

ТЕЛО КАК МЕДИУМ: ТЕЛЕСНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ КАЧЕСТВЕННОЙ АНАЛИТИКИ

Александра Константиновна Касаткина

Музей антропологии и этнографии РАН, младший научный сотрудник (Санкт-Петербург, Россия)
e-mail: alexkasatkina@gmail.com

Аннотация. В предлагаемом эссе предпринимается анализ телесного аспекта подготовки оцифрованных материалов исследовательского проекта к трансмедийному экспонированию в аналоговом выставочном пространстве. Этот процесс сопоставляется с историей решения обратной задачи – переводом аналоговых исследовательских операций в цифровой формат, которую поставил перед собой в начале 1980-х гг. разработчик профессиональных программ для обработки качественных данных Том Ричардс. Теперь компьютер может поддерживать все основные действия, необходимые исследователю для работы с качественными данными (редактировать, монтировать фрагменты, кодировать, группировать, деконтекстуализировать, сопоставлять, связывать мультимедальные фрагменты, создавать заметки и комментарии и т.п.). И все же программная среда по-прежнему позволяет выполнять только те задачи, которые предусмотрел и заложил в алгоритм разработчик. А главное, она не в силах обеспечить нам непосредственный контакт, доступный нашему телу, и «подручность» предметов физического пространства.

Создание исследовательской выставки «Критическая сборка: люди и атомы», где экспонировались полевые материалы «Обнинского проекта», описывается как опыт перевода данных из эфемерного цифрового существования в доступное для предметных манипуляций и экспериментов физическое пространство. Подчеркивается активная роль тела-посредника в осуществлении этого перевода. В зазоре между цифровым хранилищем и аналоговой выставкой автор обнаруживает телесное измерение качественной аналитики.

Ключевые слова: качественные методы, качественные данные, цифровые методы, цифровые медиа, тело, исследовательская выставка.



Александра Касаткина во время монтажа выставки «Критическая сборка: люди и атомы». Минск. 2015. Фото Н. Ненароковой.

Кажется, что цифровые технологии дают почти безграничную свободу манипулирования данными: можно редактировать, резать, монтировать и неважно, текст

ли это, звук или картинка. Но кому не знакомо ощущение потерянности перед экраном, за которым лежат собранные тобой данные, одновременно доступные и недоступные?

Например, когда нарезаешь вордовый файл на цитаты или кодируешь текст в специальной программе и все время тревожишься, что за легкостью монтажа потеряется исходное целое. Во многом дело в наличии подходящего софта и умения с ним обращаться, отчасти – в привычке. Но есть еще кое-что, что софт пока не способен восполнить. Это непосредственность контакта, доступная нашему телу, и подручность предметов физического пространства вокруг.

Чтобы трансмедийная исследовательская выставка «Критическая сборка» стала возможной, понадобилась процедура перевода полевых и архивных данных «Обнинского проекта» из цифрового формата в аналоговый. Расшифровки интервью, оцифрованные кино съемки, сканы архивных документов, фотографий и полос городской газеты – все это было собрано в облачном хранилище и ожидало электронной публикации на исследовательской онлайн-платформе. Выставка была проведена раньше и стала возможностью опробовать идеи цифровой мультимедийной аналитической репрезентации в трансмедийном пространстве зала минской Галереи «У». Теперь требовалось перевести наши документы из цепочек двоичного кода обратно в разнообразные материальности аналогового мира: распечатки текстов и изображений – расклеить на поверхностях экспозиции, записи звука – распределить по проигрывателям, кино – вывести на экран

в затемненном углу помещения, карту Обнинска – выложить шерстяными нитками на отрезе сукна. То, что до сих пор существовало только в цифровой эфемерности, должно было стать осязаемым и обоняемым, обладающим объемом и формой.

Противоположная задача, перевод качественных данных и техник их анализа в цифровую среду, заняла у создателя NUD*IST и NVivo Тома Ричардса больше 30 лет. В доцифровую эпоху социальные исследователи, работавшие с интервью и полевыми дневниками, перепечатывали транскрипты и полевые заметки на машинке, копировали нужные листы, нарезали карточки с цитатами, писали заметки на полях, расклеивали бирки с тэгами, раскладывали бумаги по тематическим папкам, составляли картотеки и таким образом производили важнейшие аналитические операции над полевым материалом: сопоставление, сравнение, перегруппировка, де- и реконстекстуализация. С начала 1980-х Ричардс работает над программой, которая позволила бы делать все это при помощи компьютера. Рассказывая эту историю в своей статье, он не раз называет проблему, с которой бьется: ригидность, неподатливость компьютерного инструментария [Richards]. Первые версии программы NUD*IST могли только искать материалы по заранее присвоенным ключевым словам. Потом они научились нарезать и складывать рядом цитаты. Потом кодирование охватило



Монтаж выставки «Критическая сборка: люди и атомы». Юлия Градович за резкой пленки для «Поверхности данных». Минск. 2015. Фото Н. Ненароковой.

нетекстовые источники – изображения, аудиозаписи – и таким образом была создана программная среда для аналитической обработки всего мультимедийного пакета полевых материалов. Среди последних достижений, ознаменовавших победу над компьютерной ригидностью уже под брендом NVivo,

– возможность оперировать отдельными словами, а не фрагментами текста, а также редактировать текст, не теряя при этом кодирования. Условием цифровой гибкости оказалось повышение дискретности. Но очевидны и ограничения, вероятно, непреодолимые: программная среда будет выполнять

только те задачи, которые предусмотрел архитектор-программист [Richards]. Тем, кто хочет попробовать что-то новое, например, визуализировать развертывание интервью во времени (такова одна из идей нашего проекта), приходится браться за бумагу и клей.

Делая выставку полевых материалов Обнинского проекта, мы тоже возвращались от цифры к бумаге и ножницам. Возвращение заняло всего несколько недель и проходило в несколько этапов. Сначала нужно было отобрать материал – цитаты из интервью и воспоминаний, фотографии, архивные документы и газетные вырезки – и распределить по 4 тематическим профилям: Город, Наука, НТРовцы, Поздний социализм. Это мы делали еще в цифровой среде, примерно как в NVivo: просматривали файлы текстов и изображений, копировали выбранные цитаты, вырезки и целые картинку и раскладывали их по тематическим папкам на Облаке. Потом наступил этап цифрового монтажа – создания поверхностей будущей экспозиции. Тексты складывали в вордовские файлы, картинку монтировали в графическом редакторе. Папки накапливались в Облаке, каждую папку можно было открыть и посмотреть, но программы, которая помогла бы открыть и увидеть содержимое всех папок одновременно, подобно тому, как ImagePlot Льва Мановича делает с изображениями, у нас не было. Для этого требовался выход в аналоговый мир.

Аналоговый мир, однако, нужно было еще подготовить. Как из подручных материалов создать поверхность данных, которая была бы подвижной и интерактивной как пользовательский интерфейс современного компьютера? Пусть данные будут напечатаны на шестигранниках, которые зритель / юзер сможет вращать и получать случайные сочетания фрагментов. Легче сказать, чем сделать! Техническая разработка установки с кубами, выполненная Егором Шевелевым, – локальное произведение искусства воплощать абстрактные идеи в земном материале и делать осязаемыми и действующими решения, родившиеся в отформатированном цифровом веке сознания.

Работа по воплощению – работа руками среди вещей во времени, подчиненном законам рук и вещиности. Целую ночь для кубов нарезали большие листы белого полипропилена. Потом их соединяли с помощью деревянных плашек и саморезов. К вечеру из типографии прибыли распечатки – огромные полотна, которые предстояло разрезать и наклеить на кубы и ленту, опоясывающую зал. Пошел отсчет еще одной ночи. Кто-то размечал карандашом и линейкой линии отреза, кто-то резал ножом для бумаги вдоль металлической линейки, кто-то наклеивал вырезанные листы на грани кубов. Мир вещей сопротивлялся: каменный пол отбивал и застуживал колени, карандаш скользил и танцевал вокруг линейки, нож резал паль-

цы, кровь грозила запачкать бумагу и стать непрошеной частью будущей экспозиции, листы, напечатанные на клейкой бумаге, топорщились и приклеивались криво. Справиться помогли глазомер, твердая рука, аккуратность и внимательность – техники тела, отработанные десятками тысячелетий и опосредованные элементарными инструментами, привычными каждому, кто хоть раз в своей биографии приобщился к культуре «сделай сам», и полузабытые для тех, кто треть жизни провел за клавиатурой.

В мире осязаемых предметов монтаж экспозиции данных не требует специальных умений и при наличии четкого плана и мудрого руководства доступен каждому. Чтобы данные стали видимыми, кубы должны были светиться мягким светом, ненавязчиво предлагая свое содержание. В шесть рук мы зачищали ножом для бумаги контакты и припаивали к зачищенным проводам ленточки светодиодов. Липкая ленточка по спирали обвивает полый металлический стержень и создает резьбу, по резьбе через хитро прорезанное в пропиленовой грани отверстие накручивается куб. Провод уходит в дырку, просверленную в металле. Пробный контакт с адаптером от ноутбука – если куб засветился, значит, смонтировано правильно. Работа двигалась небыстро: электричество не любит спешки и небрежности. Готовые стержни с кубами закрепили между полом и потолком и подключили к сети.

Цифровые данные обретали плоть, становились осязаемы и читаемы прямо под нашими пальцами. Нарезая и раскладывая нарезанные листы перед собой на полу и наклеивая их на кубы, мы занимались тем же, чем и качественники доцифрового времени: монтажом поверхности, открытой для последующих аналитических операций. Готовые кубы можно было вращать вокруг оси, один за другим, составляя новые сочетания высказываний, газетных текстов, фотографий и архивных документов, или ходить вдоль всей экспозиции с обеих сторон и даже забираться вверх по стремянке, чтобы увидеть верхние ряды. Кусочки информации – сгустки слов, изображения россыпью или по отдельности – теперь можно было взять в руки, рассматривать, гладить. Держать в поле зрения их все или фокусироваться на фрагментах, сохраняя вместе с тем в периферийном зрении все поле. Можно было сопоставлять, сравнивать, группировать, ре- и деконтекстуализировать. Делать то, что было невозможно, пока наши данные находились за прозрачной стеной монитора.

Создание исследовательской выставки стало для нас опытом перевода полевых данных из вязкого, слабо проницаемого опосредования экрана и цифровых инструментов обработки и презентации в доступное и подручное физическое пространство, где инструменты медиации настолько освоены, что почти не замечаются, даже если режут паль-

цы в кровь. Опытom ручных манипуляций – контакта, перемещения, перегруппировок – с данными, которые до тех пор были доступны только через посредство клавиатуры и тачпада. В промежутке между цифровым хранилищем и аналоговой выставкой обнаружилось – буквально было нащупано – телесное измерение качественной аналитики.

Литература

Richards, T. (2002). An intellectual history of NUD*IST and NVivo. *International Journal of Social Research Methodology*, 3 (5), 199–214.

References

Richards, T. (2002). An intellectual history of NUD*IST and NVivo. *International Journal of Social Research Methodology*, 3 (5), 199–214.

BODY AS A MEDIUM: EMBODIMENT OF QUALITATIVE ANALYTICS

Alexandra K. Kasatkina, Museum of Anthropology and Ethnography, Russian Academy of Sciences, Junior Researcher, St Petersburg, Russia, e-mail: alexkasatkina@gmail.com.

Abstract. In this essay I am analyzing a bodily aspect of preparing digitalized materials of the research project for the transmedia exhibition in an analogous showroom. This process is compared to the story of how the opposite task of transferring analogous research operations to digital format has been resolved since the early 1980s by Tom Richards, the developer of professional software packages for computer-assisted qualitative data analysis (NUD*IST, NVivo). Present day computers are able to support all the main actions needed for qualitative data analysis: editing, coding, grouping and regrouping, matching, linking multimodal fragments, making notes and memos, commenting, etc. Nevertheless, computer software implements hardly anything more than the tasks anticipated by its developer. And above all, it cannot provide us with the unmediated contact available to our body and the closeness to hand typical of physical world items.

Making the research exhibition «Critical Assembly: people and atoms» where the field-data collected by the «Obninsk digital project» was on show, is described as an experience of transferring data from an ephemeral digital existence to easily accessible physical space for manipulation and experiments. I am focusing on the role of the body as a medium in the implementation of the transfer, and localizing a bodily dimension of qualitative analytics in the gap between digital data storage and analogous exhibition.

Key words: qualitative methods, qualitative data, digital methods, digital media, body, research exhibition.

