в социальную ткань, подменяя действительные «порядки интеракций» эффектами упаковки в формат того или иного жанра. Артефакты, шаблоны, рамки, модели, форматы, «ящик», клипы и т. п. структурируют среду, попадающую в фокус визуализации, превращая самого индивида в полую емкость, способную быть заполненной любым жанром или быть упакованной в любую упаковку.

Таким образом, современная социально-культурная индустрия производства символов подменяет содержание формой (заметим, что в этом же направлении работает и ЕГЭ). Социальный мир она стремится превращать в моделируемую матрицу, по которой работает формат (жанр) и которая зависит от возможностей управляемого откуда-то компьютера.

Продуктами визуальной индустрии стали стандарты, шаблоны, типаж и проекты, задающие алгоритмы восприятия. «Социализа-

ция» мнится лишь как удачное попадание образа в «ящик» или «клип» при хорошем кастинге. Некогда (зачем?) думать о том, что априорное существование шаблонов — вполне реальная основа матричной подготовительной работы, осуществляемой невидимой для «реципиента» современной индустрией зрелищного «театра».

В рамках такой работы модели-типологии призваны оказывать максимальное влияние на индивида; преподнесенные ему артефакты обретают характерные (но иллюзорные) качества вовлеченности в конструирование самовыражения (если о такой цели заходит речь). Чаще всего эффект зрелищной индустрии возникает благодаря тому, что индивидность (не осознавая этого) жаждет «само-наполнения» через подсматривание «за стеклом», измеряет себя рейтингом и спросом на якобы свой имидж, формирует самооценку на основе «угадывания» теста, а не творческого решения задачи.

Структуры визуализации буквально вырывают индивида из социальной ткани в ассоциальное измерение, включают в новые коммуникативные кластеры, которые, в свою очередь, меняют основу самих социальных институтов (образования, семьи, СМИ и т. д.). Индивид все настойчивее стремится уйти от традиционной социализации к ассоциально-

сти, к идентификации, самореференции, идентичности, имиджу, образу, т. е. к соответствию «структурам визуализации», социальное пространство которых не определено. Человеческое «я», вырванное из привычной логики социализации посредством «социальной коммуникации (личностной и коллективной), потерявшей стабильность, все чаще вынуждено оценивать себя только в соотношении с Глобальной сетью как едва ли не единственным сегодня универсальным источником самореференции» (Глостанова, 2004: 87–88). Современный глобальный мир представляет сегодня пространство, в котором происходит борьба идентичностей с личностями, гражданства с «сетенином», креативной индивидуации и политической интерпретации. Кем будет индивид в этом мире — актором или агентом образовательного процесса?

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Бард, А., Зодерквист, Я. (2004) Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма. СПб.: Стокгольмская школа экономики в Санкт-Петербурге.

Глостанова, М. В. (2004) Постсоветская литература и эстетика транскультурации. М.: Эдиториал УРСС.

Штомпка, П. (2007) Визуальная социология. М.: Логос.

#### Новые книги

Вышли из печати новые книги ректора Московского гуманитарного университета, доктора философских наук, профессора И. М. Ильинского:

Ильинский И. М. Корни и Крылья. Повествование о родословной. М.: Восход, 2008. 272 с.

В книге представлена история семьи и рода И. М. Ильинского. Это научное исследование и одновременно литературно-художественное повествование. Семейная летопись может стать ценной для молодых людей, помогая им понять, насколько важно сегодня сохранить память о своих предках, восстановить утраченную связь поколений, воскресить забытые традиции и ценности, осознать место каждого в истории своего Отечества.

Ильинский И. М. Мой комсомол (избранные статьи и очерки). М.: Изд-во Моск. гуманит. ун-та, 2008. 396 с.

Эта книга — сборник статей и очерков, опубликованных в периодической печати в разные годы. Они посвящены важным проблемам становления молодежного движения, ярким страницам истории комсомола.