

**Ворожейкін Євген Петрович,**

*кандидат філософських наук,*

*асистент кафедри богослов'я та релігієзнавства*

*Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова*

*e.vorozheykin@gmail.com*

## **АУДІОВІЗУАЛЬНА ЕСЕЇСТИКА ЯК МЕТОД ЦИФРОВИХ ГУМАНІТАРНИХ НАУК**

Здійснено культурологічний аналіз нового напрямку досліджень – аудіовізуальне есе. Автором пропонується його розгляд в якості форми практики, яка формує процес мислення і тим самим створюються нові можливості для дослідницьких цілей. Нині такий підхід стає дедалі популярнішим у сфері цифрових гуманітарних наук. Наводиться приклад *supercuts* як виду аудіовізуального есе, яке дає змогу дослідження різних складових фільмів для віднаходження закономірностей між його частинами. Особливу увагу зосереджено ідеї матеріального мислення та методу відеографічної деформації, яку запропонував Д. Міттелл. Розглянуто експеримент вищезгаданого дослідника «урівноважений пульс», який сприяє унікальному дослідженню кінематографу. В якості джерела застосування нового методу згадується кінострічка «Малголенд Драйв» (2001 р.), де новий метод суттєво посилює передчуття жахливого. Інший приклад відеографічної деформації – «Об'ємне кіно» (2015 р.), де відбувається спроба розгляду кінематографу як хвилі.

**Ключові слова:** аудіовізуальна есеїстика, цифрові гуманітарні науки, матеріальне мислення, візуалізація, кінематограф.

## **AUDIOVISUAL ESSAYS AS A METHOD OF DIGITAL HUMANITIES**

The article conducts a culturological analysis of a new research area – an audiovisual essay. The author proposes considering it as a form of practice that shapes the process of thinking and thus creates new opportunities for research purposes. Such an approach is now becoming increasingly popular in digital humanities. *Supercut* is introduced as an example of an audiovisual essay, which allows studying various components of the film to find patterns between its parts. Special attention is paid to the ideas of material thinking and the method of videographic deformation proposed by J. Mittell. The experiment of the above-mentioned researcher “balanced pulse”, which contributes to the unique study of cinema, is considered. The film “Mulholland Dr.” (2001), in which the new method significantly intensifies premonition, is mentioned as a source of the application of the relevant tool. Another example of videographic distortion is “Volume Cinema” (2015), which demonstrates an attempt to consider cinema as a wave.

**Key words:** audiovisual essays, digital humanities, material thinking, visualization, cinema.

Аудіовізуально есе з'явилося в середовищі фан культури, як інструмент для вираження кінематографічних уподобань. Згодом воно було прийнято в сфері науки, перш за все, кінознавством та цифровими гуманітарними науками. Аудіовізуальне есе можна визначити як твір, як правило, коротший за тридцять хвилин, який висловлює ідеї за допомогою рухомих зображень та звуку із аналізованих медіа, часто з використанням закадрового голосу для передачі аргументу. Це визначення не слід приймати як остаточне, оскільки аудіовізуальне есе ще перебуває на етапі свого становлення, та й сама його форма надає можливості для різного конструювання і застосування.

Крім того, головна особливість цього формату не в структурних складових – аудіовізуальний есе є не просто засобом для запису і подання наукових ідей, а формою практики, яка по особливому формує сам процес мислення і тим самим створює нові можливості для дослідницьких цілей.

Теоретик кіно Кетрін Грант заявляє, що дослідницький потенціал аудіовізуального есе існує не тільки в кінцевому продукті, але й доповнюється моментом його створення [3, с. 2]. Вона визначає цю другу частину як перформативну, яка визначається сенсорною взаємодією різних органів чуття та технічних пристроїв, що використовуються в даному випадку, та самих

аудіовізуальних об'єктів. Ця взаємодія формує матеріальне мислення. Барбара Болт пояснює концепцію матеріального мислення на основі філософії Мартіна Гайдеггера [1]. М. Гайдеггер говорив, що саме через практичне турботливе використання ми встановлюємо оригінальні відносини з речами – такі, які дають нам розуміння їх особливих якостей [4, с. 65]. Б. Болт каже, що слова можуть дозволити нам сформулювати та висловити ідеї про реалізації, які відбуваються за допомогою матеріального мислення, але як спосіб думки, матеріальне мислення передбачає певну реакцію або взаємодію з інтелектом матеріалів та процесів на практиці [2, с. 30]. Саме це відбувається в процесі аудіовізуальної есеїстики.

Підхід використання аудіовізуальної есеїстики як матеріального мислення знайшов популярність в сфері цифрових гуманітарних наук. Так, один з представників цієї дисципліни Джейсон Міттелл говорить, що імпорт фільму в простір програмного забезпечення для монтажу формує концептуальну трансформацію, яка дозволяє бачити та чути матеріал іншим чином [5]. Подібно до того, як під час використання таких методів цифрових гуманітарних наук як: дистанційне читання чи культурна аналітика. Аудіовізуальна есеїстика дозволяє вченим розірвати структуру, яка пов'язує фільм як закінчену роботу, а потім взаємодіяти з його складовими і віднаходити закономірності між частинами [5]. Такий вид аудіовізуального есе як *supercuts* є вкрай влучним для цього завдання. *Supercuts* зазвичай демонструє повторювані естетичні зразки, які використовують режисери. Такі роботи зазвичай не використовують закадровий голос, а лише окремий музичний твір чи дієтичний звук протягом усього відео, якщо тільки звук і музика не є головним елементом уваги роботи.

Базуючись на ідеї матеріального мислення Д. Міттелл запропонував метод відеографічної деформації. Цей метод прагне зробити оригінальний твір якимось несподіваним, деформуючи його нетрадиційно, щоб розкрити його структуру та відкрити щось нове в ньому. Оскільки одним з ключових аспектів цифрових гуманітарних наук є пошук нових способів пізнання, дослідження і уявлення цифрової інформації за допомогою різних видів програмного забезпечення, то відеографічна

деформація здійснюється на основі обчислювальних структур.

Один із прикладів такого дослідження – «урівноважений пульс» – експеримент Д. Міттелла в якому він вимірює середню довжину кадру у фільмі, а потім змінює всі інші кадри так, щоб вони дотримувалися цієї тривалості. В результаті, у фільмі з середньою довжиною кадру в 4 секунди, врівноважений пульс збільшує швидкість 1-секундного кадру до 25%, в той час як 8-секундний кадр проходить зі швидкістю 200%. Якщо вирівняти всі кадри за середнім імпульсом, то фільм буде мати таку ж тривалість і кількість кадрів як в оригіналі, але більшість з них буде загальмовано або прискорено, щоб відповідати однакової довжині. Результат цих «деформацій» пропонує новий ритмічний досвід знайомого фільму, що може створювати нові концепції його сприйняття або інтерпретації. Д. Міттелл не деформує цілі фільми, а зосереджується на окремих сценах. Так одна з його робіт присвячена сцені в «Winkies Diner» з фільму «Малголенд Драйв» (2001 р.)<sup>1</sup>. У ній двоє персонажів обговорюють сон і зустрічаються з ним в реальності. При вирівнюванні до 6,5-секундного імпульсу жахливість сцени посилюється, великі плани в сповільненій зйомці зі спотвореним голосом підкреслюють містичність сцени, а загальний повільний темп підсилює передчуття чогось жахливого, яке вже пронизує сцену.

Інший приклад відеографічної деформації – «Об'ємне кіно» (2015 р.) Кевіна Фергюсона<sup>2</sup>. У своєму дослідженні Фергюсон робить спробу подивитися на кіно як на хвилю. Для цього він використовує програмне забезпечення «ImageJ» створене для візуалізації біологічних структур всередині людського тіла (гематології, радіології, аналізу зображень комп'ютерної аксіальної томографії та позитронно-емісійної томографії). У своєму аудіовізуальному есе К. Фергюсон каже, що цей підхід дає можливість «дивитися на фільм збоку», розглядаючи сцену фільму як об'єкт не просто двох просторових вимірів, що мчаться в часі, але як просторово-часового куба, яким можна маніпулювати, пропонуючи нові методи дослідження нашого

<sup>1</sup> Mulholland Drive Winkies scene equalized pulse (Джейсон Міттелл, 2016 р.). URL: <https://vimeo.com/151927132> (дата звернення: 31.05.2021).

<sup>2</sup> Volumetric Cinema (Кевін Фергюсон, 2015 р.). URL: <https://vimeo.com/119790662> (дата звернення: 31.05.2021).

розуміння технік рухомих зображень, таких як редагування, переміщення камери і т.д.

Таким чином, розробки цифрових гуманітарних наук показують потенціал аудіовізуальної есеїстики як матеріального

мислення – дослідницького процесу для пошуку та розуміння особливостей аудіовізуальних творів. У цьому контексті аудіовізуальний есе стає проміжним продуктом, який сприяє подальшим відкриттям.

#### Список використаних джерел:

1. Bolt, V. 2006, *Materializing pedagogies*, „Working Papers in Art and Design 4”, URL: <https://cutt.ly/mn2IE7Z> (дата звернення: 31.05.2021).
2. Bolt, V. 2007, *The Magic is in Handling* [in:] E. Barrett and V. Bolt (ed.) *In Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*, London: I.B. Tauri, p. 27–34.
3. Grant, C. 2014, *The Shudder of a Cinephiliac Idea? Videographic Film Studies Practice as Material Thinking*, „Aniki: Portuguese Journal of the Moving Image”, no 1 (1), p. 49–62.
4. Heidegger, M. 1996, *Being and Time*, transl. J. Stambaugh, Albany, State University of New York Press.
5. Mittell J. 2019, *Videographic Criticism as a Digital Humanities Method* [in:] M. K. Gold and L. F. Klein (ed.) *Debates in the Digital Humanities*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London, URL: <https://cutt.ly/8n2Ui3k> (дата звернення: 31.05.2021).