

3(8). 2012

ISSN 2079-1100

ТЕМА НОМЕРА / The MAIN TOPIC of the ISSUE

# Цифровая культура Digital Culture


Приглашенный редактор выпуска:

**Наталья  
СОКОЛОВА**

Invited Editor:  
**Dr. Natalya  
SOKOLOVA**



© Издательство «Эйдос», 2012. Только для личного использования.  
© Publishing House EIDOS, 2012. For Private Use Only.

 Научный журнал Санкт-Петербургского отделения Российского института культурологии  
Scientific Journal of St. Petersburg Branch of the Russian Institute for Cultural Research

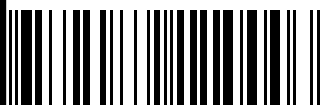
[www.culturalresearch.ru](http://www.culturalresearch.ru)

[www.eidos-books.ru](http://www.eidos-books.ru)

электронное издание  
web-journal

Международный журнал  
исследований культуры  
International Journal  
of Cultural Research

Издательство ЭЙДОС / Publishing House EIDOS 



# ГУМАНИТАРНЫЙ ПОРТАЛ



сетевое сообщество  
РОССИЙСКАЯ  
КУЛЬТУРОЛОГИЯ

[www.culturalnet.ru](http://www.culturalnet.ru)

Информационный спонсор  
МЕЖДУНАРОДНОГО ЖУРНАЛА  
ИССЛЕДОВАНИЙ КУЛЬТУРЫ

РЕГИСТРАЦИЯ и подробная информация —  
НА САЙТЕ СООБЩЕСТВА

<http://culturalnet.ru>



Главный информационный спонсор журнала —  
«[Сетевое сообщество «РОССИЙСКАЯ КУЛЬТУРОЛОГИЯ»](#)»

Выпуск журнала является совместным проектом Санкт-Петербургского отделения Российского института культурологии и издательства гуманитарной литературы «Эйдос».

| Учредитель и издатель |

Издательство «ЭЙДОС»

Генеральный директор

Борис БОЖКОВ

[editor@eidos-books.ru](mailto:editor@eidos-books.ru)

| Контакты |

Общая редакционная почта

[editorial@culturalresearch.ru](mailto:editorial@culturalresearch.ru)

Главный редактор

Дмитрий СПИВАК

[d.spivak@culturalresearch.ru](mailto:d.spivak@culturalresearch.ru)

Зам. главного редактора

Алина ВЕНКОВА

[a.venkova@culturalresearch.ru](mailto:a.venkova@culturalresearch.ru)

Шеф-редактор

Анна КОНЕВА

[a.koneva@culturalresearch.ru](mailto:a.koneva@culturalresearch.ru)

Журнал выпускается исключительно в цифровом (электронном) формате. Печатные версии журнала не предусмотрены.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор) Министерства связи и массовых коммуникаций Российской Федерации.

Свидетельство о регистрации:  
Эл № ФС77-39183 от 17 марта 2010 г.

ISSN 2079-1100

Редакция принимает к публикации материалы широкой гуманитарной направленности: научные и критические статьи, рецензии, обзоры.

Все материалы проходят обязательное внутреннее рецензирование. Решение о публикации принимается редакционным советом на основании внутренней рецензии. Основными критериями при принятии решения о публикации служат научная новизна, актуальность проблематики, выраженная исследовательская позиция, соответствие высоким академическим стандартам научного текста.

Минимальный объем материала — 20 000 знаков. Максимальный — 40 000 знаков.

Редакция не знакомит авторов с рецензиями. При отклонении публикации рецензия предоставляется по запросу.

Материалы принимаются к публикации только в соответствии с объявленной темой номера. Концепцию текущего номера и тематический план на следующие номера можно найти на главной странице сайта.

Предоставляя в редакцию рукопись, автор берет на себя обязательство не публиковать ее в ином издании без согласия редакции и гарантирует, что ни сам материал, ни его части не были опубликованы ни на твердых, ни на электронных носителях, ни в сети Интернет.

Автор несет ответственность за подбор и достоверность приведенных фактов, цитат, статистических и социологических данных, имен собственных, географических названий и прочих сведений. Публикуемые материалы могут не отражать точку зрения редколлегии и редакции.

Отношения автора и редакции регулируются публичным договором-офертой, опубликованном в разделе «Авторам» официального сайта журнала.

International Journal of Cultural Research is a project implemented by the St. Petersburg Branch of the Russian Institute for Cultural Research within the facilities of the EIDOS publishing house of humanitarian literature.

| Founder & Publisher |

Publishing House «EIDOS»

Director General

Boris Bozhkov

[editor@eidos-books.ru](mailto:editor@eidos-books.ru)

| Contacts |

Common e-mail

[editorial@culturalresearch.ru](mailto:editorial@culturalresearch.ru)

Editor-in-Chief

Dimitri SPIVAK

[d.spivak@culturalresearch.ru](mailto:d.spivak@culturalresearch.ru)

Deputy Editor-in-Chief

Alina VENKOVA

[a.venkova@culturalresearch.ru](mailto:a.venkova@culturalresearch.ru)

Associate Editor

Anna KONEVA

[a.koneva@culturalresearch.ru](mailto:a.koneva@culturalresearch.ru)

The Journal issued only in electronic version.  
Hardcopy are not provided.

International Journal of Cultural Research is registered by Federal Service for Supervision of Telematic and Mass Communications

Registration № FC 77-39183,  
March 17, 2010

ISSN 2079-1100

The Editorial Board welcomes a wide range of articles, including scholarly and critical papers, analytical studies, and reviews.

All materials undergo peer review by members of the Editorial Board. The basic criteria for publication are scholarly novelty, current subject matter, and adherence to high international academic standards. The Editorial Board does not inform the authors of the results of peer review. However, a copy of the review will be sent to the author upon his/her request, if the paper is rejected for publication.

Each issue of the journal has a theme that should be addressed by all texts accepted for publication in the given issue. The theme of the current issue, as well as of the upcoming one, are posted on the main page of the journal website.

Upon acceptance, the author will be required to sign a contract for publication.

Once the contract is signed, no part of the article or other materials may be published elsewhere in any form or by any means, without prior permission of the publisher. The author is responsible for the accuracy of all information, including facts, citations, historical and sociological data, names, and place names used in the text. Published materials do not necessarily reflect the views of the Editorial Board or the publisher.



| Редакционный совет |

**Кирилл РАЗЛОГОВ**  
Председатель  
Россия, Москва

**Нина КОЧЕЛЯЕВА**  
Ответственный секретарь  
Россия, Москва

**Вильям АРЕНС**  
США, Нью-Йорк

**Татьяна АРТЕМЬЕВА**  
Россия, Санкт-Петербург

**Алексей ВАСИЛЬЕВ**  
Россия, Москва

**Крыстына ВИЛЬКОШЕВСКА**  
Польша, Краков

**Мариуш ВОЛОС**  
Польша, Торунь

**Кристоф ВУЛЬФ**  
Германия, Берлин

**Валентина ДИАНОВА**  
Россия, Санкт-Петербург

**Шарлин Хэддок СИГФРИД**  
США, Западный Лафайет

**Владимир КОНЕВ**  
Россия, Самара

**Давид Л. КРЕЙВЕН**  
США, Альбекверк

**Паоло КЬОЦЦИ**  
Италия, Флоренция

**Борис МАРКОВ**  
Россия, Санкт-Петербург

**Джон МАКДЕРМОТ**  
США, Колледж Стейшн

**Армен МАРСУБЯН**  
США, Нью-Хэвен

**Марк-Анри ПИЙО**  
Франция, Париж

**Джон РАЙДЕР**  
США, Нью-Йорк

**Олег РУМЯНЦЕВ**  
Россия, Москва

**Валерий САВЧУК**  
Россия, Санкт-Петербург

**Савелий СЕНДЕРОВИЧ**  
США, Итака

**Михаил УВАРОВ**  
Россия, Санкт-Петербург

**Альмира УСМАНОВА**  
Литва, Вильнюс

**Николай ХРЕНОВ**  
Россия, Москва

**Вячеслав ШЕСТАКОВ**  
Россия, Москва

**Ричард ШУСТЕРМАН**  
США, Бока Рейтон

| Editorial Board |

**Kirill RAZLOGOV**  
Head of the Editorial Board  
Russia, Moscow

**Dr. Nina KOCHELYAeva**  
Executive secretary  
Russia, Moscow

**Dr. William ARENS**  
USA, Stony Brook, New York

**Dr. Tatiana ARTEMYEVA**  
Russia, St. Petersburg

**Dr. Paolo CHIOZZI**  
Italy, Florence

**Dr. David L. CRAVEN**  
USA, Albuquerque, New Mexico

**Dr. Valentina DIANOVA**  
Russia, St. Petersburg

**Dr. Nikolaj KHRENOV**  
Russia, Moscow

**Dr. Vladimir KONEV**  
Russia, Samara

**Dr. Boris MARKOV**  
Russia, St. Petersburg

**Dr. Armen MARSOOBIAN**  
USA, New Haven, Connecticut

**Dr. John J. McDERMOTT**  
USA, College Station, Texas

**Almira OUSMANOVA**  
Lietuva, Vilnius

**Dr. Marc-Henri PIAULT**  
France, Paris

**Dr. John RYDER**  
USA, New York City, New York/  
Azerbaijan, Baku

**Dr. Oleg RUMYANTSEV**  
Russia, Moscow

**Dr. Valerij SAVCHUK**  
Russia, St. Petersburg

**Dr. Savely SENDEROVICH**  
USA, Ithaca, New York

**Dr. Vyacheslav SHESTAKOV**  
Russia, Moscow

**Dr. Richard SHUSTERMAN**  
USA, Boca Raton, Florida

**Charlene Haddock  
SIEGFRIED**  
USA, West Lafayette, Indiana

**Dr. Mikhail UVAROV**  
Russia, St. Petersburg

**Dr. Aleksej VASIL'EV**  
Russia, Moscow

**Dr. Krystyna WIŁKOSZEWSKA**  
Poland, Krakow

**Dr. Mariusz WOŁOS**  
Poland, Torun

**Dr. Christoph WULF**  
Germany, Berlin

| Редакция |

**Дмитрий СПИВАК**  
Главный редактор  
Россия, Петербург

**Алина ВЕНКОВА**  
Заместитель главного редактора  
Россия, Петербург

**Анна КОНЕВА**  
Шеф-редактор  
Россия, Петербург

**Скай БЁРН**  
Редактор  
США, Беллингем

**Любовь БУГАЕВА**  
Редактор  
Россия, Петербург

**Томас КАЧЕРАУСКАС**  
Редактор  
Литва, Вильнюс

**Денис СОБОЛЕВ**  
Редактор  
Израиль, Хайфа

**Ирина СОКОЛОВА**  
Редактор  
Россия, Петербург

**Михаил СТЕПАНОВ**  
Редактор  
Россия, Петербург

**Лариса ФИАЛКОВА**  
Редактор  
Израиль, Хайфа

| Editorial Team |

**Dr. Dmitry SPIVAK**  
Editor-in-Chief  
Russia, St. Petersburg

**Dr. Alina VENKOVA**  
Deputy Editor-in-Chief  
Russia, St. Petersburg

**Dr. Anna KONEVA**  
Associate Editor  
Russia, St. Petersburg

**Sky BURN**  
Editor  
USA, Bellingham

**Dr. Lyubov BUGAeva**  
Editor  
Russia, St. Petersburg

**Dr. Larisa FIALKOVA**  
Editor  
Israel, Haifa

**Dr. Tomas KAČERAUSKAS**  
Editor  
Lithuania, Vilnius

**Dr. Denis SOBOLEV**  
Editor  
Israel, Haifa

**Dr. Irina SOKOLOVA**  
Editor  
Russia, St. Petersburg

**Dr. Michael STEPANOV**  
Editor  
Russia, St. Petersburg

Выпуск № 3(8). 2012 г.

## Цифровая культура

Ответственный за выпуск: Анна КОНЕВА



Приглашенный редактор выпуска:  
**Наталья Леонидовна СОКОЛОВА**

Россия, Самара.  
Доктор философских наук, профессор, научный руководитель магистерской программы «Социальная аналитика новых медиа» на социологическом факультете Самарского государственного университета, русский редактор международного электронного журнала Digital Icons.

Issue # 3(8). 2012

## Digital Culture

Managing Editor: Anna KONEVA

Invited Editor:  
**Dr. Natalya SOKOLOVA**

Russia, Samara.  
PhD in philosophy, Director of the MA program "Social Analytics of New Media" at the Faculty of Sociology, Samara State University; Russian editor of the international online journal Digital Icons.



СОДЕРЖАНИЕ / TABLE OF CONTENTS

<p><b>ТЕМА НОМЕРА / TOPIC OF THE ISSUE</b></p> <p><b>СОКОЛОВА Наталья Леонидовна / Natalya SOKOLOVA</b> Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? <i>Digital Culture or Culture in the Digital Age?</i> ..... 6</p> <p><b>ГАЛКИН Дмитрий Владимирович / Dmitry GALKIN</b> Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики <i>Digital Culture: Methodological Issues of Cultural Dynamic Research: From Digital Automatic Machines to Technical-bio-creatures</i> ..... 11</p> <p><b>ПРУДЕНКО Янина Дмитриевна / Ianina PRUDENKO</b> <b>КУЗЬМИНА Дарья Юрьевна / Daria KUZMINA</b> Гуманитарные науки в цифровой век или Неотвратимость дисциплинарной гибридизации <i>Humanities in the Digital Age, or the Inevitability of Disciplinary Hybridization</i> ..... 17</p> <p><b>САВЕНКОВА Елена Владимировна / Elena SAVENKOVA</b> <b>ИВАНЕНКО Елена Анатольевна / Elena IVANENKO</b> <b>КОРЕЦКАЯ Марина Александровна / Marina KORETSKAYA</b> По ту сторону речи и письма: коммуникативные практики интернет-сообществ <i>The Other Side of Speech and Writing: The Communicative Practices of Internet Communities</i> ..... 24</p> <p><b>САКОВИЧ Екатерина Сергеевна / Ekaterina SAKOVICH</b> Диалектика приватности и публичности в виртуальном пространстве <i>Dialectics of Privacy and Publicity in the Virtual Space</i> ..... 35</p> <p><b>КОНСТАНТИУК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSIUK</b> YouTube: желание в медиа и серийность <i>YouTube: Desire in Media and Seriality</i> ..... 42</p> <p><b>ЯКОВЛЕВ Лев Сергеевич / Lev YAKOVLEV</b> Цифровые технологии в контексте антропологической революции <i>Digital Technologies within the Context of an Anthropological Revolution</i> ..... 52</p> <p><b>ГОЛОВАЧЕВА Ирина Владимировна / Irina GOLOVACHEVA</b> Живее всех живых: волк-оборотень как триумф телесного в новой монстрологии <i>Most Alive! The Werewolf as the Triumph of Corporeality in the New Monstrology</i> ..... 62</p> <p><b>СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA</b> Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой»? Тело и его трансгрессии в пространстве цифровой культуры: панорама образов* <i>Cyborg: "Animated dead" or "Dead animation"? The body and its transgression in the digital culture space</i> ..... 69</p> <p><b>МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA</b> «Читатель + Зритель = ?». К вопросу о новых практиках восприятия текста <i>"Reader + Viewer = ?" On the new Text Comprehension Practice</i> .. 74</p> <p><b>САРНА Александр Янисович / Alexandr SARNA</b> Убить бен Ладена Компьютерные симуляции и виртуальная реальность новостей в современных СМИ <i>Killing bin Laden — The Image of War and War of Images in the Mediasphere</i> ..... 80</p> <p><b>КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV</b> Проблема границы фикции <i>The Problem of Fiction's Borders</i> ..... 84</p>	<p><b>ТЕОРИЯ КУЛЬТУРЫ / CULTURAL THEORY STUDIES</b></p> <p><b>Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT</b> Мысль извне <i>La Pensée du dehors</i> ..... 89</p> <p><b>КОНЦЕПТЫ КУЛЬТУРЫ / CONCEPTS OF CULTURE</b></p> <p><b>Презентация книги Валерия Владимировича Савчука «Топологическая рефлексия»</b> (ретроспектива в режиме актуальности) <i>BookReview: Valery V. Savchuk's "Topological Reflection" (a Retrospective on the Mode of Relevance)</i> ..... 99</p> <p><b>ЛЮСЫЙ Александр Павлович / Alexander LYUSY</b> Жажда пыли О перспективах трансчеловеческого (не)существования, цифрового и поэтического <i>Thirst of the Dust. On Transhuman (non) Existential Prospects, Digital and Poetic Netokratiya</i> ..... 109</p> <p><b>ТЕОРИЯ ИСКУССТВА / ART THEORY</b></p> <p><b>ГАВРИШИНА Оксана Вячеславовна / Oksana GAVRISHINA</b> Повседневность между реальностью и фантазмом: фотографии Джули Блэкмон <i>The Everyday between Reality and Phantasm: Julie Blackmon's Photographs</i> ..... 114</p> <p><b>Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС</b> The video Image and its Dimensions: Bill Viola's 'The Reflecting Pool' and 'Migration' <i>Видеообраз и его измерения. «Бассейн» и «Перемещение»</i> Билла Виолы ..... 120</p> <p><b>КИНОТЕОРИЯ / FILM STUDIES</b></p> <p><b>Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС</b> <b>Alicja HELMAN / Алисия ХЕЛМАН</b> Cinema – the Non-represented World Impossible Spaces in Science Fiction Film <i>Кино — нерепрезентируемый мир. Невозможные пространства в научно-популярном фильме</i> ..... 123</p> <p><b>ФОМЕНКО Андрей Николаевич / Andrey FOMENKO</b> Жан-Пьер Мельвиль — эстет и моралист <i>Jean-Pierre Melville — Aesthete and Moralist</i> ..... 128</p> <p><b>РЕЦЕНЗИИ / BOOK REVIEWES</b></p> <p><b>СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV</b> Порядок визуальности. Рецензия на Imagery in the 21<sup>st</sup> Century <i>Orders of Visuality. Review on "Imagery in the 21<sup>st</sup> Century"</i> .... 131</p> <p><b>СОКОЛОВА Ирина Борисовна / Irina SOKOLOVA</b> Фотография и ее отражения Рецензия на книгу Оксаны Гавришиной «Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности» <i>Photography and its Reflections. Book Review: Oksana Gavrishina's Book "Empire of Light: Photography as a Visual Practice of Modernity"</i> ..... 135</p> <p><b>КОЛЫМАГИН Борис / Boris KOLYMAGIN</b> Рождение постцифровой книжной культуры Размышления о книге Александра Люсого «Поэтика предвосхищения». <i>The Birth of Postdigital Book Culture: Reflections on the Monograph of Alexander Ljusiy's "Poetics of Anticipation"</i> ..... 139</p>
---	--



СОКОЛОВА Наталья Леонидовна / Natalya SOKOLOVA

| Цифровая культура или культура в цифровую эпоху |

СОКОЛОВА Наталья Леонидовна / Natalya SOKOLOVA

Россия, Самара.  
Самарский государственный университет, Социологический факультет.  
Кафедра социологии и политологии. Доктор философских наук, доцент.

Russia, Samara.  
Samara State University, Sociology Department.  
PhD, Associated Professor.

[sokol.nat@gmail.com](mailto:sokol.nat@gmail.com)



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА ИЛИ КУЛЬТУРА В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ?

В статье подчеркивается, что цифровые технологии стали неотъемлемой частью жизни современного человека, что игнорировать их очевидную культурную значимость сегодня невозможно. Дается обзор основных этапов исследования цифровых медиа и Интернета, при этом особое внимание уделяется анализу категорий, которые стали базовыми для исследования новых феноменов: «цифровые (новые) медиа», «киберпространство», «киберкультура», «цифровая культура». Показано, что использование исследователями понятия «цифровая культура» связано с их желанием отказаться от приставки «кибер» с ее технократическими коннотациями. Обосновывается идея о том, что сегодня исследовать цифровую культуру – значит не столько анализировать ее феномены и артефакты сами по себе, сколько изучать широкие трансформации, происходящие в связи с распространением цифровых технологий в культуре в целом.

**Ключевые слова:** цифровая культура, цифровые (новые) медиа, Интернет, киберпространство, киберкультура, пост-киберпространство, де-вестернизация медиа-исследований

### Digital Culture or Culture in the Digital Age?

In the article, the author argues that digital technologies have become an integral part of contemporary life, so that today researchers cannot ignore their obvious cultural value. The article considers the main stages employed in the study of digital media and the Internet, with an emphasis on the basic concepts that have determined a particular framework for understanding this new phenomenon: “digital (new) media”, “cyberspace”, “cyberculture” and “digital culture”. The article shows that usage of the concept “digital culture” is connected to the researchers’ desire to refuse the prefix “cyber”, with all its technocratic connotations. Nowadays, there is an idea that to research digital culture means to investigate the broad transformations of culture in connection with recent distribution of digital technologies, rather than studying its phenomena and artifacts in itself.

**Key words:** digital culture, digital (new) media, the Internet, cyberspace, cyberculture, post cyberspace, de-westernization of media studies

Вероятно, каждый может вспомнить пару старых научно-фантастических фильмов, где изображалось компьютерное будущее человечества. Но авторы этих фильмов вряд ли предполагали, что через несколько десятилетий самые невероятные проекты сбудутся, а казавшиеся исключительно воображаемыми фантастическими гаджеты и технологии станут будничными и привычными. Цифровые средства коммуникации — Интернет, мобильные коммуникации, системы хранения и передачи данных и др. — так прочно вошли в жизнь современного человека, так серьезно стали влиять на все стороны его жизни, что все вдруг стремительно стало «цифровым». Как *digital* обозначаются явления, выходящие далеко за пределы медийной сферы: «цифровая память», «цифровой секс», «цифровое путешествие» и даже «цифровой Бог». Вот уже и университеты предлагают готовить «специалистов по цифровому образу жизни». Очевидную культурную значимость цифровых средств коммуникации сегодня невозможно игнорировать. С их распространением происходят изменения, которые затрагивают

повседневную жизнь людей, устоявшиеся культурные иерархии, способы, которыми люди взаимодействуют друг с другом и миром вокруг них. Меняется система формирования культурного опыта в целом, все базовые сферы культуры.

Исследования этих изменений уже имеют солидную историю. Они прошли путь от анализа «виртуальной реальности» и «киберпространства» до критической теории новых медиа и междисциплинарного проекта Digital Humanities, однако трансформации, происходящие в культуре в связи с экспансией цифровых технологий, по-прежнему остаются недостаточно изученными. Динамика изменений значительно опережают накопление знаний и исследовательскую рефлексию.

В разное время предлагались различные базовые дефиниции, выступавшие своеобразными «зонтиками» для анализа цифровых технологий и их социокультурной значимости: «цифровые» или «новые медиа», «киберпространство», «киберкультура», «пост-киберкультура», «цифровая культура». Смешение предлагаемых категорий отражает дискуссии, постоянное



СОКОЛОВА Наталья Леонидовна / Natalya SOKOLOVA

| Цифровая культура или культура в цифровую эпоху |

уточнение исследовательской проблематики и изменение ракурсов рассмотрения объекта исследования. Многозначность интерпретации этих понятий — свидетельство того, что исследуемый феномен сложен для изучения и находится в процессе становления.

Анализ специфики цифровых, или новых, медиа начали исследователи, работающие в области медиатеории, теории коммуникации, медиа-исследований. Термин «цифровой» в данном словосочетании вызывает, пожалуй, наименьшие дискуссии, указывая на особенности новых носителей информации, систем производства, хранения и передачи данных в противоположность аналоговым.

Термин «новые медиа», используемый как синоним термина «цифровые медиа», указывает на отличие цифровых медиа от аналоговых, «старых», традиционных, подчеркивает революционность перемен, происходящих в медийной сфере. Раньше всего этот вопрос о «новизне» новых медиа был поднят в работах историков масс-медиа и коммуникаций<sup>1</sup>. Однако история масс-медиа пишется по-разному — как история медиумов, как история их рецепции и т.д. — что влечет и различия в выводах. Новое с технологической точки зрения со временем становится привычным и в этом смысле уже не «новым», под воздействием «новых» традиционные медиа существенно трансформируются и перестают восприниматься как «старые». Так что несмотря на кажущуюся очевидность отличия новых, цифровых масс-медиа от «старых», традиционных, вопрос об их новизне для исследователей вовсе не является очевидным: по замечанию Дж. Довуи и Г.Х. Кеннеди действительно новое в «новых» медиа еще предстоит обнаружить<sup>2</sup>.

Вопрос о том, ведет ли появление новых медиа к радикальным, «эпохальным» изменениям в сфере масс-медиа или вписывается в контекст более широких исторических изменений, для теоретиков также остается открытым. Сегодня, после первых десятилетий изучения новых медиа исследователи приходят к выводу, что многие характеристики имели место и раньше, например, относимые к Интернету — мультимедийность, гипертекстуальность, интерактивность. По мнению С.Левингстоун, новизна Интернета как типа масс-медиа заключается, скорее, в сочетании интерактивности такими новыми характеристиками, как неограниченный диапазон контента и глобальный характер коммуникации<sup>3</sup>. Большинство исследователей о радикально новом, «революционном» в новых медиа исследователи предпочитают говорить только в контексте целой серии революций в сфере масс-медиа. Тем не менее, при значительных различиях в выводах и оценках, признание нового качества аудитории свойственно большинству авторов<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Подробный обзор этих концепций см. в работе Б. Петерса: Peters B. And lead us not into thinking the new is new: a bibliographic case for new media history // *New Media & Society*. 2009. №11. P. 13-30.

<sup>2</sup> *New Media: A Critical Introduction* / ed. J. Dovey [et al.]. L.&N.Y.: Routledge, 2009. P.14.

<sup>3</sup> Livingstone S. *New Media, New Audiences?* // *New Media & Society*. 1999. Vol.1. № 59.

<sup>4</sup> См., напр.: Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. N. Y.: New York University Press; Jermy, D.&Holmes, S.(2006). "The Audience is Dead; Long Live the Audience! Interactivity, "Telephilia" and the Contemporary Television Audience". *Critical Studies in Television*. Vol.1.No.1; Evans, E. (2011). *Transmedia Television Audiences, New Media, and Daily Life*. Routledge.

Активность аудитории новых медиа не ограничивается рецептивными и интерпретационными практиками (как это указывалось в теориях «активной аудитории» предшествующих десятилетий). Она становится непосредственным участником медийного процесса через производство (благодаря доступности цифровых технологий) и дистрибуцию медиаконтента вплоть до создания собственных, «низовых медиа». Сегодня исследователи в сфере масс-медиа заявляют о необходимости пересмотра многих положений медиатеории и развития «новых медиаисследований» (*New Media Studies*), включающих цифровые медиа и сетевые коммуникации в качестве объекта исследования<sup>5</sup>. Основные различия между «старыми», традиционными, и «новыми» медиаисследованиями выглядят следующим образом: активная аудитория / интерактивные пользователи, наблюдение (*spectatorship*) / иммерсия, централизованные медиа / «низовые», открытые медиа, интерпретация текста/ «материальная интервенция» в текст (ставшая возможной благодаря цифровым технологиям), потребитель/ «просьюмеры»<sup>6</sup> (то есть потребители, одновременно являющиеся производителями контента и артефактов).

Исследование цифровых (новых) медиа, являющееся предметом специального анализа в области медиаисследований, выходит далеко за пределы сферы масс-медиа, опосредующих любое отношение между людьми и интегрированных в жизнь современного человека, так что, по словам В. В. Савчука, «нет медиумов, а есть среда»<sup>7</sup>. Представление о том, что цифровые средства коммуникации не просто трансформируют область масс-медиа, а фактически создают новую среду обитания человека ярче всего отразилось в дискуссиях о киберпространстве.

Понятие «киберпространство» стало использоваться уже на раннем этапе исследований цифровых медиа (80-е — начало 90-х годов) и трактовалось как особая интерактивная среда, пространство, генерируемое или опосредованное компьютерными технологиями. Несмотря на то, что понятие «киберпространство» и сегодня используется очень широко — в особенности среди журналистов, критиков, художников — оно остается очень неопределенным. В целом в идее киберпространства акцентировалось внимание на новых возможностях и опасностях, которые несут новые технологии человеку, она базировалась не столько на тщательном анализе нового культурного опыта, сколько на эмоциональных оценках этих технологий: не случайно наиболее известны художественные интерпретации этой идеи — одна их наиболее известных сделана Уильямом Гибсоном в романе «Невромант». Теоретики, поставившие задачу концептуализировать киберпространство,<sup>8</sup>

<sup>5</sup> См., напр.: Bassett C. *Cultural Studies and New Media* // *New Cultural Studies: Adventures in Theory* / eds. G. Hall, C. Birchall. Athens: The Univ. of Georgia Press, 2006. P. 220-237. P. 3-5; Fuchs C. *Information and Communication Technologies and Society: A Contribution to the Critique of the Political Economy of the Internet* // *European Journal of Communication* 2009. Vol. 24. №.3. P. 69-87.

<sup>6</sup> Английское *prosumer* — от *producer*, производитель, и *consumer*, потребитель.

<sup>7</sup> Савчук В. В. *Медиафилософия: формирование дисциплины* // *Медиафилософия. Основные проблемы и понятия* / под. ред. В. В. Савчука. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2008. С. 8.

<sup>8</sup> Более подробно о концепциях киберпространства см.: Вылков, Р. И. *Феномен киберпространства как философско-методологическая*



СОКОЛОВА Наталья Леонидовна / Natalya SOKOLOVA

| Цифровая культура или культура в цифровую эпоху |

преимущественно сосредотачивались на технологических, а не на социо-культурных аспектах новой среды человеческого обитания.

В конце 1990-х годов Дж. Стерн выступил против дихотомии «технофилия/технобфия», которая продолжительное время воспроизводилась в литературе по проблемам киберпространства, призвав исследователей к более тщательному, многостороннему исследованию новых феноменов. При этом речь шла об изменении вектора их изучения: так, исследователи, работающие в области *Cultural Studies*, по мнению Дж. Стерна, должны сосредоточиться не на исследовании *интернет-культуры*, а на *культурных исследованиях* Интернета; исследование Интернета должно при этом стать одним из многих других направлений исследования повседневной жизни<sup>9</sup>.

Постепенно стала утверждаться установка на то, чтобы мыслить цифровые средства коммуникации в русле более широких социо-культурных изменений. Так, один из известных теоретиков киберпространства Д. Белл акцентировал внимание на культурной составляющей киберпространства, отождествив таким образом трактуемое киберпространство с киберкультурой<sup>10</sup>. Со временем понятие «киберкультура» стало широко использоваться среди социальных теоретиков и социологов. Исследование киберкультуры (*Cyberculture Studies*) включало исследование таких проблем, как особенности формирования идентичности в контексте распространения новых информационно-коммуникативных технологий; гендерные, этнические, возрастные аспекты использования цифровых медиа; особенности формирования и функционирования онлайн-обществ, связь интернета и повседневной жизни, политики и др.<sup>11</sup> Более широкий подход в изучении киберкультуры предполагал критический анализ социо-культурных изменений, связанных с распространением цифровых технологий и сетевых коммуникаций. О необходимости развития такого исследовательского направления как *Critical Cyberculture Studies*, как «критические исследования киберкультуры», еще в 2000 году писал Д. Силвер<sup>12</sup>. Вышедший в 2006 году сборник под редакцией Д. Силвера и А. Массанари (и с предисловием Стива Джобса), стал попыткой концептуализации заявленного подхода<sup>13</sup>.

«Цифровая культура» — еще одно понятие, которое объединяет множество исследовательских подходов. Для многих исследователей использование этой дефиниции не означает какого-то принципиально нового вектора исследований. Выбор этой категории для них связан со стремлением уйти от приставки «кибер», имеющей технократические коннотации, и признанием того, что цифровые технологии стали органичной частью жизни современного человека. Не случайно

основной корпус работ, посвященных цифровой культуре<sup>14</sup>, приходится на период, когда стали говорить об установлении Web 2.0<sup>15</sup>, или Интернет второго поколения с его интерактивностью, ориентацией на массового пользователя. Усилилась гибридизация онлайн- и офлайн-пространств, Сеть превратилась в пространство человеческой коммуникации, повседневной деятельности и развлечения, в «антропо-пространство», по удачному выражению С.В. Тихоновой<sup>16</sup>. К. Бэссет, говоря о необходимости построения социальной теории, учитывающей эти изменения, описывает новый этап развития цифровых технологий и их влияние на социум как этап «пост-киберпространства»<sup>17</sup>.

Понятие «цифровая культура» также, как и понятия «киберпространство», «киберкультура», имеет разные толкования. Для некоторых исследователей исследовать цифровую культуру — значит просто исследовать переход масс-медиа от аналоговых форматов к цифровым. Здесь цифровая культура фактически отождествляется с новыми медиа<sup>18</sup>. При таком подходе остаются вне поля анализа изменения, связанные с переменами в системе масс-медиа, но выходящие далеко за ее пределы.

Для других исследователей изучать цифровую культуру — значит анализировать более широкое поле артефактов и практик, появление которых стало возможным благодаря цифровым технологиям: компьютерные игры, Интернет, компьютерную графику, технологическое искусство и др.<sup>19</sup> Изучение цифровой культуры через анализ ее основных феноменов позволяет определить ее специфику, но, как представляется, ограничивает предмет исследования.

Что значит, например, исследовать компьютерные игры? Конечно, задачей исследователей является выявление их специфики в качестве феномена цифровой культуры. Компьютерные игры — новый, наиболее «технологичный» и, пожалуй, один из наиболее характерных феноменов цифровой культуры из множества других. Не случайно дискуссии на этот счет не прекращаются: например, дискуссия между «нарратологами» и «луддологами» о применимости методов текстурального анализа, которые использовались для изучения «старых», традиционных масс-медиа. Но ведь культурный смысл компьютерных

проблема: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Екатеринбург. 2005. с.

<sup>9</sup> См.: Sterne J. Thinking the Internet: Cultural Studies versus the Millennium // *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods* / Ed S. Jones. Thousand Oaks, CA: Sage, 1999. P. 257-288.

<sup>10</sup> Bell D. *An Introduction to Cybercultures*. L. & N.Y.: Routledge, 2005. P. 276.

<sup>11</sup> В таком ключе например, выполнен четырехтомник: Bell D. (ed.) *Cybercultures*. London; New York: Routledge, 2006.

<sup>12</sup> Silver D. *Looking Backwards, Looking forwards: Cyberculture Studies 1990–2000* // Gauntlett D. (ed.) *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*. L.: Arnold, P. 19–30.

<sup>13</sup> Silver D. & Massanari A. (eds), *Critical Cyberculture Studies*. New York: New York University Press, 2006.

<sup>14</sup> *Digital Cultures: Understanding New Media* / eds. G. Creeber, R. Martin. N.Y.: Open University Press, 2009; Hand M. *Making Digital Cultures: Access, Interactivity, and Authenticity*. Ashgate Publishing, 2008

<sup>15</sup> *Web 2.0* — это феномен, который связывают с рядом технологических нововведений, результатом которых стала существенная модификация «классического» Интернета. Понятие *Web 2.0* было предложено в 2004 году Т. О`Рейли (см.: О`Рейли Т. Что такое Веб 2.0 // *Компьютерра*. 2005. № 37 (609), 38 (610). URL: <http://www.computerra.ru/think/234100>).

<sup>16</sup> Тихонова С.В. *Социальная мифология в коммуникационном пространстве современного общества: автореф. дис. ... докт. филос. наук*. Саратов, 2009. С.27-28.

<sup>17</sup> Bassett C. *New Maps for Old?: The Cultural Stakes of '2.0'* // *Fibreculture Journal*. 2008. № 13. URL: [http://journal.fibreculture.org/issue13/issue13\\_bassett.html](http://journal.fibreculture.org/issue13/issue13_bassett.html).

<sup>18</sup> пример такого подхода мы видим, например, у известного австралийского исследования М.Деуза. См.: Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. URL: <http://www.slideshare.net/RemingInSydney/what-is-digital-culture>

<sup>19</sup> См. статью Д. Галкина «Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей» в этом выпуске журнала.





## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СОКОЛОВА Наталья Леонидовна / Natalya SOKOLOVA

## | Цифровая культура или культура в цифровую эпоху |

игр выходит за пределы игр самих по себе. Вокруг игр сложились разнообразные культурные практики — подготовка игроками энциклопедий и гайдов по играм, создание фан-арта<sup>20</sup>, формирование онлайн-сообществ и др. Игры — в особенности онлайн-многопользовательские — фактически стали системой широкого социального взаимодействия (это особенно видно в слиянии онлайн-игровых миров с социальными интернет-сетями). Установка современного бизнеса на использование активности потребителя для достижения эффективного контроля над рынком<sup>21</sup> предполагает не только активное участие игроков в самом процессе игры, построении игровых миров, но и деятельность по созданию любительских модификаций игр: возможности для такой деятельности закладываются разработчиками в саму структуру игр. Креативность игроков оказывается встроенной в современную игровую промышленность; она трансформируется в стоимость, присваивается и «монетизируется» компаниями и фактически может быть рассмотрена в терминах труда. Классическое представление об игре, представленное, в частности, в работах Й. Хейзинги, существенно меняется. Игроки становятся со-участниками производства игр — «просьюмерами». Распространенность подобных массовых практик приводит к размыванию границ между потреблением и производством, игрой и работой, свободным временем и трудом, подрывает монополию профессионального сектора, вступает в противоречие с установившейся иерархией в культуре: культура становится полем борьбы за легитимное производство смыслов и установление культурных норм.

Возможна ситуация, когда о цифровых технологиях, форматах, артефактах вряд ли можно говорить, как о феномене цифровой культуре в том смысле, что они оказываются неосвоенными человеком, а их возможности — не востребованными. Например, с появлением телевидения цифровых форматов, по мнению многих исследователей, пришел конец «классической» телевизионной эпохе. Они заявляют о «смерти», «конце телевидения»<sup>22</sup>. Действительно, новое телевидение дает возможность перейти от жесткой сетки аналогового вещания к формированию программы по выбору, его интерактивность предполагает более высокую, в сравнении с традиционным телевидением, степень вовлеченности зрителя в телевизионный процесс. Однако, как показал первый опыт цифрового телевидения, большинство зрителей вовсе не спешит использовать интерактивные телесервисы, полагая, что главное в цифровом телевидении — это улучшение «картинки», качества изображения. К тому же цифровое телевидение, действительно, дает зрителю возможность формировать свою программу для просмотра, но в выборе контента он по-прежнему ограничен тем, что ему предлагает вещатель, для которого коммерческие интересы остаются приоритетными. С точки зрения контента

цифровое телевидение в его нынешнем состоянии подчас осуществляет даже больший диктат, чем «большие каналы» аналогового телевидения.

Как представляется, исследование цифровой культуры не исчерпывается анализом цифровых технологий, форматов и гаджетов, а затрагивает самые разные стороны жизни современного человека, предполагает анализ изменений самих практик и продуктов человеческой деятельности. Так что исследование *цифровой культуры* предполагает не только анализ ее феноменов, сам по себе важный, но оборачивается исследованием того, что происходит с *культурой в эпоху распространения цифровых технологий*.

Такая постановка вопроса представляется закономерной еще и потому, что цифровую культуру трудно отделить от культуры «нецифровой». Дело не только в стремительной «оцифровке» современной культуры, но и в том, что цифровая культура органично связана с культурой предыдущих эпох, «пре-цифровой» культурой. Это хорошо показывают многие исследования: например, Л. Манович показал, как органично новые медиа связаны с культурой авангарда<sup>23</sup>, Э. Дарли выявил сходные черты эстетики «новых» медиа и раннего кино, современных виртуальных миров с павильонными панорамами начала века<sup>24</sup>. Продуктивность использования для анализа новых культурных феноменов некоторых устоявшихся аналитических подходов тоже, пожалуй, подтверждает, что в нынешнем переходе на «цифру» содержится не только момент перехода, скачка, но и повторения, возврата: не случайно вполне естественно воспринимаются выражения «цифровой Маркс», «цифровой Маклюэн», «цифровой Беньямин»<sup>25</sup> и проч.

Исследование цифровой культуры должно предполагать более широкую перспективу еще и потому, что, по мнению Н. Тумим, оно должно включать вещи, которые, казалось бы, непосредственно с ней не связаны; включать анализ ситуаций, где цифровые технологии не доступны и не используются<sup>26</sup>. Действительно, анализ таких ситуаций важен для понимания культуры в цифровую эпоху, и они далеко не ограничиваются ситуацией «цифрового исключения» [digital exclusion] и проблемой обеспечения прав человека на доступ в Интернет и использование цифровых медиа (о которой пишет Н. Тумим). Возьмем, например, различия поколений в отношении к цифровым технологиям. Разрыв между *Digital Natives*, «цифровыми аборигенами», то есть поколением людей, которые выросли в мире современных цифровых технологий, и *Digital Immigrants*, «цифровыми иммигрантами», родившимися до начала цифровой эпохи, действительно, существует. Но ведь социализация личности, ее культурное самоопределение не происходят в безвоздушном пространстве, а значит, на эти процессы не могут

<sup>20</sup> Фан-арт — артефакты, созданные фанатами на основе оригинального произведения, являющегося объектом поклонения.

<sup>21</sup> Тапскотт Д., Уильямс Э. Д. Викиномика. Как массовое сотрудничество изменяет все. М.: BestBusinessBooks, 2009. 392 с.

<sup>22</sup> Katz E. 'The End of Television?', *The Annals of the American Academy of Political and Social Science: A special edition. The End of Television? Its Impact on the World (So Far)* / eds. Katz E., Scannell. P. 2009. Vol. 625. No. 1. P. 3-24. Spigel, L. & Olsson, J., eds. (2005). *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*: Duke University Press.

<sup>23</sup> Manovich L. *New Media from Borges to HTML* // *The New Media Reader* / eds. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort. Cambridge: Massachusetts, 2003. P. 36-39.

<sup>24</sup> Darley A. *Visual Digital Culture: Cuftrace Play and Spectacle in New Media*. L.&N.Y.: Routledge. 2000. Ch. I.

<sup>25</sup> См., напр.: Mapping Benjamin. *The Work of Art in the Digital Age*/Ed. H. U.Gumbrecht and M. Marrinan. Stanford, Stanford University Press, 2003.

<sup>26</sup> Thumim N. *Self Representation and Digital Culture*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 2012.P. 12-13.



**ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE**

СОКОЛОВА Наталья Леонидовна / Natalya SOKOLOVA

**| Цифровая культура или культура в цифровую эпоху |**

не влиять поколенческие различия, способы, которыми люди разных поколений общаются друг с другом и т. д.

Таким образом, исследование влияния цифровых средств коммуникации на культуру оборачивается не только изучением цифровой культуры, но и культур — «не-цифровой», «пре-цифровой», — взаимосвязанных и взаимодействующих между собой (я обхожу здесь вопрос о методологических аспектах выделения множественных культур — в разных исследовательских парадигмах, например, отечественной культурологии и британских *Cultural Studies* они существенно разнятся). О цифровых культурах во множественном числе можно говорить

также, учитывая локальную специфику распространения цифровых технологий и культурно-исторического контекста. Идея «де-вестернизации» медиа-исследований<sup>27</sup> (предложенная, как это ни парадоксально, в рамках западного академического сообщества) вполне справедлива: необходимо искать аналитические модели, дающие возможность локальные, незападные модели развития цифровых средств коммуникации и их влияния на культуру.

<sup>27</sup> См., напр.: Aram A. How and where to de-westernize media research? // *Journal of Media and Communication Studies* Vol. 3(8). P. 243–247.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ГАЛКИН Дмитрий Владимирович / Dmitry GALKIN

| Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики |

ГАЛКИН Дмитрий Владимирович / Dmitry GALKIN

Россия, Томск.

Национальный Исследовательский Томский государственный университет.

Философский факультет.

Кандидат философских наук, доцент.

Russia, Tomsk.

Tomsk State University, Department of Philosophy.

Associate Professor at the Institute of Art and Culture.



## DIGITAL CULTURE: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРНОЙ ДИНАМИКИ ОТ ЦИФРОВЫХ АВТОМАТОВ ДО ТЕХНО-БИО-ТВАРЕЙ

Автор обращается к концептуально-методологическим вопросам изучения цифровой культуры, предлагая принципы и структуру собственной исследовательской программы. Подчеркивается важность учета технологического и культурного детерминизма, а также постструктурализма как основных подходов. Обсуждаются технологическая императивность, власть автоматов, технологический антроподефицит и «синдром Преображенского» как ключевые принципы для понимания цифровой культуры. Рассматривается тезис о культурной динамике, в которой культура цифровых автоматов трансформируется в культуру искусственной жизни.

**Ключевые слова:** цифровая культура, технологический детерминизм, культурный детерминизм, техно-художественные гибриды, технологический императив

### Digital Culture: Methodological Issues of Cultural Dynamic Research: From Digital Automatic Machines to Technical-bio-creatures

In this article, the author focuses on the conceptual and methodological issues of digital culture studies. Principles and structure of the author's original research program is suggested. The importance of technological and cultural determinism as well as poststructuralism as research approaches is stressed. The technological imperative, power of automata, technological anthropodeficit and "Preobrazhensky syndrome" are discussed as key principles for understanding digital culture. In addition, the author presents his thesis on cultural dynamics from digital culture to the culture of artificial life.

**Key words:** digital culture, technological determinism, cultural determinism, techno-art hybrids, technological imperative

Нельзя сказать, что термин цифровая (или дигитальная) культура сегодня уже является одним из базовых в культурологическом словаре. Он заимствован в отечественной науке о культуре из англоязычной литературы (англ. digital culture), которая отсылает нас к определенной традиции — британскому постмарксизму и культурным исследованиям (cultural studies). Это нетрудно установить хотя бы по тому факту, что первые влиятельные публикации, посвященные цифровой культуре<sup>1</sup>, опираются на левую культурную теорию.

В изначальной трактовке цифровая культура определяется, с одной стороны, исходя из историко-культурной реконструкции предпосылок технологического развития строго в духе

Рэймонда Уильямса — влиятельного социолога-марксиста, основателя британской социологии культуры. С другой стороны, подобный подход не может быть не критическим, коль скоро связан с той культурной функцией, которая возложена на марксизм во всех его проявлениях от психоаналитической версии до феминистической.

В этом пункте понятие о цифровой культуре до некоторой степени перекликается с фантастикой в стиле киберпанк о киберкультуре (англ. cyberculture) — от романов У. Гибсона до фильмов братьев Вачовски, в которых тотальность технологий и кибернетических систем также дает основание говорить об их культурообразующей роли.

В целом, едва ли вызовет сомнение тот факт, что цифровые технологии играют сегодня ключевую роль в самых разнообразных областях жизни современного человека и тоталь-

<sup>1</sup> Gere C. Digital Culture. Reaction Books. London, 2002. Trend D. (editor) Reading Digital Culture. Blackwell, London, 2001.



ГАЛКИН Дмитрий Владимирович / Dmitry GALKIN

| Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики |

но проникают в быт, общение, бизнес, политику, культуру в виде артефактов, средств общения, основных интерфейсов с реальным миром и воплощения ценностей прогресса, рациональности, функциональности, эффективности, свободы и самореализации. Именно эти очевидные моменты подтолкнули исследователей к поиску новой терминологии и понятийного аппарата анализа современной культурной динамики.

Предлагаемый подход к методологии исследования цифровой культуры разрабатывается на протяжении десятилетней исследовательской работы и во многом является продолжением и развитием идей, предложенных в кандидатской диссертации Галкина Д.В. «Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта»<sup>2</sup>. Тогда попытка проанализировать тенденции виртуализации логически пришла к необходимости более масштабной концептуализации через понятие о цифровой культуре. Такая теоретическая эволюция отчасти связана с более глубоким изучением истории и эстетики технологического искусства. Разработанная в результате оригинальная концепция техно-художественной гибридизации помогла сделать шаг к новым идеям на новом уровне концептуального синтеза<sup>3</sup>. Однако в центре внимания остаются методологические основания и структура исследований цифровой культуры, которая постепенно обретает черты достаточно масштабной исследовательской программы.

### Методология: система координат

В своих исследованиях я пытаюсь концептуально и исторически описать современную цифровую культуру — культуру цифровых автоматов — и наметить те пункты, в которых она трансформируется в культуру искусственной жизни. Собственно, в этом заключается основной тезис: цифровая культура второй половины XX века трансформируется в XXI веке в культуру искусственной жизни. Как когда-то в XV–XVII веках печатная культура пришла на смену письменной, цифровая культура сегодня замещает печатную культуру и намечает горизонты культуры искусственной жизни. Чтобы понять и описать эту трансформацию, необходимо понять, каким потенциалом для такого перехода обладает цифровая культура.

Намечая исходные принципы и основные тезисы исследования, предлагается рассуждать о цифровой культуре, приняв за отправные точки следующие моменты: власть автоматов, технологический императив (тотальная технологизация как ценность и нормативный порядок), технологический антроподефицит (ограничения человеческой природы, преодолеваемые технически), «синдром Преображенского» (одержимость науки и искусства в стремлении создать правдоподобное подобие живого).

Методология исследовательской работы опирается на критический синтез основных подходов к изучению проблематики культуры и технологий — технологический детерминизм

(включая трансгуманизм), культурный детерминизм и медиа-археология, критическая теория, постструктурализм — их потенциал и концептуальные ограничения. Также обосновывается представление о цифровой культуре как артефактах и символических структурах, основанных на цифровом кодировании и его универсальной технической реализации, тотально включенных в институциональную систему и способствующих поддержанию определенных ценностей, закрепленных ментально.

Цифровая культура рассматривается, с одной стороны, в онтологическом контексте через функционирование бинарного языка. С другой стороны, необходим генетический историко-культурный анализ становления форм цифровой культуры. В частности, на примере становления новых медиа, становится очевидна необходимость преобразования технологических систем в культурные интерфейсы. В данном аспекте важно рассмотрение конкретных историко-культурных предпосылок, благодаря уникальной конфигурации которых возникла цифровая культура во второй половине XX века. Представляется, что отдельного внимания заслуживает анализ конфигураций власти, научных дискурсов и стратегий субъективации в духе методологии Мишеля Фуко на примере предпосылок развития компьютерных систем, Интернет, видеоигр и других феноменов цифровой культуры.

И здесь совершенно логично, что, с точки зрения методологии, современная цифровая культура должна рассматриваться через анализ ее основных феноменов, к которым относятся видеоигры, персональный компьютер и его модификации, Интернет, искусственный интеллект, системное и прикладное программное обеспечение, компьютерная графика и системы виртуальной реальности, цифровые форматы традиционных средств коммуникации (книг, фотографии, аудио- и видеозаписи, цифровое ТВ), технологическое искусство. Понятие о единой цифровой культуре, а не наборе разнородных феноменов, базируется не только на общем основании бинарного языка, но и на конвергентной природе феноменов цифровой культуры — искусственный интеллект использует в видеоиграх и Интернет, компьютерная графика и анимация разрабатывается в технологическом искусстве, видеоиграх, компьютерных приложениях и Интернет.

Отдельного внимания заслуживает анализ художественных практик с использованием компьютерных технологий. Предлагается авторская концепция техно-художественных гибридов или арт-автоматики, в основе которой лежит тезис о модернистском характере технологического искусства<sup>4</sup>, проанализированное с опорой на авторитетные работы в этой области<sup>5</sup>.

Ценностные, социально-политические и этические аспекты цифровой культуры — вопрос сложный и дискуссионный, без которого, однако, разговор о цифровой культуре был бы не полон. Понимая противоречивый и антиномичный характер цифровой культуры, выделяются такие ценностные противоречия как свобода творчества vs. частная собственность, гипе-

<sup>2</sup> Галкин Д. В. Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта. Автореферат на соискание степени кандидата философских наук. Томск, ТГУ, 2002.

<sup>3</sup> Галкин Д.В. Техно-художественные гибриды или искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половины XX века // Гуманитарная информатика, Издательство ТГУ, 2008, Вып. 4. С. 50–76.

<sup>4</sup> Там же. С. 50–76

<sup>5</sup> Wilson S. Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology. MIT Press (Leonardo), Cambridge-London, 2002. Popper F. From Technological to Virtual Art. MIT Press (Leonardo), Cambridge-London, 2007.



риндивидуализм vs. новый коллективизм виртуальной общины, информационная прозрачность vs. тотальный контроль, избыточность (мусор) данных vs. управление знаниями<sup>6</sup>. В результате проблема технологий преломляется как проблема опыта свободы.

С точки зрения культурной динамики и, отчасти, футурологических спекуляций, рассматриваются горизонты искусственной жизни как ближайшее будущее развития цифровой культуры. Этот вопрос ставится и обсуждается как вопрос о нереализованном потенциале цифровой культуры (на примере кибернетики, видеоигр, искусственного интеллекта). В данном контексте работа ведется над изучением существующих конфигураций искусственной жизни (виртуальные, симбиотические, когнитивные и биохимические) и предлагается модель идеального объекта искусственной жизни. Кроме того, рассматривается изменение научной парадигмы начала XXI века (математика, генетика, теория сложных адаптивных систем, синтетическая биология, когнитивные науки, технологии NBIC) как поворот в направлении культуры искусственной жизни.

Предлагая гипотезы теоретико-мировоззренческого характера относительно того, в какой системе координат должны изучаться тенденции перехода к культуре искусственной жизни, представляется, что плодотворна была бы попытка искать ответы в рамках философии технологического креационизма — нового дискурса, объясняющего и созидующий цивилизацию искусственной жизни.

### Власть автоматов, технологический императив и «синдром Преображенского»

Цифровая культура — это мир, основанный на вычислительных автоматах, работающих по принципу цифрового бинарного кодирования. Его происхождение — результат долгой истории автоматизации, отправной точкой которой в эпоху европейского Нового времени стали механические часы.

Механические часы — первый универсальный автомат, который человек сделал второй природой, неотъемлемой частью повседневной жизни. Именно в часах автомат как принцип и артефакт показал свою силу и совершил вторжение в физический и социальный строй жизни — автомат захватил время, заключил его в некое течение механических процессов, ритм зубчатых колес. Ведь часы сами показывают нам время. Мы полагаемся на данные механического автомата, организуя свои дела и ритм существования. В механических часах уже виден общий принцип автоматизации: перевод физического процесса в универсальный набор символических кодов.

Автоматы цифровой культуры реализуют ту же функцию, только в гораздо более широком поле символических кодов и, что не менее важно, гораздо более широком поле организации технологических процессов позднеиндустриальных обществ. Если в прошлом коммуникация и общение зависели от близости в пространстве, то в эпоху интернет телекоммуникации взяли верх над этим детерминизмом. Аналогичным образом паровые и бензиновые двигатели начали преобразование фи-

зического пространства и систем производства в эпоху промышленной революции XVIII–XIX веков. Автомат — инструмент колонизации времени и пространства, превращения их в символические системы измерения и преобразования.

Компьютеры продолжают колонизацию жизни. Они стали такими же привычными и незаметными, как часы. Технологический раб, незаметный и послушный, становится господином. Компьютерные сети, новые медиа и виртуальная реальность перерабатывают структуру пространства, нивелируя дистанцию и саму его привычную физическую природу. Технологии искусственной жизни подходят к созданию возможной жизни (англ. «life as it could be»), альтернативных экосистем и искусственных инвариантов эволюции.

В 1950–1960-х годах, благодаря кибернетике произошла революция автоматизации. Отец кибернетики — Норберт Винер — отработал ее основные принципы на системах самонаведения для боевых элементов противовоздушной обороны.

Универсальность принципов обратной связи и бинарного кодирования для микропроцессорной электроники показала возможности создания универсального автомата, которым и стал современный компьютер. Фундаментальное обещание кибернетики состояло, однако, не в этом. Как справедливо отметил американский искусствовед Джек Бернем, говоря о кибернетическом искусстве, кибернетика общала возможность искусственной жизни — то есть не просто вычислительных автоматов, а автоматов, обладающих жинеподобным поведением<sup>7</sup>. Этому проекту кибернетики не суждено было реализоваться. История выбрала путь развития вычислительных автоматов. Тем не менее, спустя менее чем полвека, мы вновь возвращаемся к этим кибернетическим амбициям. На этот раз когнитивные технологии, синтетическая биология и информатика с элементами искусственного интеллекта не обещают, но уже стоят на пороге создания искусственной жизни.

Культура автоматов XX века выработала свою ценностную основу в виде того, что можно было бы назвать технологическим императивом. Его формулировка может звучать так: все, что можно технологизировать, должно быть технологизировано. Это модальный аксиологический принцип техногенной цивилизации, исходя из которого власть автоматов является вездесущей и избыточной. Они проникают и будут проникать везде, создавая все новые и новые ниши, потребности и инварианты собственного применения через постепенное обретение способности к самодетерминации.

Маршал Маклюэн — открыватель и пророк императивности технологий — в своей знаменитой книге «Познавая медиа» охарактеризовал эту власть автоматов (последние он рассматривал как венец эволюции медиа) через их антропологическую реверсию и подчинение человека. В цивилизации автоматов человек превращается в «половой орган машинного мира» — элемент, узел самодетерминированного развития техники<sup>8</sup>. Человек оказывается в совершенно новой экзистенци-

<sup>6</sup> Galkin D. Social Media and Value Dilemmas of Digital Culture // Conference Proceedings of Web-Conference Connect-Universum, Tomsk, May 29–31, 2012. URL: [http://connect-universum.com/blog/connectuniversum\\_en/130.html](http://connect-universum.com/blog/connectuniversum_en/130.html)

<sup>7</sup> Burnham J. Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century. George Braziller: New York, 4th Edition, 1975.

<sup>8</sup> McLuhan M. Understanding Media. The Extension of Man. Routledge, London-New York, 2001.



альной ситуации, поскольку постепенно осознает превосходящую силу того, что создал сам.

В качестве компромисса между миром автоматов и человеком формируется пространство коммуникации — культурные интерфейсы, которые приспособляют мощь технологий к ограниченным возможностям человека контролировать и использовать их. Обычному человеку сложно постичь и контролировать то, что происходит в его компьютере, где электронные узлы ведут бесконечные расчеты и передачу битов информации друг другу. Но культурный интерфейс — экран-страница, имитирующая документы, рабочий стол, различные объекты, и почти «ручные» манипуляции с ними (перенести, взять, открыть) максимально облегчает эту задачу, гуманизируя и подчиняя автомат желаниям пользователя. И тогда нам может показаться, что технологический императив может звучать более гуманно: все, что может быть технологизировано, должно быть технологизировано в форме, соответствующей желаниям и возможностям человека.

В своих предыдущих исследованиях<sup>9</sup> я попытался показать, что технологическая виртуализация опыта является механизмом «сшивания» реальностей — обыденной, виртуальной, символической. Культурные интерфейсы и являются такими швами, благодаря которым складывается «лоскутное одеяло» или техно-текст цифровой культуры, соединяющий разные культурные пространства и времена — печатную и письменную культуру, виртуальную реальность и искусственную жизнь.

Задаваясь вопросом о том, чем же обусловлена эта власть автоматов — от часов до компьютеров, можно было бы прийти к простому ответу: существуют силы и объекты, совладать с которыми человеку под силу только через делегирование контроля устройствам, превосходящим человека в каких-то важных функциях. Например, длительное поддержание монотонных ритмов (часы) или производство больших объемов вычислений (вычислительные автоматы). В промышленных обществах это очевидно связано с различными видами производственных процессов, выполнение которых только и возможно благодаря автоматическим системам.

В мягкой формулировке технологический императив применим преимущественно к культурным интерфейсам. В исходной же формулировке он неизбежно создает технологический антропидефицит — то есть нехватку естественных возможностей человека как вида для поддержания функционирования цивилизации автоматов. Человек, его органы восприятия и движения, не приспособлены для сверхзвуковых скоростей, огромных объемов информации, производственных манипуляций, производимых в современном мире. Поэтому, например, в любом самолете есть летчик-автомат (автопилот), атомной станцией управляет диспетчер-автомат (экспертная система), а все коммутации в системах телефонной связи также осуществляет автоматический диспетчер (только представьте, если бы сотовую связь обслуживали операторы-барышни! Не говоря уже о поиске в Интернет!).

Технологический антропидефицит, конечно, имплицитно присутствует в использовании лошади в качестве транспорта

<sup>9</sup> Галкин Д.В. Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта. Автореферат на соискание степени кандидата философских наук. Томск, ТГУ, 2002.

или применении огнестрельного оружия (последнее, к слову, претерпело революционные изменения после внедрения автоматической перезарядки). Но в полной мере он проявляется в эпоху промышленной революции, когда машинный труд начинает заменять человеческий. Критической точкой в осмыслении этих процессов стало рождение теории искусственного интеллекта (1940–1950-е) как разума, способного стать системой контроля за все более усложняющимся миром кибернетических автоматов. Уже в 2000 году, во время панических ожиданий компьютерных сбоев из-за проблемы с временными настройками компьютеров, стало понятно, насколько тотальна и фатальна зависимость от вычислительных автоматов в современном мире.

Можем ли мы установить некий мотиватор, некоторую движущую силу формирования власти автоматов и технологической императивности цифровой культуры? Рассмотрим гипотезу, основанную на исторических фактах и их художественной (литературной) обработке. В знаменитой повести русского писателя М. А. Булгакова «Собачье сердце» рассказана история, вдохновением для которой послужили работы французского хирурга-трансплантолога русского происхождения Сержа Воронова и профессора Ильи Иванова. Воронов, в целях омоложения организма, пересаживал людям половые железы обезьян, а Иванов пытался создать гибридное существо на основе скрещивания человека и обезьяны. Михаил Булгаков поведал пророческую историю о сотворении искусственной жизни на основе науки и медицинской инженерии. Профессор Преображенский, убежденный поборник евгеники, пересаживает гипофиз человека в мозг собаки, в результате чего пес превращается в человека и становится активным участником большевистского преобразования общества, руководя зачисткой города от бездомных животных.

В образе своего героя Булгаков демонстрирует целый набор симптомов модернистской науки, из которых формируется синдром научного и технологического креационизма (мы можем назвать его «синдромом Преображенского», имея в виду психический синдром и его литературное олицетворение, а не весьма тяжелый медицинский диагноз нарушения кровообращения спинного мозга с аналогичным названием). Эта симптоматика обнаруживает своего рода научное бессознательное: стремление уподобиться божественному знанию и созидательной силе творца, породившего все живое.

Профессор Преображенский в своем стремлении продлить или вернуть человеку молодость, безусловно, является представителем модернистской культуры, таким большевиком от евгеники. В науке XX века синдром Преображенского проявлялся постоянно. Кибернетика изначально заявила о себе как методология познания и создания автоматов с жизнеподобным поведением. Математика от Джона фон Неймана до Кристофера Лэнгтона пыталась создать компьютерные системы обладающие жизнеподобным поведением. Генетика, генетическая инженерия, молекулярная и синтетическая биология также весьма убедительно демонстрируют симптоматику, описанную Булгаковым. Аналогичным образом теория сложных систем и даже общая направленность технологического синтеза NBIC (Nano-Bio-Info-Cogni) отражают все те же мотивы и тенденции.

Проявления синдрома Преображенского обнаруживаются в самых разных формах, которые, однако, можно системати-



зировать. С одной стороны условной шкалы можно разместить знаковые модели живого, которые реализуются на компьютерах в виде электронных организмов, аниматов и целых экосистем. На другом конце будут находиться синтетические живые организмы и их гибридные инварианты. Между ними мы обнаруживаем гибриды технических и живых системы, в которых соединяются когнитивные, функциональные, тканевые и технические элементы.

Дальнейшее обсуждение трансформаций цифровой культуры в культуру искусственной жизни не должно оказаться в плену не критического принятия биологического эволюционизма, трансгуманизма, математического бихевиоризма и религиозно-метафизического креационизма. Безусловно учитывая ту проблематику, которая задается в этих подходах к искусственной жизни, предлагается следовать технологическому креационизму, который должен акцентировать внимание на тотальности искусственной жизни как альтернативном конструировании живого — искусственных техно-био-тварей.

Их настоящие-будущие прототипы разрабатываются в современном гибридном искусстве. Достаточно упомянуть такие проекты как «MEART. Полуживой художник» (крысиные нейроны управляют робото-художником, Симбиотика, 2000–2007), «Клоака» Вима Девлуа (точная модель пищеварения человека на основе технической системы с продажей выделяемых артефактов, 2006). «Эдунья» Эдуардо Каца (выполненный на уровне замены элементов ДНК гибрид художника и цветка, 2009), «Ухо на руке» австралийского художника Стеларка (искусственно выращенное и вышитое под кожу на предплечье ухо из тканей самого художника со встроенным передатчиком, 2007) и целый ряд других образцов технологического авангарда (см. Эволюция от кутюр..., 2009).

Их не столь далекое трансгуманистическое будущее, лет, допустим, через 50–100, мы можем представить себе в качестве небольшого мыслительного эксперимента. Ваши правнучки с нетерпением ждут новых подарков ко дню рождения. А вы в качестве бессмертной цифровой личности (ваше сознание оцифровано еще при жизни) заказываете им по сети то, о чем они мечтают уже целый месяц. И вот новенький биоконструктор с новейшим супермикромикрокомпьютером для оцифровки работы мозга живых существ наконец-то в их руках! Они быстро создают генетическую модель карликового бронтозавра и закачивают ему оцифрованное сознание кота. Ура! Новый друг, игрушка, лаборатория для изучения технобиологии в школе! Следующая задача — создать медвежонка Винни-Пуха, похожего на плюшевого, только... живого.

### Определить цифровую культуру

С методологической точки зрения, мы неизбежно приходим к необходимости рассматривать цифровую культуру на нескольких уровнях, которым соответствуют разные типы объектов: материальном (артефакты), функциональном (институты), символическом (языки), ментальном (менталитет) и духовном (ценностном).

На материальном уровне перед нами предстает феноменология артефактов, материальные объекты, включенных в различные контексты. Для цифровой культуры это, прежде всего, технические системы — все многообразие современных циф-

ровых устройств — вычислительных автоматов, от смартфонов и цифровых фотокамер, до суперкомпьютеров, а также квазиматериальные объекты, такие как программное обеспечение во всем его многообразии.

На функциональном (социальном) уровне мы имеем дело с институтами, определяющими образ жизни, повседневный уклад, формы взаимодействия и отношения, ритуалы и традиции различных групп населения, разделяющих общее социокультурное пространство, связанные с языком, родом деятельности, этнической и географической принадлежностью, способами самовыражения и самореализации, возрастными и другими особенностями людей. Цифровая культура здесь предстает как осуществление институциональных культурных практик с помощью цифровых технологий — от ведения офисной документации до искусственного интеллекта космических автоматов и «произведений» технологического искусства.

На символическом уровне культура обнаруживается как структура, определенная различными языками и формами выражения. Язык повседневного общения, символические и понятийные системы искусства и науки, формы визуальной репрезентации, символика духовной культуры образуют сложный и многообразный пласт грамматических и семантических структур. Один из краеугольных камней цифровой культуры — ее символическая природа, формирующаяся в логике цифрового кодирования (бинарного языка) и языков программирования.

Ментальный аспект культуры касается ее укорененности в психической жизни людей, которые принадлежат данной культуре и формируются как личности на основе ее установок и ценностей. Стереотипы поведения и восприятия, разделяемые с другими верования и знания, отношение к другим народам и культурами формируют устойчивые и воспроизводимые социально-психологические черты человека определенной культуры, которые называют менталитетом или ментальностью народа. Именно ментальная составляющая цифровой культуры является предметом изучения на данном уровне. И здесь открывается очень обширная область вопросов: от не критичного принятия технологического императива или его критического отвержения, до новых привычек работы с информацией и цифровыми устройствами.

Формирование и поддержка духовных ценностей в национальном, межнациональном, этническом и локальном контекстах составляет уровень духовной культуры. Содержание ценностей религиозного, метафизического, социально-политического характера, получивших свое закрепление и выражение на символическом, ментальном, материальном и функциональном уровнях, определяет целостность культуры и единство всех ее уровней. Ценностные основания цифровой культуры, их мотивирующее и нередко конфликтное содержание задают фокус исследования на данном уровне, о чем уже было сказано выше. В данном контексте не обойтись и без вопроса об идеологической детерминации развития цифровых технологий.

Ядром или, если угодно, сердцем цифровой культуры остается супер-феномен цифровой культуры — универсальный вычислительный автомат, обретающий различные культурные интерфейсы на разных уровнях культуры.



ГАЛКИН Дмитрий Владимирович / Dmitry GALKIN

| Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики |

Какие же возможно предложить рабочие определения цифровой культуры, которые будут содержательно близки, однако акценты будут сделаны разные, для того, чтобы сбалансировать ценностные и материальные моменты?

Итак, цифровую культуру может быть определена как артефакты и символические структуры, основанные на цифровом кодировании и его универсальной технической реализации, тотально включенные в институциональную систему и способствующие поддержанию определенных ценностей, закрепленные ментально и создающие формы автодетерминации.

Или как ценности современных капиталистических обществ, воплощенные в артефактах и технических системах, обеспечивающих заданный уровень социальной и экономической эффективности институциональной системы, ее символические и коммуникативные механизмы, а также установки и поведенческие привычки людей.

В данной модели предикат «цифровая» относится не только к технологиям и принципам их функционирования. Он сам является своего рода дискурсивным маркером, который используется для описания того образа жизни людей в определенный период истории (одно из значений культуры в смысле Р.Уильямса), который формируется через апроприацию технологий в повседневной жизни.

«Дигитальность может мыслиться как маркер культуры, поскольку включает как артефакты, так и означивания и коммуникации, которые с наибольшей очевидностью отличают наш современный образ жизни от других»<sup>10</sup>.

С методологической точки зрения, данные определения будут недостаточны без введения стратификационной типоло-

гии культур, которая демонстрирует необходимость учитывать дифференциацию культуры в зависимости от характера социальной структуры. Здесь хотелось бы сделать несколько акцентов. Зачастую о народной культуре говорят как о культуре необразованных сельских слоев, которая существует исключительно для нужд местного коллективного образа жизни и не связана ни с какой эстетической традицией (требованиями вкуса, определениями прекрасного). В народном искусстве доминирует момент коллективного поведения и выражения коллективной души, поэтому индивидуальное творчество подчинено ритуальной стороне общинного единения. Поэтому здесь практически отсутствует разделение на производителей и потребителей культуры. А это значит, что народная культура чужда профессионализма в творчестве и доступна абсолютно для всех. Эти принципы удивительным образом соответствует идеологии социальных сетей и Веб 2.0 — действительно народной системы развития Интернет в XXI веке! Вопрос лишь в том, что культура виртуальной общины в Интернет — явление вполне исторически определенное, тогда как у народной культуры не может быть истории — это вневременная традиция.

Для исследования некоторых феноменов цифровой культуры — таких как видеоигры, компьютерная анимация, персональные цифровые гаджеты — представление о массовой культуре является принципиально необходимым. Кроме того, данная типология будет весьма ограниченной без учета многообразия субкультур и субкультурных ниш, которые переживают бурный расцвет именно в лоне цифровой культуры.

Таким образом, из сочетания и взаимодополнения тех методологических принципов, которые были изложены выше, складывается перспективная исследовательская программа изучения цифровой культуры.

<sup>10</sup> Gere C. Digital Culture. Reaction Books. London, 2002. P. 12.





## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КУЗЬМИНА Дарья Юрьевна / Daria KUZMINA, ПРУДЕНКО Янина Дмитриевна / Ianina PRUDENKO

| Гуманитарные науки в цифровой век |

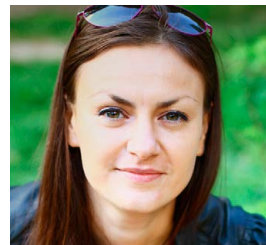
ПРУДЕНКО Янина Дмитриевна / Ianina PRUDENKO

Украина, Киев.

Национальный педагогический университет им. М. П. Драгоманова. Кафедра культурологии.  
Кандидат философских наук, доцент.

Ukraine, Kiev.

Assistant professor of Cultural Studies department, National Pedagogical Dragomanov University. Ph.D.

[ya.prudenko@gmail.com](mailto:ya.prudenko@gmail.com)

КУЗЬМИНА Дарья Юрьевна / Daria KUZMINA

Украина, Киев.

Национальный педагогический университет им. М. П. Драгоманова. Кафедра культурологии.  
Магистр культурологии, соискатель.

Ukraine, Kiev.

Post-graduate student, Cultural Studies department, National Pedagogical Dragomanov University.  
Master of Cultural Studies.[daniellgreen@mail.ru](mailto:daniellgreen@mail.ru)

## ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ В ЦИФРОВОЙ ВЕК ИЛИ НЕОТВРАТИМОСТЬ ДИСЦИПЛИНАРНОЙ ГИБРИДИЗАЦИИ

Статья посвящена обзору новой науки Digital Humanities, которая возникает в Британии и США в середине XX века. Её главной особенностью является консолидация научной и цифровой культур, с целью оптимизации исследовательского процесса в сфере гуманитарных наук. Новые технологии используются в данном случае для хранения и анализа культурной базы данных. При беглом обращении к истории исследований культуры констатируется естественность данного процесса, поскольку (новые) медиа использовались каждой эпохой для описания современности и диагностирования предшествующего. Но несмотря на почтенный возраст и распространение по всем континентам, Digital Humanities до сего дня отстаивает свое право на автономность. Собственно, авторами статьи поднимаются вопросы о научном и дисциплинарном статусе Digital Humanities, о границах компетенции ученого/преподавателя нового типа, использующего цифровые технологии для анализа культурных феноменов. Разумеется, однозначные ответы не могут быть даны вследствие становления данной науки. Авторы сосредотачивают свое внимание на истории возникновения и развития Digital Humanities, её научной и педагогической институализации, эволюции предмета анализа.

**Ключевые слова:** база данных, визуальная культура, вычислительные гуманитарные науки, гибридикация, гуманитарные науки, культурная аналитика, лингвистическое компьютерование, новые медиа, трансдисциплинарность, цифровая культура, цифровая эпоха, цифровые гуманитарные науки, цифровые технологии

### Humanities in the Digital Age, or the Inevitability of Disciplinary Hybridization

The current article provides an overview of the new science of Digital Humanities, in Britain and the U.S. in the mid-twentieth century. Its main feature is the consolidation of scientific and digital culture, in order to optimize the research process in the field of Humanities. New technologies are used, in this case, to store and analyze the cultural database. A quick call to the history of cultural studies ascertains the naturalness of the process, since the (new) media is used in each era to describe the present, and assess the past. However, despite its venerable age, and the fact that it has become widespread over all the continents, Digital Humanities to this day, defends its right to autonomy. The article's authors raise questions about the scientific and disciplinary status of Digital Humanities, about scientists' limits of competence / professors of a new type, who use digital technology to analyze cultural phenomena. Of course, there are no simple answers, due to the formation of the science. The authors focus their attention on the history and development of the Digital Humanities, its scientific and educational institutionalization, and the evolution of its subject of analysis.

**Key words:** cultural analytics, database, digital age, digital culture, digital humanities, digital technologies, humanities, humanities computing, hybridization, linguistic computing, new media, transdisciplinarity, visual culture

Основатель и глава MIT Media Lab, автор книг «Архитектура машины: на пути к более человеческой среде» (1970) и «Будучи цифровым» (1995) Николас Негропonte точно диагностировал современную культуру, органической частью ко-

торой давно стало цифровое: «Компьютерование (computing) не относится больше к компьютерам, оно относится к жизни».

Данное утверждение действительно и для научной сферы деятельности человека, и речь идет не только о точных и есте-



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КУЗЬМИНА Дарья Юрьевна / Daria KUZMINA, ПРУДЕНКО Янина Дмитриевна / Ianina PRUDENKO

| Гуманитарные науки в цифровой век |

ственных науках. Сегодня сложно провести дисциплинарную демаркацию, установить, где проходит граница между областями наук, которые так упорно боролись за свою автономию на протяжении последних нескольких столетий.

Подобные процессы, безусловно, являются результатом преобразований человеком современной культуры, которая представляет собой сложный, гибридный феномен, развивающийся со скоростью убегания (Марк Дери). Логично, что и методы её исследования должны быть адекватными ей по форме и актуальности. На наш взгляд, термин «цифровая культура» указывает не только на появление нового типа культуры, формирующейся под воздействием развития новейших технологий, но и на то, что этот тип культуры может быть описан и проанализирован с помощью новых медиа.

Сегодня развитие науки, инженерной деятельности и зачастую искусства пропорционально развитию цифровых технологий, которые не просто влияют на становление всех этих сфер по отдельности, но и содействуют их сращиванию. Подобным примером гибридизации всех выше указанных сфер является новая дисциплина «цифровые гуманитарные науки» (Digital Humanities — далее ДН), в которой цифровые технологии исполняют роль прикладного методологического инструментария. Главной задачей ДН, как заявлено в манифесте соответствующего научного сообщества, являются «научные инновации, дисциплинарные кросс-оплодотворения и демократизация знания»<sup>1</sup>. Так, новые технологии в ДН используются учеными для архивирования и анализа огромных баз культурных данных с помощью компьютерных программ (литературного и изобразительного наследия прошлого, загружаемого контента), популяризации результатов исследований в *www* (все первоисточники и периодические издания, посвященные ДН, размещаются в свободном доступе).

Для нас должно стать очевидным, что гуманитарные науки, которые всегда пользовались новыми медиа своего времени — речью, письмом, книгопечатанием, литографией, фотографией, кинематографом — и в цифровую эпоху не могут избежать соответствующего инструментария по хранению и производству знания. «Что значит изучать, не говоря уже об анализировать, — декларируют авторы манифеста, — «литературу» или «историю», когда печать более не является нормативным медиумом, в котором производятся литературные или исторические артефакты»<sup>2</sup>.

С другой стороны необходимо возникает вопрос, один из центральных для данной статьи, — не являются ли в таком случае цифровые технологии всего лишь медиумом-дивайсом, а ДН — всего лишь прикладной методологией исследования современной и традиционной культуры? Авторы *The Digital Humanities Manifesto 2.0*<sup>3</sup> отвечают: культурные, этнические гендерные и квир-исследования в 1970–1980-х годах также открыли новую (прикладную) страницу в гуманитарных науках в Европе, США и других странах. Потому ДН нуждаются лишь во времени (и, естественно, в дальнейшем развитии цифровых

технологий) для того чтобы доказать свою дисциплинарную состоятельность.

Но несмотря на более чем полувековую историю, ДН до сегодняшнего дня остается не до конца сформированной наукой (и дисциплиной), которая стоит на пути своего становления. Некоторые ученые и обыватели вообще могут спорить о её научном и дисциплинарном статусе, в лучшем случае признавая ДН новой методологией. В некоторых парадигмах представления об этой науке отсутствуют вообще.

Недостаточное внимание к данной дисциплине в русскоязычном научном дискурсе создает проблему перевода термина Digital Humanities или предшествующего термина Humanities Computing на русский язык. В первом случае термин будет лексикологически и семантически перегружен вследствие более громоздкого эквивалента слова humanities в славянских языках. Во втором — сложностью перевода слова computing. И поскольку на сегодняшний день адекватные русскоязычные варианты терминов отсутствуют, авторами статьи будут использоваться оригинальные англоязычные варианты терминов. В том числе, оригинальными будут сохранены названия институций, конференций, периодических изданий, в которых используются данные термины.

Недостаток внимания к новой дисциплине и в англоязычной научной парадигме диагностируется тем, что ДН как наука и дисциплина до настоящего времени не имеет четкой дефиниции. Об этом свидетельствует Интернет-проект *How do you define Humanities Computing/Digital Humanities?*<sup>4</sup>, который длился с 2009 по 2011 годы, в котором приняли участие ученые и студенты со всех континентов. Например, определение, которое дала Сьюзен Гринберг из Университетского колледжа Лондона (Великобритания) подтверждает нашу мысль о том, что ДН — это естественный процесс использования новых медиа, типичный не только для нашей цифровой эпохи. «ДН — это новый термин, который описывает предшествующие виды деятельности (или их совокупность), но который дает нам свежий образ или метафору, позволяющий посмотреть нам на эту работу новыми глазами»<sup>5</sup>.

Мальте Ребайн из Вюрцбургского университета (Германия) поддерживает мысль своей коллеги, добавляя, что «в будущем методы, базирующиеся на работе с компьютером, будут использоваться естественно каждым ученым»<sup>6</sup>. И это не кажется безумной мыслью, поскольку сегодня мало кто из академической среды представляет свою научную деятельность без компьютера, хотя все было иначе буквально десятилетие назад. Уточнение данных, поиск понятий, цитат и первоисточников, не говоря уже о множестве компьютерных программ, значительно упрощающих проблем набора текста, создания таблиц, графиков, диаграмм и т. д. — все это значительно ускорило процесс развития гуманитарных и других наук.

Приведем и определение Мэтью Стивена Карлоса из Европейского университета междисциплинарных исследований (Швейцария), данное, очевидно, с целью критики необхо-

<sup>1</sup> The digital humanities Manifesto 2.0 // [http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf)

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> How Do You Define Humanities Computing / Digital Humanities? TAPoR — Text Analysis Portal for Research at the University of Alberta. // [http://tapor.ualberta.ca/taporwiki/index.php/How\\_do\\_you\\_define\\_Humanities\\_Computing/\\_Digital\\_Humanities%3F](http://tapor.ualberta.ca/taporwiki/index.php/How_do_you_define_Humanities_Computing/_Digital_Humanities%3F)

<sup>5</sup> Ibid.

<sup>6</sup> Ibid.



димости как подобного термина, так и дисциплины вообще: «ДН — неправильно подобранный термин, по существу его нельзя отделить от дисциплин, изучающих искусства и литературу, которые практиковались столетиями. Также как и ученые, использующие компьютеризацию (computing) не являются «цифровыми учеными», а все ещё «учеными», и писатели, печатающиеся в гипертексте, не являются «цифровыми романистами», также и те, кто работают с искусством и литературой, используя и производя цифровые материалы, остаются «гуманитариями»<sup>7</sup>. На наш взгляд, содержательно данная критика ДН ничем не отличается от её апологетики, хотя необходимо отметить наличие определенного недоверия в современной научной среде на Западе к естественным трансформациям в категориально-понятийном аппарате.

Очертить основные принципы и границы последних исследований в сфере ДН мы можем, руководствуясь двумя манифестами — The Digital Humanities Manifesto 2.0 (июнь 2009)<sup>8</sup>, озвученный после ДН семинара в Калифорнийском университете (Лос-Анджелес) и Manifesto for Digital Humanities<sup>9</sup>, который был составлен на конференции THATCamp в Париже (18–19 мая 2010). Последний в англоязычной литературе известен также как Французский манифест.

Для авторов обоих манифестов самыми важными характеристиками ДН являются, во-первых, её трансдисциплинарность, во-вторых — демократичность. Среди наук, которые входят в научное поле ДН — дигитальные, гуманитарные и социальные, наряду с трансдисциплинарностью, выделяются такие характеристики как мультилингвистичность и мультидисциплинарность<sup>10</sup>, что, как следствие, является причиной открытости и демократичности ДН как науки. Безусловно, с двумя основными характеристиками ДН связаны и вопросы об изменениях в образовательном процессе, а также проблема определения профессионального поля компетенции ученого нового типа.

Трансдисциплинарность, по мнению авторов The Digital Humanities Manifesto 2.0, является логическим следствием гибридных форм коммуникации, которыми характеризуется современная культура, что ведет к изменениям в научном (и бытовом) языке, практике и методологии. Собственно ДН определяется не как «единое поле, но множество сведенных воедино практик, которые объясняют вселенную, в которой: 1) печать более не является эксклюзивным или нормативным медиумом, благодаря которому производятся и/или распространяются знания; взамен печать сама поглощается новыми, мультимедийными конфигурациями и 2) цифровой инструментарий, методы и медиа изменили производство и распространение знаний в искусствоведении, антропологии и социальных науках»<sup>11</sup>.

Также речь идет не только о дисциплинарной гибридации, но также и о сближении различных форм человеческой деятельности, которые, казалось бы, стали окончательно авто-

номны уже несколько столетий тому назад. Так, «ДН сближают не только гуманитарные дисциплины и новые медиа формы, но также искусство, науку и технологию»<sup>12</sup>. Реальным примером такого гибридного рода деятельности, на наш взгляд, можно назвать деятельность Льва Мановича, который является одновременно художником, программистом, ученым в области гуманитарных, естественных и точных наук<sup>13</sup>. Презентация его открытий в сфере культурной аналитики часто происходит как в художественных галереях, так и в исследовательских центрах. Визуализации результатов его исследований несут как научное, так и эстетическое содержание.

Развитие цифровых технологий становится также следствием демократизации в сфере науки, которая теперь характеризуется открытыми научными сообществами, свободным доступом к данным и метаданным<sup>14</sup>. Авторами американского манифеста генеалогия новой методологии/науки рассматривается как логический результат киберкультуры 1960–1970-х годов, которая описывается как «открытая, бесконечная, экспансивная, университет/музей/архив/библиотека без стен»<sup>15</sup>.

Развитие www, блогосферы, цифровых библиотек «формирует сообщества по продуцированию, обмену и распространению знаний, глобального и локального характера»<sup>16</sup>. Иногда желание сделать научную сферу максимально демократичной с помощью новых технологий побуждает адептов ДН делать, возможно, слишком радикальные заявления: «Цифровое — это область открытых источников и открытых ресурсов. Все, что попытается закрыть это пространство должно быть признано враждебным»<sup>17</sup>.

Уже существующими образцами подобных «интерактивных исследований, мобилизованных научных коллабораций и сообществ»<sup>18</sup>, по мнению авторов The Digital Humanities Manifesto 2.0, являются Википедия и Google.

Википедия «действительно глобальна, имеет мультилингвистическое авторство и редакторский коллектив по сбору, созданию информации и её управлению»<sup>19</sup>. И, конечно же, Google, «нравится нам это или нет. Он возник в Стенфорде, но его родина в корпоративном мире. Его стремление стать современной Александрийской библиотекой и дельфийским оракулом уже не кажется дико невероятным: «организовывать всемирную информацию, делать её универсально доступной и полезной» — читаем в миссии Google. Домашняя страница Google стала порталом мировой (цифровой) информации. Google Earth стала сейчас нормативной mappa mundi в руках мирового сообщества»<sup>20</sup>.

Следующим важным (и выходящим из предыдущих) для авторов манифестов вопросом является проблема реформации в сферах образования и функционирования исследовательских институтов, что, как следствие, поднимает вопрос о ДН как

<sup>12</sup> Ibid.

<sup>13</sup> Пруденко Я. Манович: бомба для академии // <http://www.spectacularpractices.com/#/art-manovich>

<sup>14</sup> Manifesto for Digital Humanities // <http://tcp.hypotheses.org/411>

<sup>15</sup> The digital humanities Manifesto 2. // [http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf)

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> Ibid.

<sup>18</sup> Ibid.

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> The digital humanities Manifesto 2.0 // [http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf)

<sup>9</sup> Manifesto for Digital Humanities // Mode of access: <http://tcp.hypotheses.org/411>

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> The digital humanities Manifesto 2.0 // [http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf)



дисциплине. Безусловно, приверженцы ДН настаивают на введении соответствующего курса в новые учебные программы и отмечают необходимость взращивания дипломированных специалистов в данной сфере<sup>21</sup>. Но «революция не в трансформации литературоведов в инженеров или программистов. Скорее речь идет о:

- расширении границ и качества знаний в науках о человеке;
- расширении кругозора и влиянии современных знаний на гуманитарные дисциплины;
- непосредственном участии в проектировании и разработке процессов, которые приводят к более богатым, многонаправленным моделям, жанрам, интеракциям научной коммуникации и практики»<sup>22</sup>.

Кроме того, поддерживается отмена субординации в (вне) академической образовательной сфере, которая декларируется в следующих пунктах американского манифеста, гласящих о:

- реконфигурации иерархических отношений между учителями и учениками;
- изменении ролей профессора и студента, эксперта и не-эксперта, академического и обывательского сообщества»<sup>23</sup>.

Естественно, что даже поверхностное введение в проблематику ДН порождает ряд вопросов, которые станут центральными для данной статьи. Итак, ДН — наука или методология? Ответ на этот вопрос требует обращения к истории становления ДН, для того чтобы понять, имеет ли последняя понятийный и категориальный аппарат, методы научно-исследовательской работы, систему научной информации, учитывает ли ДН сумму накопленных ранее научных знаний и т. д.

Вторым, логично вытекающим из первого, является вопрос о дисциплинарности ДН. Для этого необходимо выяснить, преподается и/или исследуется ли данная наука в ВУЗах, признается ли она научными сообществами, кафедрами, факультетами, научными журналами, в которых публикуются результаты исследований и т. д.

В связи с центральными вопросами возникают сопутствующие. Кем является ученый/педагог нового типа, работающий в области ДН? Не граничит ли демократичность ДН с (псевдо) научной профанностью? Насколько ДН зависит от развития цифровых технологий? Что в конечном итоге доминирует в ДН — гуманитарные или точные науки, силлогизм или программирование, слово или цифра? Естественно, границы одной академической статьи не предполагают исчерпывающих ответов на все поставленные вопросы. Цель данной статьи не диагностировать или прогнозировать роль и потенциал ДН как новой науки и дисциплины. Авторы, скорее, приглашают к созданию дискурса, формирующего спектр ответов и новые вопросы.

Итак, приступая к раскрытию первого вопроса, мы обратимся к истории становления ДН как науки, для этого необходимо выделить определенные периоды в развитии ДН. Первый берет свое начало в 1949 году и длится до 1970-х. Для этого периода характерно использование более раннего термина Humanities Computing. Второй — 1970-е — середина 1980-х. И

третий — середина 1980-х — начало 1990-х и до нашего времени. Разумеется, данная периодизация связана, прежде всего, с генеалогией развития новых технологий — экспоненциальный рост ДН равен достижениям в точных науках и компьютерной инженерии. Естественно, что пик развития ДН приходится на начало 1990-х, которые знаменуются появлением ПК, Интернета, а также программ для анализа текста (а со временем и визуального образа) на основе DOS.

Британская исследовательница, автор работы по истории становления ДН «The History of Humanities Computing» Сьюзен Хоккей<sup>24</sup> отсчитывает историю НС с 1949 года. Именно в этом году итальянский иезуитский священник отец Роберто Буса поставил перед собой задачу создать базу данных всех слов с примечаниями комментаторов в работах Фомы Аквинского, которая составляла 11 миллионов слов на средневековой латыни.

Отец Буса решил, что именно новые технологии помогут ему в реализации задачи, для чего он отправился в США к председателю и главному исполнительному директору IBM Томасу Ватсону. Получив необходимую поддержку, специально написанную компьютерную программу, отец Буса продолжал работать над усовершенствованием своего проекта до конца своей жизни (2011)<sup>25</sup>.

Исследователь Долорес Бертон начинает обсуждение возникновения НС в Великобритании и США в 1950-х гг., чему были посвящены четыре статьи в журнале Computers and the Humanities в 1981–1982 гг.<sup>26</sup>. Также она указывает, что именно в этот период начинается активное использование возможностей компьютера в европейской академической среде, используя, главным образом, новые технологии для создания и объединения словарей. Примером тому может быть Институт голландской лексикологии в Лейдене (Institute of Dutch Lexicology in Leiden).

В 1960-х компьютерные технологии начинают активно использоваться в гуманитарных исследованиях с целью установления авторства. Авторы книги «A Companion to Digital Humanities»<sup>27</sup> указывают, что первое использование компьютера в спорах об авторстве используется Альваром Эллегардом для анализа «Писем Юниуса 1769–1772 гг.»<sup>28</sup>. Проведенный в 1962 г. эксперимент не задействовал компьютер для подсчета

<sup>24</sup> Hockey S. The History of Humanities Computing. In A Companion to Digital Humanities / Susan Hockey // Mode of access: <http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1-2-1>

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> Burton, D. M. Automated Concordances and Word Indexes: The Fifties. Computers and the Humanities 15. — 1981. — p. 1–14.; Burton, D. M. Automated Concordances and Word Indexes: The Early Sixties and the Early Centers / Burton, D. M. // Computers and the Humanities 15. 1981. P. 83–100.; Burton, D. M. Automated Concordances and Word Indexes: The Process, the Programs, and the Products / Burton, D. M. // Computers and the Humanities 15. 1981. P. 139–154.; Burton, D. M. Automated Concordances and Word Indexes: Machine Decisions and Editorial Revisions. / Burton, D. M. // Computers and the Humanities 16. 1982. P. 195–218.

<sup>27</sup> Schreibman S., Siemens R., Unsworth J. A. Companion to Digital Humanities. / Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth // <http://www.digitalhumanities.org/companion/>

<sup>28</sup> Ellegård, A. A Statistical Method for Determining Authorship: The Junius Letters 1769–1772. / Ellegård, A. // Gothenburg, 1962: Gothenburg Studies in English.

<sup>21</sup> Manifesto for Digital Humanities [Electronic resource] // <http://tcp.hypotheses.org/411>

<sup>22</sup> The digital humanities Manifesto 2.0 // [http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf)

<sup>23</sup> Ibid.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КУЗЬМИНА Дарья Юрьевна / Daria KUZMINA, ПРУДЕНКО Янина Дмитриевна / Ianina PRUDENKO

## | Гуманитарные науки в цифровой век |

слов, но делал расчеты, которые помогли Эллегарду составить словарь используемых слов. Наиболее влиятельное исследование авторства, базирующееся на компьютерных технологиях, осуществленное исследователями Ф. Мостеллером и Д.Л. Уоллесом<sup>29</sup>, также относится к ранним 1960-м. Это было изучение федеральных бумаг в попытке идентифицировать авторство 12 спорных документов. В 1963 году шотландский священник Эндрю Мортон издал статью в Британской газете, где он привел результаты своих исследований: согласно показателям компьютера апостол Павел написал только четыре из его посланий<sup>30</sup>.

В целом, развитие ДН в 1960-е — середине 1980-х можно обозначить как период методологической консолидации и институционализации, что свидетельствует об утверждении ДН не только в статусе самостоятельной науки, но также и дисциплины.

На сегодняшний день существует множество исследовательских центров ДН, однако все они имеют разные цифровые методы исследования, отсутствуют единые нормы и правила их использования. Одни центры ДН занимаются исследованиями текстового наследия, переводением текстов в цифровой формат, используя специальную программу TEI, теоретическим изучением текстов и их презентацией, другие — анализом визуального образа.

Центры, которые занимаются статистическими исследованиями, существуют с 1960-х годов, они используют методы компьютерной лингвистики. Есть также центры, которые занимаются пространственными исследованиями в гуманитарных науках — использованием картографического программного обеспечения, как, например, Google Earth или Google Maps, для текстовых и других ресурсов.

В 1962 году была основана Association for Machine Translation and Computational Linguistics (AMTCL), в 1968 году она стала Association for Computational Linguistics (ACL). Это было международное профессиональное сообщество для ученых, разрабатывающих новую область исследований, созданную на стыке компьютерных наук, искусственного интеллекта и лингвистики. Ежегодные встречи проводились каждое лето. Так ассоциация имеет европейское (EACL) и североамериканское (NAACL) подразделения.

Журнал ассоциации Computational Linguistics является одной из первых дисциплинарных площадок для гуманитарных исследований с помощью цифровых технологий, с 1988 года он издается под редакцией MIT Press. ACL также имеет собственную серию книг Studies in Natural Language Processing, которая выходит в издательстве Кембриджского университета.

В 1966 году под руководством британского исследователя Джозефа Рейбона был основан новый журнал, посвященный проблемам HC Computers and the Humanities, который стал основой для дальнейшего возникновения конференций и ассоциаций, популяризирующих основы новой науки и дисциплины.

Серия первых регулярных конференций в Великобритании по тематике ДН, собственно по Literary and Linguistic

Computing, была основана Роем Висби и Майклом Феррингтоном в Кембриджском университете в марте 1970 года. С. Хоккей отмечает, что это было значительное международное событие с представителями с обеих сторон Атлантики и из Австралии<sup>31</sup>. Конференция отобразила заинтересованность учеными-гуманитариями в использовании компьютерных технологий для работы с информацией, программированием лексикографии, изучением текстов, стилистики и языка. Во время конференции была обозначена проблема необходимости выработки единой методологии для архивирования и сохранения электронных текстов. Также были разработаны стандарты для дальнейших публикаций в сфере ДН.

Последующие конференции в Эдинбурге (1972), Кардиффе (1974), Оксфорде (1976), Бирмингеме (1978) и Кембридже (1980) стали стабильной платформой для обсуждения и развития новой дисциплины, развивающейся на стыке цифровых технологий и гуманитаристики. После второй эдинбургской конференции на заседании в Лондонском Королевском Колледже в 1973 году была основана Association for Literary and Linguistic Computing (ALLC). С момента образования она стала выпускать собственное периодическое издание трижды в год, организовывала ежегодные встречи с несколькими презентациями о последних разработках в области ДН, и уже в 1986 имела свой журнал Literary and Linguistic Computing.

В Северной Америке в середине 1970-х была основана альтернативная британским серия конференций под названием International Conference on Computing in the Humanities (ICCH), которая проводилась в непарные годы. В 1978 году на основе данной конференции в США была организована Association for Computers and the Humanities (ACH). И если на первый взгляд ALLC в Великобритании занималась преимущественно возможностями использования цифровых технологий в литературных и лингвистических исследованиях, то ICCH и ACH стимулировали в США появление широкого спектра работ об использовании компьютеров в археологических исследованиях, анализе музыки и визуального искусства, что среди прочего стало благоприятной почвой для рождения культурной аналитики Льва Мановича в середине 2000-х.

Однако ошибочно считать, что британские исследования были исключительно текстуально ориентированы. Исследователь истории развития ДН и HC Патрик Свенссон приводит названия статей, которые были опубликованы в журнале Computers and the Humanities в первые годы его издания (1966–1967): «Язык программирования для гуманитарных исследований», «Искусство, история искусства и компьютер», «Музыкаведение и компьютер в Новом Орлеане»<sup>32</sup>.

Также было бы неправильным утверждать, что ассоциации ДН, как и сама дисциплина, развивались разобщенно — к 1987 году тремя вышеуказанными институциями — Association for Computers and the Humanities (ACH), the Association for

<sup>29</sup> Mosteller, F. and Wallace D. L. Inference and Disputed Authorship: The Federalist. / Mosteller, F. and Wallace D. L. // Reading, MA, 1964: Addison-Wesley.

<sup>30</sup> Morton, A. Q. The Authorship of the Pauline Epistles: A Scientific Solution. / Morton, A. Q. // Saskatoon, 1965. — University of Saskatchewan.

<sup>31</sup> Hockey S. The History of Humanities Computing. In A Companion to Digital Humanities / Susan Hockey // Mode of access: <http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1-2-1>

<sup>32</sup> Svensson P. Humanities computing as digital humanities. Digital Humanities Quarterly / Patrik Svensson // <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/3/000065/000065.html>



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КУЗЬМИНА Дарья Юрьевна / Daria KUZMINA, ПРУДЕНКО Янина Дмитриевна / Ianina PRUDENKO

| Гуманитарные науки в цифровой век |

Computational Linguistics (ACL) и the Association for Literary and Linguistic Computing (ALLC) — было организовано академическое сообщество Text Encoding Initiative (TEI), которое до настоящего времени непрерывно работает над организацией конференций в области DH, осуществляет тематическую рассылку. В том числе сообщество занимается поддержкой одноименного технического стандарта, а также wiki, SourceForge хранилища и другого технического инструментария, необходимого для поддержки, развития и хранения исследований в сфере DH.

С 2005 года данные ассоциации вместе с Society for Digital Humanities / Société pour l'étude des médias interactifs (SDH-SEMI), академическим представительством исследований в сфере DH в Канаде, являются составной частью зонтичной организации Alliance of Digital Humanities Organizations (ADHO). Последняя является ведущим академическим сообществом, которое занимается организацией ежегодной конференции Digital Humanities conference, считающейся на сегодня наиболее престижной в данной области. То, что данная конференция за 22 года существования (с 1990) была проведена в ведущих университетах Франции, Германии, Норвегии, Швеции, Финляндии, Венгрии говорит о том, что Великобритания, США и Канада не являются единственными академическими центрами развития DH.

К середине 1980-х отмечается рост заинтересованности в новой дисциплине во всем мире, совершаются значительные вложения ресурсов в развитие DH. Появляются новые исследовательские центры, как например, Norwegian Computing Center for the Humanities (сейчас HLT) в Бергене (Норвегия), Center for Computer Analysis of Texts (CCAT) в университете Пенсильвании (США).

Этот период также становится временем введения спецкурсов по DH и HC в учебный процесс как для гуманитариев, исследующих различные феномены культуры с помощью цифровых технологий, так и для программистов, которым было бы интересно применить свои навыки в сфере исследования культуры. Данный процесс породил спор о необходимости сближения этих, казалось бы, противоположных дисциплин. Встал вопрос об обучении студентов-гуманитариев программированию. Одни считали, что оно заменит в современной науке латынь, другие — что оно слишком сложно для гуманитариев и потребует много времени в ущерб собственно гуманитарным исследованиям.

Сегодня множество авторитетных академических учреждений, как например DH-сообщество при Кембриджском университете, приняли в свой образовательный и исследовательский процесс новую гибридную науку, образовавшуюся в лоне цифровой культуры. Одним из ведущих исследовательских и образовательных центров DH на сегодняшний день, по мнению авторов The Digital Humanities Manifesto 2.0 (2009)<sup>33</sup>, является Лаборатория культурной аналитики при Калифорнийском университете (Сан-Диего, США), которую возглавляет Лев Манович — признанный ученый в сфере визуальной культуры, культуры и медиа исследований.

Особая актуальность культурной аналитики главным образом связана с изобилием визуальных образов, которые накопило человечество за всю историю своего становления, и потребностью в адекватной методологии, способной проана-

лизировать огромные базы визуальных данных. Понятия «визуальная культура» и «визуальный поворот», введенные в научное поле в середине 1990-х В. Дж. Т. Митчеллом, характеризуют современную культуру как ориентированную на визуальный образ, причиной чего, по мнению автора терминов, стало изобретение в XIX–XX вв. рентгена, фотографии, кинематографа, ТВ и Интернета.

Стремительное развитие технологий дало толчок к сверхпродуктивному «имиджею», однако именно благодаря этим технологиям современные гуманитарные науки могут анализировать данное обилие визуальных образов.

«Основное различие между моим мышлением в 1986 году и в 2008 году заключается в масштабе. Учитывая скорость компьютеров, доступных мне в середине 1980-х, я мог только вообразить анализ нескольких изображений. Сегодня благодаря компьютерному анализу, можно исследовать все изображения, содержащиеся во всех музеях по всему миру, все художественные фильмы, когда-либо снятые, и миллиарды фотографий, загруженных на Flickr. Таким образом, вместо наблюдения образцов (patterns) в пределах одного изображения мы можем наблюдать образцы (patterns) и статистику в огромном количестве данных»<sup>34</sup> — утверждает Лев Манович.

Подобный процесс мы можем проследить и в естественных науках, где бесконечно малые и многочисленные частицы анализируются в рамках новой специальной науки/методологии биоинформатики или вычислительной молекулярной биологии. М. Гельфанд утверждает, что благодаря использованию новейших технологий «...молекулярная биология из науки, развивающейся на основе гипотез (hypothesis driven), превращается в науку, развивающуюся на основе данных (data driven)»<sup>35</sup>, что, по мнению ученого, значительно ускоряет развитие современной биологии.

Идея метода культурной аналитики впервые была предложена Львом Мановичем в 2005 году, а в 2007 он представил научной общественности статью под названием «Культурная аналитика: анализ и визуализация обширной культурной базы данных»<sup>36</sup>. Сам термин «культурная аналитика» был введен Львом Мановичем в том же 2007 году.

Новая методология представляет собой новую парадигму изучения, анализа и презентации культурных феноменов и динамик, которая работает с визуальными и интерактивными медиа — как оцифрованными культурными артефактами, так и новыми, рожденными в медиaprостранстве. Предметом культурной аналитики становятся изображения классического искусства, размещенные на сайте [www.artstor.org](http://www.artstor.org), фотографии, живопись и графический дизайн сайта [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com), фильмы, ани-

<sup>33</sup> The digital humanities Manifesto 2.0 // [http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf)

<sup>34</sup> Franklin K. D. and Rodriguez G K. The Next Big Thing in Humanities, Arts and Social Science Computing: Cultural Analytics // Franklin K. D. and Rodriguez G K. // [http://www.hpcwire.com/hpcwire/2008-07-29/the\\_next\\_big\\_thing\\_in\\_humanities\\_arts\\_and\\_social\\_science\\_computing\\_cultural\\_analytics.html](http://www.hpcwire.com/hpcwire/2008-07-29/the_next_big_thing_in_humanities_arts_and_social_science_computing_cultural_analytics.html)

<sup>35</sup> Гельфанд М. Вычислительная геномика: от пробирки к компьютеру и обратно // Biomediale. Современное общество и геномная культура / Сост. и общ. ред. Дмитрия Булатова. Калининград: КФ ГЦСИ, ФГУИПП «Янтарный сказ», 2004. С. 28

<sup>36</sup> Manovich L. Cultural Analytics: analysis and visualization of large cultural data sets / Lev Manovich // [http://www.manovich.net/cultural\\_analytics.pdf](http://www.manovich.net/cultural_analytics.pdf)



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КУЗЬМИНА Дарья Юрьевна / Daria KUZMINA, ПРУДЕНКО Янина Дмитриевна / Yanina PRUDENKO

| Гуманитарные науки в цифровой век |

мация, видеоигры, комиксы, печатные издания, веб-сайты и т. д. Например, проанализированы 4535 обложек журнала Times, 1100 художественных фильмов, 1000000 страниц комиксов Manga.

Развитие культурной аналитики происходит в рамках Software Studies Initiative — новой исследовательской парадигмы в гуманитарных науках и медиа исследованиях, также инициированной Львом Мановичем. Институт заручился поддержкой таких организаций как Фонд Эндру Меллона (Mellon Foundation), Национальный научный фонд (NEH), Национальный фонд гуманитарных наук (NEH, Office of Digital Humanities), Национальный университет Сингапура, Институт гуманитарных исследований при Калифорнийском университете (UCHRI), Калифорнийский университет (Сан-Диего) (UCSD), Калифорнийским институтом телекоммуникаций и информационных технологий (Calit2) и др.

На наш взгляд, особо актуальными и перспективными аспектами новой методологии исследования культуры Льва Мановича являются, во-первых, возможность инвентаризации визуальной культуры, визуального искусства в частности, во-вторых, демократизация (и популяризация) научных знаний. Остановимся на более подробном рассмотрении данных аспектов.

Манович указывает на то, что благодаря развитию цифровых технологий — созданию Web и медиа-коллекций и архивов оцифрованных данных, развитию социальных сетей, мы пребываем в уникальной ситуации для изучения культурных процессов новыми методами. Впервые в истории человечества мы можем проанализировать одновременно за короткий промежуток времени все голландские пейзажи VII века, или все фотографии XIX века, все кино, созданной за более чем столетие<sup>37</sup>.

И также как в естественных науках цифровые технологии помогают достичь небывалых ранее результатов, превратив науку из суммы гипотез в сумму данных, культурная аналитика, используя математический анализ и программирование, способна осуществить, например, очередную перепись истории искусства.

На сегодняшний день необходимо понимать, что базы данных, оцифрованных артефактов представляют собой собрания канонических работ, которые, с одной стороны, являются очень маленькой частью культурного наследия, с другой стороны — имеют данный статус согласно предшествующим взглядам в гуманитарных науках, искусствоведении в частности. Вне анализа по-прежнему остаются провинциальные газеты XIX века, миллионы картин в десятках тысяч небольших музеев, тысячи специализированных журналов, которые уже никогда не будут существовать.

Решение этой проблемы и является предметом культурной аналитики, которая, по мнению Льва Мановича, потенциально может создать карту всего, что остается вне рамок канона —

<sup>37</sup> Manovich L. How to Follow Global Digital Cultures, or Cultural Analytics for Beginners / Lev Manovich // <http://manovich.net/articles/>

заложить основы «историю искусств без имен»<sup>38</sup>. Профессор ставит цель уйти от парадигмы, сформированной несколькими «культурными изречениями, сказанными несколькими «выдающимися людьми»<sup>39</sup>, культурная аналитика дает возможность понять не только отличное, но и типичное.

Имея, образование в сфере точных, естественных и гуманитарных наук<sup>40</sup>, сам Манович представляет собой ученого нового «гибридного» типа, которому интереснее то, что «произошло в мире вчера», а не то, «что было напечатано в научной сфере за прошлый год»<sup>41</sup>. Он утверждает, что для расширения личной эрудиции ему куда важнее мнение программиста или писателя-фантаста и наличие Википедии. Его вдохновением для создания культурной аналитики стали диаграммы Сергея Эйзенштейна, работы медиахудожников Дугласа Гордона, Кена Джейкобса, Дженнифер и Кевина МакКой, Google Trends и Facebook<sup>42</sup>.

И поскольку предшествующие определения для того, кто такой ученый нового типа, работающий в гибридной области ДН, на сегодня уже не легитимны, авторы The Digital Humanities Manifesto 2.0 предлагают использовать понятие куратор, у которого предполагаются как исследовательские, так и организаторские способности. Его задача — коллекционирование, сбор, анализ, структурирование и интерпретация знания/информации. Курирование же определяется как «центральный элемент будущего гуманитарных наук», «фундаментальная перестройка научного и преподавательского ландшафта»<sup>43</sup>.

Из данной статьи, как впрочем, и из всей суммы результатов исследований в области ДН, пока рано делать однозначные выводы. Вопросы о научном и дисциплинарном статусе ДН остаются открыты, новый тип ученого в данной области пребывает в своем становлении, как впрочем и понятийно-категориальный аппарат, методология и сами технологии, совершенствующиеся каждый день. Возможно десятилетие, а то и два потребуются для того, что ввести данную науку/методологию в арсенал гуманитарных исследований русскоязычного академического пространства. Однако уже сегодня мы можем констатировать, что дисциплинарная гибридизация, результатом которой является и появление ДН, неотвратима.

<sup>38</sup> Ibid

<sup>39</sup> Ibid

<sup>40</sup> Пруденко Я. Манович: бомба для академии // <http://www.spectacularpractices.com/#/art-manovich>

<sup>41</sup> Там же.

<sup>42</sup> Пруденко Я. Лев Манович: «Я пытаюсь не предсказать будущее и не изменить его, а просто создать аппарат, который позволит нам адекватно описать настоящее» // <http://korydor.in.ua/interviews/199-Lev-Manovich-YA-pitayus-ne-predskazat-budushchee-i-ne-izmenit-ego-a-prosto-sozdat-apparat-kotoryy-pozvolit-nam-adekvatno-opisat->

<sup>43</sup> The digital humanities Manifesto 2.0 // [http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf)



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

САВЕНКОВА Елена / Elena SAVENKOVA, ИВАНЕНКО Елена / Elena IVANENKO, КОРЕЦКАЯ Марина / Marina KORETSKAYA

| По ту сторону речи и письма: коммуникативные практики интернет-сообществ |

Россия, Самара.  
Russia, Samara.

САВЕНКОВА Елена Владимировна / Elena SAVENKOVA

Самарская гуманитарная академия.  
Кафедра философии.  
Доцент.Samara Academy of Humanities. Philosophy Department.  
Associate professo.

ИВАНЕНКО Елена Анатольевна / Elena IVANENKO

Администратор сайта «Философская Самара».  
«Philosophical Samara» website administrator.

КОРЕЦКАЯ Марина Александровна / Marina KORETSKAYA

Самарская гуманитарная академия. Кафедра философии.  
Заведующая кафедрой, кандидат философских наук, доцент.PhD in Philosophy, associate professor,  
Chair of Philosophy Department of Samara Academy of Humanities.

## ПО ТУ СТОРОНУ РЕЧИ И ПИСЬМА: КОММУНИКАТИВНЫЕ ПРАКТИКИ ИНТЕРНЕТ-СООБЩЕСТВ

В статье рассматриваются характерные черты коммуникативных практик, присущих интернет-сообществам. Трансгрессивное движение по ту сторону речи, письма, автора и смысла может быть истолковано не как симптом деградации, а как производное койне-эффекта, что с точки зрения авторов, свидетельствует о мощном энергетическом потенциале сетевой коммуникации.

**Ключевые слова:** виртуальные сообщества, коммуникация, речь, письмо, автор, интернет-мем, орфо-арт, койне-эффект

### The Other Side of Speech and Writing: The Communicative Practices of Internet Communities

The article deals with characteristic features of the communicative practices of Internet communities. Transgressive movement to the other side of speech, writing, and meaning can be interpreted not as a symptom of degradation, but rather as a derivation of the Koine effect which, from the authors' points of view, testifies to the great and powerful potential of Internet communication.

**Key words:** virtual communities, communication, speech, author, internet, ortho-art, Koine effect

В *Хазарском словаре* Павича есть один образ, чья завораживающая странность как нельзя лучше подходит для описания практик коммуникации современных сетевых сообществ. Речь идет о персонаже по имени Ефросиния:

«...госпожа Ефросиния сидела босая и плакала в свои волосы. Под волосами виднелись обнаженные груди госпожи Ефросинии, обрамленные, как глаза, ресницами и бровями, и из них, как темный взгляд, капало темное молоко (...). Руками с двумя большими пальцами она отламывала кусочки хлеба и опускала их себе в подол. Когда они размокали от слез и молока, она бросала их к своим ногам, а на пальцах ног у нее вместо ногтей были зубы. Прижав ступни друг к другу, она этими зубами жадно жевала брошенную пищу, но из-за того, что не было никакой возможности ее проглотить, пережеванные куски валялись в пыли вокруг...»<sup>1</sup>

С подобным смещением органов и функций человеческого тела, а также с дробностью смысла происходящего, так отчетливо показанными в этом фрагменте, мы столкнулись при попытке тематизировать специфику общения в социальных сетях и виртуальных сообществах. Действительно, можно сказать, что поток «устной» речи в чатах делегирован пальцам

<sup>1</sup> Павич М. *Хазарский словарь*. Санкт-Петербург: Азбука-Классика, 2003. С. 225.





## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

САВЕНКОВА Елена / Elena SAVENKOVA, ИВАНЕНКО Елена / Elena IVANENKO, КОРЕЦКАЯ Марина / Marina KORETSKAYA

| По ту сторону речи и письма: коммуникативные практики интернет-сообществ |

пользователя, сложная работа мимических мышц упакована в простенькие коды эмодиконов, а павичевская «невозможность проглотить» сказывается в огромном количестве сообщений, оседающих на страницах форумов и соцсетей, уже никому не нужных и не интересных, но продолжающих быть и «валиться в пыли вокруг». При этом аппарат сетевой коммуникации вполне жизнеспособен и подобно госпоже Ефросинии производит странную, но слаженную работу. Суть этой работы можно попытаться понять посредством обращения к одной из наиболее характерных черт сетевой дискурсивности — графическим и орфографическим текстовым альтернативам.

Избыточно фактурные способы подачи сообщений — гротескные как падонковский диалект, с претензией на повышенно эстетский градус как профили блогов отаку<sup>2</sup> или просто небрежные как строки в чатах социальных сетей — едва ли могут быть объяснимы исходя только из «всеобщего упадка нравов» и «незнания правил школьной орфографии». Станным образом обмен информацией в сфере виртуальной коммуникации осуществляется с акцентом на форму, а не на содержание сообщаемого. По всей видимости, выпуклая форма сетевого языка сегодня является ответом на нужды современного пользователя как потребителя/производителя информации. В постинформационном обществе обмен данными занимает приоритетное место, а значит и способы обмена, уже далеко ушедшие от традиционных языковых практик, при всей своей внешней хаотичности и спонтанности отнюдь не случайны и представляют собой отточенные конкурентные стратегии.

Поясним сразу, что в данном эссе мы будем брать в качестве материала для рассмотрения очень широкую сферу коммуникативных практик, свойственных декларированным зонам легкого ненавязчивого общения. В эту категорию попадают популярные социальные платформы (такие как ВКонтакте, Facebook, Twitter, Twoo, всевозможные Одноклассники и Мои Круги), а также масса форумов и блог-платформ, да и просто чаты микросообществ в многочисленных скайпах-асках.

Интересен тот факт, что площадок, делающих фирменную сетевую легкость общения своим кредо сегодня необъяснимо много, и их число растет. Казалось бы, к чему такое преумножение сущностей? Ведь практически все подобные порталы располагают сходным набором функций, тиражируя одну и ту же идею, предлагая пользователю, по сути, незначительные технические нюансы. Возможно, дело как раз и заключается в этих мелочах, прельщающих пользователя и побуждающих его посетить/сформировать очередное сообщество, пусть даже оно и будет клоном такого же сообщества на другой платформе. Виртуальные комьюнити растут как грибы, и подобно грибной ризоме трансформируют под себя среду, производя специфические медиа-эффекты, в частности проминая ткань языка, адаптируя его для своих целей. Так возникают сложно объяснимые извне словесные кадавры типа рунетовских «кагдила?» или «няшки», или вовсе невербализуемых смайлов-эмодиконов. И дело не столько в том, что они спонтанно появляются (язык — существо живое, ему свойственно

становление), сколько в том, что их невероятно много; так много, что их масса вытесняет «нормальный» язык за границы коммуникативных полей и профилей. Этот процесс, по всей видимости, необратим, и часто говорят даже о его фатальном характере как для самого языка, так и для общества, культуры, человеческой природы, наконец. Однако любые рассуждения о фатуме и фатальных процессах подпорчены инерцией веры в единую линейную Историю и ее Субъекта, который располагает целостностью Судьбы. Чтобы не вдаваться во все тяжкие вопроса о кризисе субъектных структур, можно просто констатировать факт основательных трансформаций языка, и будь они позитивны или нет, мы имеем с ними дело как с ближайшей данностью. Остается лишь поставить вопрос о собственной стратегии в этой непростой ситуации, ведь происходящее медленно, но верно трансформирует нас самих. Попробуем заглянуть по ту сторону милых субъектному взгляду горизонтов письма, речи, автора; прислушаемся к отголоскам этих понятий, которые все еще гуляют по просторам гиперговорливой сети. Таким образом мы попытаемся составить более или менее внятное представление о сетевой коммуникации и том типе сообществ, которому она свойственна.

### По ту сторону речи

Очевиден факт, что для большинства агентов коммуникации сфера повседневного общения сегодня чуть ли не полностью переключалась в сетевое пространство. Зачастую люди, находящиеся рядом в одном помещении, обмениваются репликами посредством чатов, погружая в сеть даже малозначительные высказывания, речевой мусор. Причем ситуация такова, что мусор этот уже не отделим от сколько-нибудь стоящей информации и именно эта мешанина делает сетевой тип сообществ таким неправдоподобно живым, а сетевую коммуникацию бурной и ветвящейся. Но повседневная языковая практика, с таким, казалось бы, комфортом расположившаяся в сети, приобрела ряд странных черт: в ней размыты границы между устной речью и письмом, микшированы их свойства, что производит эффект гибридной дискурсивности. Вроде бы on-line разговору свойственны отличительные черты устной речи, такие как обусловленность речевой ситуацией, скорость обмена репликами, избыточность в виде наличия повторов, уточнений и пояснений, а также использование невербальных средств общения, с той только разницей, что жесты и мимика заменяются их визуальными подобиями (смайлами, дэмотиваторами, ссылками на видеофайлы). Экономия речевых усилий в сети достигает своего апогея. Принцип эллипсиса (когда говорящий может не называть и пропускать то, о чем легко догадаться) запускает механизм бесконечного производства подставных знаков, обозначающих некий, пусть даже неопределенный, смысл. Так, кстати, и создается благоприятная среда для роста всевозможных коммуникативных протоколов, типа мемов, смайлов, странных визуальных конструкций слов с задействованием разных регистров текста и вспомогательных символов<sup>3</sup>. Симптоматичным также представляется

<sup>3</sup> В качестве примера здесь можно привести луркморовский НоВый-ПриКольныйСпОсОбГоворить =))))), или Ня ^-^, или всем знакомый :). Но по большому счету в данном примечании в условиях

<sup>2</sup> Отаку — самоназвание поклонников аниме.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

САВЕНКОВА Елена / Elena SAVENKOVA, ИВАНЕНКО Елена / Elena IVANENKO, КОРЕЦКАЯ Марина / Marina KORETSKAYA

| По ту сторону речи и письма: коммуникативные практики интернет-сообществ |

отсутствие стадии черновика у сообщений в чатах, которому сопутствует крайняя небрежность текста: и в отношении построения фразы, и в отношении передачи смысла, и в отношении правил орфографии и пунктуации, они теперь отнюдь не являются системообразующим фактором, и выглядят не просто необязательными, но даже неуместными. И все же при этом устная по своей форме речь упакована в письменные знаки посредством практик набора или письма на сенсорном экране. В результате сетевая речь утрачивает одну из важнейших характеристик устной речи — необратимость<sup>4</sup>. И реплики в чатах, которые невозможно (да и не нужно) редактировать, и сообщения в форумах, которые пользователь может править — все они, тем не менее, остаются в качестве следа, последовательно перетекающего в архив, к которому можно вернуться в любое время.

Одним словом, письменная речь используется так, как если бы она была устной. Но при этом перед нами речь, которая *не звучит*. Мощь, скрытая в этом парадоксе, способна, казалось бы, на невероятные разрушения (о которых, собственно, и пишут пессимистически настроенные исследователи сетевого новояза), однако налицо завидная стабильность и даже управляемость происходящих процессов. Говоря метафорически, перед нами что-то вроде реакции ядерного распада, когда смерть вещества (в нашем случае речи/письма) представляется как процесс, который в случае «правильного использования» сопровождается гигантским выбросом энергии. Стабильность этого процесса, так сказать «мирный атом» коммуникации, обеспечивает сама структура сети во всей специфике ее интерактивности, подобно ядерному реактору превращая смертоносную мощь в потоки конвертируемой энергии, которая щедро подпитывает и пользователей, и техническое обеспечение, и черт знает чего еще. Прогноз ядерного распада, предоставленного самому себе, как известно, однозначен — в конце реакции нас ждет скучный инертный кружочек под названием *plumbum*. Продолжая эту метафору, можно задать вопрос о перспективе запущенной цепи трансформаций вещества речи/письма — следует ли быть готовым к выпадению инертного осадка? Едва ли; ведь нужно признать, что сетевая машина, будучи гипероткрытой системой, предполагает постоянное возобновление ресурса, который в связи с отсутствием локализации по сути неисчерпаем. Единственное, что грозит — растущие вместе с потоками энергии горы «радиоактивных отходов», отравляющих модульную ныне экологию восприятия.

В результате вполне можно сказать, что сетевая речь, со всей ее неудобопроизносимостью, тем не менее, отчетливо «фонит». Этот фон, напоминающий бартовский «гул языка», пронизывает всю сеть, создавая вибрации, которые сообщают

живость сообществам. Действительно, наиболее популярны именно те виртуальные тусовки, где существует своя система заговорщицкого перемигивания между участниками коммуникации, свой сленг, пусть даже искаженный до неузнаваемости бесконечными трансферами из рук в руки. Характерный гул языка отaku, например, привлекает издали родственные души пользователей, способных настроиться на эту волну и влиться (влиять свой ресурс) тем самым в общий котел реактора. И как писал Барт:

«...исправность машины дает о себе знать особой музыкой — гулом. Гул — это шум исправной работы. (...) Оттого машины, производящие гул, приносят блаженство. (...) в гуле звучит телесная общность; в шуме «работающего» удовольствия ничей голос не возвышается, не становится ведущим и не выделяется особо, ничей голос не может даже возникнуть; гул — это не что иное, как шум наслаждающегося множества (но отнюдь не массы — масса, напротив, единогласна и громогласна)<sup>5</sup>.

Правда, сразу следует отметить, что отношение Барта к его концепту было несколько романтическим, и «гул языка» был окутан дымкой утопии<sup>6</sup>. Барт по своей постструктуралистской наивности еще верил в брезжащий смысл, эротическое тело и чистую пелену наслаждения от текста. Сегодня, когда эта утопия реализовалась на бесконечных просторах виртуальных территорий, стало заметно, насколько иначе на деле оказались расставлены акценты. Там, где Барт с трепетом ожидал «раскрепощения языка» и превращения его в «беспредельную звуковую ткань», мы наблюдаем процесс, который даже вне пристрастной эмоциональной оценки можно описать как упомянутый выше распад. Уж точно никто не узрит в нем «фоническое, метрическое, мелодическое великолепие». Скорее все эти «ololo-трололо» сами по себе похожи на наполнитель для кошачьих туалетов — они как гранулы призваны впитывать и нести в себе излучение человеческой коммуникации. Пожалуй, их задача — на свой лад компенсировать невозможность переноса в пространство сетевой речи той шероховатости, плотности и непрозрачности, которая привносится в непосредственное общение телесностью присутствия.

### По ту сторону письма

Хотя уже из предыдущего пассажа отчетливо видно, что сетевое общение не является письмом как таковым, все же имеет смысл пристальнее посмотреть на трансформации практик письма в сети.

Если раньше право на элитарную деятельность письма нужно еще было заслужить, доказав свою состоятельность в качестве автора, продемонстрировав способность удержи-

книжного текста типичная для сети визуальная игра с устройством слов и фраз невоспроизводима в полной мере, так как требует именно интерактивной среды.

<sup>4</sup> «Устная речь необратима — такова ее судьба. Однажды сказанное уже не взять назад, не приращивая к нему нового; «поправить» странным образом значит здесь «прибавить». В своей речи я ничего не могу стереть, зачеркнуть, отменить — я могу только сказать «отменяю, зачеркиваю, исправляю», то есть продолжать говорить дальше». Барт Р. Гул языка // Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика. Москва: Прогресс, 1989. С. 541.

<sup>5</sup> Барт Р. Гул языка // Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика. Москва: Прогресс, 1989. — С. 541.

<sup>6</sup> «Гул языка — это его утопия. Что за утопия? — Утопия музыки смысла; это значит, что в своем утопическом состоянии язык раскрепощается, я бы даже сказал, изменяет своей природе вплоть до превращения в беспредельную звуковую ткань, где теряет реальность его семантический механизм; здесь во всем великолепии разворачивается означающее — фоническое, метрическое, мелодическое, и ни единый знак не может, обособившись, вернуть к природе эту чистую пелену наслаждения». Барт. Гул языка // Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика. Москва: Прогресс, 1989. С. 542.





понять это, имеет смысл пристальнее взглянуть на функции смайлика в ткани виртуальной коммуникации.

Смайлик — это, по сути, пиктограмма, благодаря которой общий смысл высказывания становится понятным еще до того, как будут прочитаны слова. С одной стороны, смайлики в качестве новых знаков препинания включаются в тенденцию усложнения письменной речи, продолжая ряд интонационных знаков, таких как восклицательный и вопросительный знаки. С другой стороны, смайлики предлагают новую тенденцию — впервые в публичной письменной речи мы сталкиваемся непосредственно с «гласом народа». Речь народных низов, так ловко ускользавшая ранее от высокой культуры, с падением различия между высоким и низким отстояла право на самоизъявление. Благодаря чатам и форумам выяснилось, что рядовой потребитель предпочитает пафосные знаки-жесты, а не знаки, отсылающие к сложным, требующим интерпретации смысла. Смайллик в этом отношении похож на конфигурацию трех пальцев, которую можно быстро и с исчерпывающей конкретностью показать собеседнику в ситуации невозможности продемонстрировать сам телесный жест. Характер сетевых взаимодействий вполне соответствует уменьшительной форме слова «смайлик» (англ. emoticon), подчеркивающей малоразмерность, игрушечность, легкость этой улыбки. Невозможно представить себе дидактический или трагический смайлик, а возвышенные чувства укладываются в иконографию смайликов только утрированными, комичными.

Смайлик представляет собой эмоциональность, переданную в формате цифрового кода. Переведение эмоций в код делает их исчисляемыми, причем интенсивность передается через простое умножение — :))))). Смайллик несет на себе характерный отпечаток эпохи потребления, сферы услуг — он удобен в использовании<sup>13</sup>. Однако эргономичность и экономия времени для общения — не более чем ширма; на самом деле трата времени возрастает стократ благодаря привлекательности обширных наборов смайликов. И вот пользователь впадает, так сказать, в знаковое крохоборство, обильно осыпая смайликами ничего особо не значащие предложения. Такой десубстантивированный текст, полностью погруженный в ситуативность и по сути лишенный структуры подлежащее-сказуемое, способен удерживать и транслировать оптимальное для медиа-коммуникации соотношение объема информации в единицу времени. Причем использование служебных символов позволяет аккуратно обходить стороной острые углы диалога: даже резкий и желчный выпад, снабженный смайликом, не будет воспринят как прямое оскорбление.

Ситуативная речь не терпит субстантивации мейнстрима, и это правило касается и речевых, и письменных норм. Причем попытки уличить сетевое словесное сумасбродство во внутренней идеологичности несостоятельны хотя бы потому, что для наличия идеологии необходима практика «духовного производства» с ее ответственным высказыванием, склонностью к радикальному суждению и пафосом идеи. Сеть же существует как поле потребления и потому по отношению к on-line тек-

стопроизводству можно сказать, что перед нами *потребление* письма. Парадокс в том, что его никто специально не производит, но все потребляют его как развлекательную деятельность. On-line письмо воспринимается самим пользователем не как трата времени, а как заполнение досуга. Существующие не в регистре работы, а в регистре развлечения, потоки обмена знаками разворачиваются на фоне скуки, приобретая невероятную легкость и невесомость. Если в логике структурализма и постструктурализма письмо было нагружено эротизмом, телесностью, желанием, временем, растратой, смертью и прочими возвышенными чаяниями, то в on-line письме все эти громкие смыслы истончаются, виртуализируются, и в конце концов все утрачиваются за ненадобностью.

### По ту сторону автора

Летучесть смыслов, окружающая авторство в сети, несомненно связана с наследием постклассической эпохи, заветавшей славное имя автора вместе с претензиями, тяжбами и долгами «покойного» ничего не подозревавшему и беспечному пользователю. Однако сфера сетевой коммуникации и здесь находит выход, создавая очередную гибридную и опять же весьма жизнеспособную форму — виртуала. Виртуал возникает как некая новая величина в современном мире коммуникации.

Смерть автора в сети уже давно состоялась, и образно говоря, стоптана вся обувь, в которой шли за гробом. Трон автора пустует в забвении, его функции поделили меж собой авторитеты. Действительно, в гипертекстовом пространстве сквозных цитат и ссылок высказывание не может быть *авторским*, оно может быть в лучшем случае *авторитетным*. Таким, к которому прислушиваются, каким интересуются, каковое цитируют, пересказывают и превращают в сплетню. И здесь происходит характерное смещение акцента, превращающее имя автора в бренд, торговую марку, за продукцию с логотипом которой платятся значительные суммы. Так пост известных сетевых деятелей покупается за сотни тысяч, хотя все понимают, что производство подобных текстов зачастую требует корпоративных усилий, и узнаваемое имя-бренд репрезентирует работу не гения-одиночки, но целой корпорации. Так, кстати, формируется уютная ниша новой социальной группы — когнитариата, безымянных пролетариев умственного труда информационной эпохи. К тому же намечается радикальная метаморфоза: потребитель, причем массовый, вдруг сам в массовом же масштабе приобрелся к элитарной некогда практике создания текста. В сети пользователи сами производят знания, помещают в сеть, продают их через on-line магазины, различные каталоги или свои странички, демонстрируют, призывают, просто делятся — всех направлений такого рода активности просто не счесть. Чего стоит один только фан-фик! И пользователь в данном случае превращается в модное ныне многофункциональное устройство, умудряясь читать, писать и общаться одновременно. И что особенно замечательно, к этому персонажу вполне подходит большинство характеристик, вмененных Бартом читателю и скриптору<sup>14</sup> разве только с той разницей,

<sup>13</sup> История развития смайлов об этом прямо кричит: знак смайлика эволюционировал от комбинации типографских символов до красивой анимированной картинке, которая вставляется в высказывание одним кликом мыши.

<sup>14</sup> Барт Р. Смерть автора. // Барт Ролан. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1994. С. 387–391.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

САВЕНКОВА Елена / Elena SAVENKOVA, ИВАНЕНКО Елена / Elena IVANENKO, КОРЕЦКАЯ Марина / Marina KORETSKAYA

| По ту сторону речи и письма: коммуникативные практики интернет-сообществ |

что «необъятный словарь» сего скриптора — это по преимуществу словарь «олбанский». Но шутки шутками, а именно свободная пользовательская активность создает львиную долю контента, а стало быть, и напрямую участвует в производстве сверхприбылей, получаемых не пользователями, а компаниями<sup>15</sup>. Симптоматично, кстати, что вопрос об авторских правах в сети сегодня ставится самым острым образом и не знает разрешения. Отчасти из-за того, что пользователь более не желает потреблять текст, не вмешиваясь в него (имеется в виду феномен фан-арта). Отчасти из-за того, что в случае с пользовательским сетевым производством текстов копирайт бессмысленен как минимум по причине отсутствия имени автора как функции текста, той самой функции, о которой пишет Фуко<sup>16</sup>. Производство текста, состоящее в бесконечной переключке ссылок, цитат и реплик — это принципиально коллективное творчество, продукты которого не существуют в виде завершённых артефактов (характерный пример — Википедия или Лукоморье<sup>17</sup>) и уже поэтому не являются в собственном смысле произведениями. Субъект этой креативности — пресловутый Аноним, то есть кто угодно, любой. И пользователи хотят читать именно этого любого. Вот уж, действительно, «какая разница, кто говорит: “какая разница, кто говорит”». То, что значительная масса контента представляет собой обмен мнениями, не должно вводить в заблуждение, в том смысле, что за этими мнениями, как правило, не стоит никакая продуманная позиция. На одной из страничек, посвящённых правилам сетевого этикета, провозглашается: «Помни, все, что ты напишешь, в сети уже есть!» Так что ценно в данном случае не новаторство (в стиле «такого еще не было») и не оригинальность («так могут только я»), а просто возможность произвести информационный повод.

Парадоксальным образом, сетевыми наследниками почившего Автора одновременно являются две фигуры: Авторитет и Аноним. Но противоречие между ними только кажущееся, на самом деле они прекрасно дополняют друг друга, хотя бы в том

смысле, что как говорилось выше, под брендом авторитета часто работают безымянные когнитарики. И еще более существенно то, что и сетевой авторитет, и аноним оба представляют собой модификации субъекта, скажем так, контент-производителя. То, что текст создается и воспринимается именно в качестве контента, накладывает на него определенный отпечаток, риском предположить, фатальный для функции автора. Для контента важно наполнение, информационная емкость, а не — воспользуемся термином Ницше — перспектива оценки, связанная с авторской позицией. Вообще вычленять перспективы оценки в сетевом пространстве гипертекста — значит только все неминуемо запутывать. От того-то и принцип «копипаста», когда разнородные текстовые куски склеиваются по тематическому принципу без учета прочих различий не вызывает в пользовательском сознании радикального неприятия. Именно этот принцип задействован в оформлении пользовательских страничек в сети, и в более мелком масштабе, в оформлении каждого сообщения<sup>18</sup>.

Типичная страничка блоггера выглядит как пестрое полотно из картинок, обрывков текста и гиперссылок; это полотно дискретно, и создаваемый им образ обладает таким же качеством. Целостность образа достигается за счет особого инструмента, присутствующего в каждой блог-платформе, и очень справедливо называемого профиль пользователя. В него заносятся анкетные сведения, точно характеризующие каждого конкретного пользователя, и создающие таким образом уникальный многомерный рельеф, напоминающий биометрические данные человека. Подчеркнем, что в отличие от строго исчисляемых данных дактилоскопии, рисунка сетчатки глаза или профиля человеческого лица профиль пользователя, будучи, собственно, ячейкой потока данных, претендует на нечто большее, не количественное, например, на включение эмоциональной или духовной составляющей в формирование виртуального образа. Эта претензия обслуживается, например, такой категорией профиля как *статус*, где пишется короткая фраза, выражающая масштабные воззрения («Бог — это Любовь») или сиюминутное настроение (Ня/\-/\ ). Свести статус к девизу или кредо невозможно — суть статуса (равно как всего виртуального профиля) в потенциальной изменчивости. Помимо статуса эмоциональную компоненту включают дополнительные средства формирования профиля, такие как «музыка в наушниках», «сейчас играет», «цитата дня» и тому подобное. Все это призвано уловить мельчайшие нюансы и оттенки существования виртуала для придания ему максимальной подлинности, раскрывающейся в деталях и шероховатостях, весьма напоминающих «особые приметы» разыскиваемого субъекта. Профиль пользователя и, шире, сам блог в пределе представляют собой отпечаток, или даже скорее теплое место, только что оставленное кем-то, где еще звучит включенная этим кем-то музыка и лежит открытая книжка, словно приглашая занять покинутое место и примерить на себя чей-то мир.

<sup>15</sup> Проблемы, связанные с участием потребителей в культурном производстве, подробно рассматриваются в книге Н. Л. Соколовой Популярная культура Web 2.0: к картографии современного медиаландшафта. — Самара: Изд-во «Самарский университет», 2009.

<sup>16</sup> «Наконец, имя автора функционирует, чтобы характеризовать определенный способ бытия дискурса: для дискурса тот факт, что он имеет имя автора, тот факт, что можно сказать: “Это было написано таким-то”, или: “Такой-то является автором этого”, означает, что этот дискурс — не обыденная безразличная речь, не речь, которая уходит, плывет и проходит, не речь, немедленно потребляемая, но что тут говорится о речи, которая должна приниматься вполне определенным образом и должна получать в данной культуре определенный статус». Фуко, Мишель. Что такое автор? // Фуко Мишель. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. Пер. с франц. — М., Касталь, 1996, стр. 20.

<sup>17</sup> Луркоморье (Лукоморье, Луркмоар, Лурк, Лурка, от англ. жарг. lurkmoar; lurk значит «таиться», в интернет-контексте — читать форумы или другой контент, создаваемый пользователями, не участвуя в его создании (например, не создавая постов), moar — искаженное more) — неформальная энциклопедия на движке MediaWiki, позиционирующая себя как «энциклопедию мемов, фольклора и Всего Остального».

Кроме того, *lurkmoar* созвучно *look more* — «смотри больше», «ищи ещё» — призыв «ещё поискать», разобраться самому, а не задавать дурацкие вопросы. (Прим. ред. — см. [здесь](#)).

<sup>18</sup> Как правило, сообщение в форуме обрамлено дополнительными полями, где располагаются лозунги, цитаты, активные ссылки на другие сайты, а также всевозможные интернет-аксессуары (линеечки, ползунки, анимированные картинки и прочее). То же касается и оформления странички в блоге. В итоге блог не читают, его смотрят.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

САВЕНКОВА Елена / Elena SAVENKOVA, ИВАНЕНКО Елена / Elena IVANENKO, КОРЕЦКАЯ Марина / Marina KORETSKAYA

| По ту сторону речи и письма: коммуникативные практики интернет-сообществ |

Как маска, повернутая обратной стороной, завораживает соблазном взглянуть на мир из прорезей ее глаз, так и сетевые профили, по большому счету, интересны именно этим внерассудочным погружением в изнанку чужого бытия. Все прочие экспликации на тему содержания блогов вторичны — спортивные блоги и блоги политиков, литературные или кулинарные, по своему содержанию вполне могут быть сведены к колонке в газете и специфику им сообщает только интрига стоящей за содержанием приватной жизни. Попробуем спросить: «Чей?»

Вообще, виртуал как часть речи исходно прилагательное, хотя в русском языке этого и не видно. Возникает законный вопрос: к чему он должен прилагаться? Вопрос *чей виртуал?* — это приманка, сдобренная изрядной долей праздного любопытства, желанием заглянуть по ту сторону понравившейся сетевой персоны. Спровоцированная этим наивная интенция пользователей соцсетей, жаждущих встречи в «реале», в большинстве случаев не оправдывает ожиданий, так как сетевой фильтр не пропускает многое из того, что определяет идентичность. Транслируемый через сеть образ индивидуальности претерпевает причудливую кодировку, теряя свое «Я», растворяя его в потоках речи, сводя личность к личному местоимению, от имени которого осуществляется высказывание. Эта игра местоимений как бы размечает территорию для возможного присутствия. Хочется спросить: «Где?» Но этот вопрос теперь не более чем триггер, запускающий, образно говоря, главный демо-ролик виртуального, его визитную карточку: «Нигде и везде одновременно».

### По ту сторону смысла

Как мы видим, сетевая коммуникация использует и трансформирует под свои нужды структуры, сформировавшиеся еще в досетевую эпоху. Но при этом сеть способна производить свои собственные коммуникативные стратегии. К наиболее типичным феноменам такого рода относятся пресловутые интернет-мемы.

Симптоматично, что при попытке определить интернет-мем мы сталкиваемся с некоторой несостоятельностью дефиниции — интернет-мем одновременно является и единицей информации, и процессом ее распространения, но при этом благополучно обходится без определенной сущности. Так что здесь классический вопрос «что это такое?» скорее всего, останется без внятного ответа и, пожалуй, уместнее спрашивать «как это работает?» и «что производит?».

В интернет-мем могут превратиться осколки любой бессмысленной информации и облететь всю сеть на волне гиперпопулярности, формируя на своем пути новые коммуникативные объединения. Пока коммуникация строится вокруг мема — он и есть центр смысла, каким бы бессмысленным он исходно ни был<sup>19</sup>. Так можно объяснить парадоксальные с точки зрения привычной логики случаи живучести интернет-мемов, несмотря на их полную абсурдность. В качестве примера можно упомянуть мем *аьке*, родившийся как простая опечатка

<sup>19</sup> Мем в этом отношении ведет себя подобно нонсенсу из «Логике смысла» Ж. Делеза — сам он является пустой точкой, лишенной осмысленного референта, но именно поэтому его постоянное смещение создает пересекающиеся и расходящиеся серии значений.

слов «в атаке» участницы одного футбольного сообщества. Этот мем мгновенно распространился по блогам и форумам, причем четкое значение так не сформировалось. Но слово уже широко использовалось в качестве неопределенного возгласа одобрительного характера, замены словам «Привет!» и «Пока!», а также в значении чего-то неясного, бесформенного, но позитивного. Невербальные мемы (картинки, ролики, совокупности знаков) своим неммым существованием в буквальном смысле проминают под собой виртуальное пространство, формируя окружающий ландшафт сетевой коммуникации. Множественность мемов связана напрямую с их элементарным характером, так сказать, атомарностью: как настаивал Демокрит, неразложимых далее элементов должно быть бесконечно много. Однако этот тип бесчисленности весьма — бесконечные воспроизведения фотомема О RLY<sup>20</sup>? обращены к единственному исходному файлу с изображением совы, то есть парадоксальным образом, тиражирование здесь не то чтобы увеличивает количественно прототип, но скорее, разворачивает его в серию. Это характерное свойство виртуального вообще: поверхность (образная, звуковая или языковая) равна самому предмету и плотность предмета перекочевывает в окружающие его волны интереса и внимания.

«Как возможно создание интернет-мема?» — вопрос, пожалуй, такой же безнадежный, как и вопрос о том, что это такое, поскольку, будучи флуктуацией сети, мем *возникает*, но не *создается*. Конечно, прото-мемы, то есть исходные аудиальные или визуальные сегменты интернета — высказывания, картинки или звук, которые впоследствии будут «причислены к лику», исходно кто-то создает, но мем как процесс запускается спонтанно и по большому счету непредсказуемо. Поэтому быть автором мема нельзя, даже если есть автор у исходного материала. Так произошло с акварельным рисунком «Bear Surprise» американского актера, композитора и художника Джона Лури; изображение отделилось от исходного замысла и обрело вторую жизнь, превратившись в самоорганизующийся и постоянно эволюционирующий информационный повод<sup>21</sup>. Процесс целенаправленного создания мема неким субъектом в принципе возможен (в сети возможно все), но как правило трудоемок, да еще и не обладает гарантированным результатом<sup>22</sup>. Мощь, заключенная в процессе распространения мема-

<sup>20</sup> В 2003 году вокруг специфического изображения совы и реплики «О RLY?» (эратив от англ. oh, really? — «правда, что ли?») состоялся взрыв пользовательской креативности, превративший малопримечательное изображение чуть ли не в культурный код.

<sup>21</sup> На рисунке медведь застает на поляне парочку любовников, и, подняв лапы вверх, говорит им «Surprise!» В 2006 году эта картина запустила в Рунете цепь взаимодействий, длящуюся до сих пор и породившую новые эративные штампы, прежде всего, знаменитый мем «Превед Медвед!», но также и «Кросавчег», «Кагила?», «Учаснег». Картинка не только была перекодирована в целый ряд смайликов, таких как «Y», изображающий характерный жест медведя, или «Гг ^ Y», обозначающий одновременно медведя и пару любовников, но также наполнилась политическим подтекстом, начиная от всевозможных аллюзий на Д. Медведева и «Единую Россию» до спекуляций на тему русской идеи («русскость» медведя, выходящего с востока на встречу загнивающему западу, представленному в виде беззаботной парочки).

<sup>22</sup> В качестве примера можно привести всем известное изображение пляшущего человечка, «упячки», который сегодня в результате широкого распространения в сети используется просто для оформле-



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

САВЕНКОВА Елена / Elena SAVENKOVA, ИВАНЕНКО Елена / Elena IVANENKO, КОРЕЦКАЯ Марина / Marina KORETSKAYA

| По ту сторону речи и письма: коммуникативные практики интернет-сообществ |

тической информации, представляется завидным капиталовложением, однако оседлать волну мема не так-то просто, хоть и все равно проще, чем создать ее. Субъект с его стратегиями скорее мешает вирулентности, навязывая свои привычки бессубъектному процессу. Так что, образно говоря, попытки одомашнивания диких мемов при помощи навязывания им однозначного меседжа в разы снижают их исходную эффективность и выглядят как правило нелепо, не имея настоящей популярности в сети.

Вирулентность роста, пожалуй, является самой расхожей характеристикой интернет-мема, и неслучайно синонимом последнего выступает понятие «медиавирус». Вирусология действительно может многое сказать о поведении мемов, но можно провести и другую аналогию, уподобив мемы грибным спорам. Действительно, инертный и сам по себе едва ли что-то значащий одноклеточный густок информации, попадая в благоприятную среду виртуального общения, способен стремительно разрастись в плодовитую медиаризому. Можно сказать, что мемы — это споры смыслов или, точнее, споры коммуникативных поводов, которые могут укорениться и прорасти летучими сетевыми смыслами, столь далеко ушедшими от дискурсивной парадигмы логоса. Конечно, сетевым смыслом по-прежнему присущи самовозрастание и способность самосборки<sup>23</sup>, но радикально проседает парадигмальная для логоса связка с Умом и Единым-Благом. Правда, при отсутствии онтологической устойчивости и усийной благообразности мем способен производить прямо-таки космичный эффект. Так, например, из уже упомянутого «Surprise!» вдруг был извлечен целый мир евразийских подтекстов, которые как бы ждали своего часа в ничего не подозревающем «превед-медведе». Смыслы прорастают случайным образом на созданном мемом коммуникационном поле, но они не фиксируются, и это является отличительной чертой мема как эволюционирующей единицы информации. Можно сказать, что неуловимый смысл пробегает как электрический разряд коммуникации при трансфере мема от одного сетевого узла к другому. Легкие уколы этих разрядов бодрят необъятные тела сетевых сообществ, напоминая им о самочувствии, позволяя наступать границы общности.

Популярность мемов как формы информационного обмена связана с тем, что мем создает минимально нагруженный коммуникативный повод, необременяющее послание, которое один участник сообщества с легкостью может отправить другому, а точнее, многим другим, сполна тем самым осуществив свой коммуникативный долг по поддержанию контактов. Такая возможность необычайно востребована, учитывая то невероятное количество связей с сотнями друзей, которое коммуникант обязан поддерживать, причем на полноценный обмен развернутыми репликами со всеми по определению не может хватить физического времени. А так — все в порядке, акт ком-

муникации состоялся, и притом явно окрашен в позитивные тона, ведь мем как правило носит игривый и прикольный характер. Его внутренняя смысловая неопределенность тоже на руку коммуникантам — на неопределенность можно ответить с исчерпывающей неопределенностью, отправив в ответ какой-нибудь иной мем, или смайлик, или образчик орфо-арта типа Ня/\-/\!

## По ту сторону серьезности

Легкость навязчиво преследует нас в сфере сетевой коммуникации, легким должно быть все: навигация, регистрация, система комментариев, создание групп и обмен информацией между пользователями. Минимизация затраченного времени и усилий, будучи подана под соусом чуть ли не заботы о нашей суверенности, на деле, как известно, является перенесенным в виртуальную среду принципом супермаркета. Легкость принципиальна для виртуального, это специфическая доля безответственности, оторванности от стандартных грузов и привязок; инъекция опьяняющей легкости творения, которая так манит субъекта. Парадоксальным, хотя на самом деле характерным для европейского субъекта образом, эта легкость достигается именно за счет чрезвычайного технического усложнения: целые культурные конгломераты обеспечивают виртуальному его фирменную легкость. В результате пользователю легко быть пользователем. Кстати, *пользователь* в качестве одной из новых форм субъектности продолжает уже знакомый ряд производства субъекта от функции: зритель, читатель, потребитель. Специфика *пользователя*, если оттолкнуться от этимологии<sup>24</sup>, в том, что операции, которые он производит, должны быть максимально облегчены и ускорены. Фигура пользователя двусмысленна: с одной стороны, она ориентирована на предельную экономию времени и средств, с другой стороны, за сосредоточенной деловитостью скрывается огромная машина, работающая только для того, чтобы легонько пощекотать центр удовольствия. Потому в сетевой коммуникации приветствуется эмоциональная поверхностность и однозначность — так называемый «позитивный настрой», который работает как среда с повышенной проводимостью. Здесь востребована следующая максима: «Не грузи ближнего своего! Будь легок в общении!» Этот принцип действует на форумах и чатах — нельзя быть слишком серьезным, пафосным и даже просто основательным в своих репликах. Надо уважать то обстоятельство, что у потенциальных участников коммуникации всегда нет времени на то, чтобы погружаться в персональные потемки твоей души и следовать за хитросплетениями твоей мысли. Если позволять себе такие выходы в общении регулярно, быстренько получишь стигму типа «баян» или «троль» и будешь подвергнут «остракизму». Здесь требуется умение вести разговор всегда в пол-уха, быть, так сказать, всегда в пол-присутствия. Такой вот удар наносит

ния пользовательских профилей и страничек. Упачка — исходно интернет-мем, появившийся в результате попытки искусственного создания медиавируса. Авторство мема приписывается участнику проекта «Лепрозорий» под ником xhost. Этот мем в 2007–2008 годах сформировал довольно мощное движение, сначала субкультурное, затем контркультурное. Однако на сегодняшний день можно наблюдать процесс его вырождения и окультуривания.

<sup>23</sup> Имеется в виду общность слова «логос» с глаголом λέγειν, «собирать».

<sup>24</sup> Ключевое слово *польза* образовано от старорусского *польза*, состоящего из частицы *po-* и корня *льга*, значащего *легкий, легко*. Этот корень звучит также в словах *льгота, нельзя* (как отрицание *легкого*). Интересно, что в английском языке слово *user* означает как пользователя, так и потребителя, причем с оттенком дилетантизма — юзер использует готовые продукты, ничего особо не создавая. Не менее любопытно и то, что в рамках сленга *user* — это также еще и наркоман.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

САВЕНКОВА Елена / Elena SAVENKOVA, ИВАНЕНКО Елена / Elena IVANENKO, КОРЕЦКАЯ Марина / Marina KORETSKAYA

| По ту сторону речи и письма: коммуникативные практики интернет-сообществ |

сеть по целостности хайдеггеровского Dasein. С другой стороны, это никогда-не-здесь-бытие можно уже перестать обвинять в выветривании подлинности, поскольку оно — просто маркер виртуального существования. Делез, например, через различие виртуального и потенциального демонстрирует смену (а не утрату) онтологии. Классическая метафизика в лице Лейбница полагала, что возможностей может быть много, но актуализируется, опираясь при этом на достаточные основания, всего одна, вытеснив тем самым все остальные на обочину существования. Виртуальное же не возможно, а уже вполне реально, просто его реальность такова, что допускает рядом с собой на тех же правах подлинности и другие реальности.<sup>25</sup> В этом смысле легкость онтологически «вшита» в виртуальное, поскольку представляет собой не что иное как необремененность достаточными основаниями. Для Делеза, как известно, этот онтологический плюрализм мыслился как высвобождение креативной энергии, требуя при этом от расщепленного субъекта колоссальной самоотдачи, если не сказать, самопожертвования. Но применяя этот проект к интернет-пространству мы видим, что все не столь радужно. Легкость общения оказалась чересчур соблазнительной, в поддержке существования тысячей поверхностных связей шизотенденция, конечно, налицо, но тому бреду, который наводняет сеть, весьма далеко до изобретательности бреда судьбы Шребера, этого лирического героя «Капитализма и шизофрении». Иными словами, распад субъекта происходит, но он высвобождает отнюдь не только и не столько ту высокоинтеллектуальную энергию, которая грезились авторам Анти-Эдипа.

Симтоматично, что сетевая легкость общения и дистантность по отношению к любым коммуникативным поводам гарантируется наличием у пользователя специфической способности восприятия, скажем так, встроенного фильтра веселости. Этот фильтр накладывает ограничения на получаемые сведения и в итоге способен трансформировать все что угодно в некий субстрат, носящий легкомысленно-развлекательный характер. Смех, укладываемый в пропускную способность информационных потоков, трансформируется в особую форму комического — прикол. Прикол деструктивен, или, точнее, деконструктивен. Он, несомненно, есть порождение циничского разума с его важнейшей характеристикой — бессилием критики. Он оказывается циничным способом адаптации к и так уже всем известным безобразиям мира, что, несомненно, отличает прикол от классической сатиры, которая должна была будоражить чувство социальной ответственности. Прикол же никто не воспринимает как призыв к действию, и он точно соответствует ситуации постпостмодерна — тенденции превращения знака в код: знак отсылает не к означаемому, а к другому знаку и в этом смысле перестает быть знаком как таковым. А потому прикол есть эффект свободной игры переозначивания, когда ассоциировать можно что угодно с чем угодно, например, давать заведомо ложные этимологии и наслаждаться вербальной трансмутацией.

Как блестяще замечает в своем эссе о приколе А. Вчерашняя: «Вообще, прикол — это широкое и многогранное явление

современности — настоящий культурный код, поскольку с его помощью можно, с одной стороны, создавать нечто, с — понимать его. Понимать, в чем прикол, означает быть современным, «сечь фишку», чувствовать ситуацию, быть адекватным. Еще короче: понимать, в чем прикол, в наше время, собственно, и означает понимать. (...) Не случайно же в прикол именно врубаются или въезжают. Если это происходит, возникает ситуация соприсутствия, которую грех не использовать в коммуникативных целях»<sup>26</sup>. Конечно, в таком случае и сам опыт понимания трансформируется, теряя балласт интеллектуальности, поскольку вместо рационального совместного приобщения к метафизическому божественному уму предполагает, прежде всего, эмотивное соучастие. Кроме того, прикол сегодня жизненно необходим: как некогда карнавал помогал не быть раздавленным под грузом сакральной серьезности, так ныне прикол позволяет обрести дистанцию легкости по отношению к слишком тяжелым культурным архивам.

Стилистически прикол, что явствует из самого слова, представляет собой точечное высказывание, остроумную мелочь, микронарацию, соответствующую установке на микроэмоциональность. Сейчас он стал эффективнейшим средством коммуникации, безотказным риторическим приемом, поскольку дремлющее потребительское сознание реципиента рефлекторно реагирует, прежде всего, на легкие щипки приколов. Прикол ситуативен и потому характеризуется одноразовостью — его трудно транслировать без потери эффекта. Отсюда принципиальная незапоминаемость прикола, его легкость на грани летучести. В результате приколы плодятся как дрожифилы в кастрюле с компотом, отмирая и создавая нелицеприятный осадок. Иными словами в сети имеет место тотальная пресыщенность смешным, зашлакованность любого текста знаками прикольного: мемами и смайликами, орфо-артом и эрративами всех сортов и мастей. И вот что интересно: груды непригодных к повторному использованию шуток на обочинах коммуникации по своему тоже функциональны. Их функция состоит в том, чтобы «наследить» и тем самым обозначить зоны безопасности и обитаемости в диких джунглях виртуального, сообщить случайному посетителю сайта, что априори здесь «все свои», бояться некого.

### Койне-эффект

В итоге *summa summarum* происходящего создает недвусмысленное впечатление, что в пространстве сетевой коммуникации происходят глобальные изменения на уровне практик, причем можно даже вычленил общий характер этих трансформаций. Назовем его *койне-эффектом*. В сети в наши дни разворачивается процесс формирования универсального языка, похожий на процесс формирования всеобщего греческого в армиях Александра Македонского. Возникший в эпоху становления империи, койне<sup>27</sup> не только удерживал на себе

<sup>25</sup> Делез Ж. Актуальное и виртуальное. < <http://www.visiology.fatal.ru/texts/deleuze.htm> > (дата обращения 20. июня 2012).

<sup>26</sup> Вчерашняя А. Прикол как фактор современной культуры / Дикое поле. 2002. № 2. <[http://www.dikoeполе.org/numbers\\_journal.php?id\\_txt=88](http://www.dikoeполе.org/numbers_journal.php?id_txt=88)> (дата обращения 29 октября 2010).

<sup>27</sup> Койне (греч. κοινή ελληνική) — буквально «общий греческий» — сложился в эллинистический период из смешения четырех основных диалектов древнегреческого языка с явным преобладанием упр-





## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

САВЕНКОВА Елена / Elena SAVENKOVA, ИВАНЕНКО Елена / Elena IVANENKO, КОРЕЦКАЯ Марина / Marina KORETSKAYA

| По ту сторону речи и письма: коммуникативные практики интернет-сообществ |

имперские амбиции, но и надолго пережил их. Ситуация, в которой возник койне, напоминает современную: то же вавилонское смешение наречий, разношерстная масса людей, оказавшихся в одном пространстве и просто обязанных поддерживать коммуникативные связи, плюс к этому смещение и перераспределение экономических потоков<sup>28</sup>, возникновение новых административных единиц (будь то Македонии или сетевые провинции). Да еще к тому же происходящее интенсифицируется сверхтемпами прогресса, который быстро видоизменяет и без того зыбкие границы новообразований. Так что вполне можно сказать, что современный сетезяз и койне формируются сходным образом. На первый план выходит упрощение языка ради скорости обмена информацией. Так койне на фоне древнегреческого выглядит как модернистская стелла на фоне барочной скульптуры — со сложноорганизованного строя эллиники обсыпались все придыхания, дифтонги, сократились падежи и были отброшены за ненадобностью такие изыски как мелодическое ударение. Диалектные особенности, будучи поглощены полем общей коммуникации, стерлись, превратившись в словесный полиморфизм, когда для одного и того же слова допустимы несколько вариантов написания и произношения. А стало быть понятие нормы оказалось размыто необратимым образом, и как результат, койне из случайно возникшей служебной формы языка превратился в фундамент для эллинизма как политического, экономического и культурного явления, продемонстрировав при этом удивительную подвижность и живучесть.

В этом смысле контуры койне угадываются и в современной сетевой среде. Конечно, нельзя говорить о наличии всеобщего языка в буквальном смысле, но, несомненно, имеет место всеобщий способ подачи информации в сети. Уста-

щенного аттического диалекта. Сначала койне был языком устного общения, потом стал языком административного управления и деловой переписки и наконец, обрел статус литературного, окончательно вытеснив при этом нормы старой аттической литературы. Койне стал языком Нового завета и трудов отцов церкви, на его основе сформировался сначала язык византийской империи, а в конце концов и современный новогреческий. В лингвистике в качестве термина койне первоначально применялся только к общегреческому языку, однако затем его значение расширилось и под ним стали понимать «устное средство междиалектного (реже — международного) общения, вырабатываемое при социальном и языковом контактировании разнообразных групп населения». В этом смысле термин «койне» применяют и к средневековой латыни, выполнявшей функцию международного средства общения в сфере науки, религии, управления и судопроизводства, и к среднерусскому говору (московскому диалекту), который лег в основу русского литературного языка. См.: Словарь социолингвистических терминов. Под ред. В.Ю. Михальченко — М.: Российская академия наук. Институт языкознания. Российская академия лингвистических наук, 2006.

<sup>28</sup> В сети денежные потоки возникают практически «из ничего» и в большинстве случаев обходят стороной систему налогообложения. Невозможность учета виртуальных денежных единиц (которые тем не менее вполне могут быть конвертированы в «реальные» деньги или материальные ценности) связана по большому счету с коварным онтологическим статусом виртуального как такового: выращенная в теплице классической онтологии система контроля финансов просто не способна работать с такой «несущественной» ерундой, как игровые деньги on-line RPG или система бонусов в социальных сетях. Более или менее официальные трансферы сумм в электронных деньгах (Webmoney, например) тоже минуя большинство налоговых каналов, по которым вынуждены проходить «реальные» деньги.

новка на единство коммуникативного поля парадоксальным образом коррелирует с плюральностью его сегментов. Стоит отметить принципиальную бессубъектность происходящего, связанную с открытостью и стохастическим характером системы. Отсюда неустойчивость и отсутствие видимого порядка связей в гиперпространстве, равно как и вектор агрессивной примитивизации. И, тем не менее, то, что выглядит как очевидная культурная деградация, на самом деле может оказаться становлением новой формы, закономерно неузнаваемой в рамках имеющихся норм и парадигм. Уж слишком бурно, необыкновенно живо протекают эти процессы, вовлекая в свой водоворот даже сторонних наблюдателей, тогда как простой регресс характеризуется скорее застоєм и вялым декадансом.

Говорят, исключительно благодаря харизме Александра Македонского привязанные к своим полисам греки побросали все свои дела и ввязались в непомерно большую войну, перекроившую карту мира и заведшую их невероятно далеко при очевидном отсутствии ясной цели. Как известно, Македонский покорял новые территории чуть ли не из любопытства, стремясь выяснить, что там за горизонтом. Но подкладкой столь харизматичной непоседливости Александра Великого был трансгрессивный вектор выплескивающегося за свои пределы «греческого проекта», черпающего свои силы из новообразованного поля общего языка, парадоксальным образом устойчивого за счет процессов распада и высвобождения энергии. Так что, в конечном счете, койне оказался инструментом покорения горизонта и силой, создающей империю.

В виртуальных территориях койне-эффект также говорит о взрывообразном протекании реакции распада, сопровождающейся высвобождением огромного количества энергии. Волны этой энергии вовлекают пользователей в общее дело сети, заставляя их ощущать свою причастность к чему-то большему, чем они сами, наполняя их энтузиазмом пользовательской активности. Койне-эффект срабатывает на уровне каждого отдельного коммуниканта как алгоритм узнавания медийного повода, как отчетливый импульс к работе по производству информационного мицелия, который может быть выращен адекватным образом только коллективно. Так возникает цепная реакция комментариев и комментариев на комментарии, что вполне может привести к образованию новой социальной платформы. Так что каждый отдельный пользователь, поддавшись на приманку в виде слогана «Мы должны развлекаться в безопасности!»<sup>29</sup> и уловив для себя только сладкое слово «развлекаться», сам того не ведая попадает в механизм должествования, где его юзерские силы все до капли перекачиваются в глобальный реактор по производству чего-то невнятного, но явно имперского размаха. Те немногие, что стоят у каналов переключения и способны перекодировать потоки в материальные ценности, тем не менее, не управляют процессом, а как писалось выше, всего лишь обладают искусством седлать волну. Вокруг крупных и мелких сообществ, которые выглядят невинно-некоммерческими, пульсируют могучие финан-

<sup>29</sup> Слоган «Мы должны развлекаться в безопасности!» декларируется на главной странице платформы TWOO ([www.twoo.com](http://www.twoo.com)).



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

САВЕНКОВА Елена / *Elena SAVENKOVA*, ИВАНЕНКО Елена / *Elena IVANENKO*, КОРЕЦКАЯ Марина / *Marina KORETSKAYA*

| По ту сторону речи и письма: коммуникативные практики интернет-сообществ |

совые потоки, которые возникают для несведущих прямо из воздуха. Действительно, сложно объяснить далеким от интернета людям, почему тот или иной сетевой продукт продан за миллионы долларов.

На антропологическом уровне изменения от койне-эффекта прочитываются в уже набившей оскомину пользовательской гиперактивности, за которой стоит однако та самая трансгрессия «по-македонски». У пользователя по определению уже нет ничего такого, что было бы жаль принести на алтарь бога Ктулху. В самом деле, что такое личное время по сравнению с резонансом сети? Даже лицо как культурно-антропологическая величина меняется на лицо как грамматическую форму, личное место-имение, от которого высказывание состоялось. В результате можно заметить, что всеобщность койне распространяется не только на поля языка; болезненное упрощение проникает глубоко и в сферу телесности тоже, производя сращение тела с узлом коммуникации. На наших глазах произошла эволюция компьютерной техники от ЭВМ

к ПК и далее к наладонникам ППК; то есть от всеобщей вычислительной техники был совершен шаг к персональному цифровому устройству и далее к продолжению тела пользователя. Но не стоит обольщаться: комфорт пользователя оказался вовсе не самоцелью, ведь каждый отдельный пользователь по сути — всего лишь наладонник для тела сообщества. Это в общем-то весьма странное, миксантропное тело как-то очень быстро и незаметно стало своим, получив статус чуть ли не *conditio humana*. Возвращаясь к образу госпожи Ефросинии из «Хазарского словаря», заметим, что тело социума, существующее как социальная сеть, беспрестанно осуществляет странную работу, в процессе которой миксантропные существа учатся говорить с помощью иных частей тела, но это ни у кого особого удивления не вызывает. Очевидно, метаморфоза произошла, и мы находимся уже по ту сторону речи и письма. Эта трансформация социального тела производит беспрецедентно много энергии. Хочется спросить: за счет чего? За счет того, что многое распалось.



САКОВИЧ Екатерина Сергеевна / Ekaterina SAKOVICH

| Диалектика приватности и публичности в виртуальном пространстве |

САКОВИЧ Екатерина Сергеевна / Ekaterina SAKOVICH

Беларусь, Минск.  
Европейский Гуманитарный Университет (Вильнюс).  
Визуальные и культурные исследования, магистрант.

Belarus, Minsk.  
European Humanities University (EHU) in Vilnius.  
Cultural Studies: Visual and Cultural Studies, Master.

[Sakovich\\_katya@mail.ru](mailto:Sakovich_katya@mail.ru)



## ДИАЛЕКТИКА ПРИВАТНОСТИ И ПУБЛИЧНОСТИ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Статья посвящена отношению практик приватности и публичности в виртуальном пространстве. Целью автора стало стремление выявить изменения взаимодействия публичной и приватной сфер, обусловленные влиянием социальных и технологических факторов. В статье анализируются «приватность» и «публичность» в различных научных дискурсах: работах, посвященных анализу виртуальности, digital culture, киберпространства и публичности таких авторов, как П. Вирильо, Ж. Бодрийар, М. Постер, М. Кастельс, В. Миллер, С. Жижек. В процессе анализа этих практик автор доказывает, что нехватка публичной сферы в виртуальном пространстве приводит к ее инверсии с приватной сферой. Приватность перенимает на себя статус публичности и поглощает ее. Такая сформировавшаяся виртуальная публичность существует как тотальное потребление приватных данных.

**Ключевые слова:** публичность, приватность, интимность, digital culture, виртуальность, капитализм, медиа, надзор, гиперреальность, информационные технологии, социальные сети, либерализация, иллюзорность

## Dialectics of Privacy and Publicity in the Virtual Space

The article is devoted to the relationships between the practice of privacy and the practice of publicity in the virtual space. The author's aim was to detect changes in the interaction of public and private spheres, which appear, due to the influence of social and technological factors. The article analyzes the terms "private" and "public" in different scientific discourses: works dedicated to the analysis of virtuality, digital culture, cyberspace, and the publicity of such authors as P. Virilio, Jean Baudrillard, M. Poster, M. Castells, V. Miller, and S. Zizek. Analyzing these practices, the author proves that the lack of a public sphere in cyberspace leads to its inversion with the private sphere. Privacy takes the status of publicity and absorbs it. This type of virtual publicity exists as a total consumption of private data.

**Key words:** publicity, privacy, intimacy, digital culture, virtuality, capitalism, media, surveillance, hyperreality, information technologies, social networks, liberalization, illusor

Понятие «публичности» со времен первых государств является неотъемлемым свойством демократии и сопровождает все процессы в гражданском обществе. Как социологический феномен оно получило развитие в виде понятий «публичного пространства» (Арендт) и «публичной сферы» или «публичности» (понятия die Öffentlichkeit Хабермаса). В целом они понимали публичность как неотъемлемое качество, присущее человеческому сообществу, и форму коллективной рефлексии. Публичность можно охарактеризовать как рациональный консенсус, процесс решения проблемы в жизни гражданского общества, касающийся всех равным образом. Публичной сфере свойственен формат коммуникаций в едином времени, месте и пространстве, личное взаимодействие между участниками, рациональное, критическое мышление, отсутствие иерархий и свобода слова.

Необходимо отметить, что понятие публичности нельзя рассматривать вне понятия приватности. Приватность противоположна в своих характеристиках: она имеет эмоционально-суг-

гестивную природу, базируется не на равенстве, а на принятии социальных, порой ассиметричных ролей. Целью приватной коммуникации становится временный баланс ее участников и манипуляция. Также можно дать такую характеристику: сфера частного это все то, что не является предметом законной обеспокоенности других<sup>1</sup>. Два полюса одного и того же процесса демонстрируют явления, происходящие в обществе, политике, коммуникативной сфере, межличностных отношениях. Как точки на одной шкале, они являются индикаторами, но в то же время взаимодействуют между собой и переходят друг в друга. Диалектику противоположностей «публичность-приватность» и ее трансформацию в виртуальном пространстве предлагается рассмотреть в данной статье.

Развитие информационных технологий, а также новейших технологий коммуникации, под которыми, по определе-

<sup>1</sup> Ben-Ze'ev A. Love Online: Emotions on the Internet. Cambridge University Press, 2004. 302 p.



нию ЮНЕСКО, подразумевается комплекс взаимосвязанных научных, технологических, инженерных дисциплин, изучающих методы эффективной организации труда людей, занятых обработкой и хранением информации; вычислительную технику и методы организации и взаимодействия с людьми и производственным оборудованием, их практические приложения, а также связанные со всем этим социальные, экономические и культурные проблемы, поставило перед социологами и философами задачу осознания и осмысления процессов происходящих в обществе под влиянием этих явлений. Стержнем и воплощением информационной эпохи, как писал М. Кастельс<sup>2</sup>, стал Интернет. Исследователи связывали с ним самые оптимистичные прогнозы и горизонты возможностей: «Он воплощает культуру свободы и личного творчества, будучи как источником новой экономики, так и общественного движения, базирующегося скорее на изменении человеческого сознания, чем на увеличении власти государства»<sup>3</sup>. В работе «Демократия и гражданское общество» Дж. Кин соотносил появление Интернета с возрождением публичной сферы, свободной от государственного контроля, демократичной и приспособленной для споров и обсуждений<sup>4</sup>. Как и у С. Бенхабиб, у Кина гражданское общество не может существовать без свободы слова, столкновения различных мнений и позиций, причем площадка для реализации таких гражданских прав не может быть прогосударственной.

Однако чем глубже виртуальное пространство внедряется в коммуникационные процессы, тем менее однозначными становятся мнения и публикации о возрождении публичности в том понимании, в котором о ней писали Х. Арендт, Ю. Хабермас и Р. Сеннет. На первый взгляд, технологический процесс открыл единственный возможный путь либерализации капиталистических обществ, а на виртуализацию возложил надежды обращения либеральных принципов в социальный факт. Р. Барбрук и Э. Камерон назвали этот подход этапом эволюции и великого проекта освобождения человека и общества от рабства — «электронной агорой»<sup>5</sup>. Однако даже мнение теоретика технологий Маршалла МакЛюэна не было таким однозначным<sup>6</sup>. Свою освобождающую миссию догмат «Калифорнийской Идеологии» утратил с процессом трансформации освобождающего потенциала новых информационных технологий во властные и экономические потенциалы. Таким образом, видение цифрового будущего становится все более «деспотичным и подавляющим»<sup>7</sup>.

## Публичная информация как инструмент надзора

Особенности архитектуры информационных сетей, таких как интернет, заключающиеся в открытости кода, частей системы

и данных пользователей, привели к проблеме их использования. Тематика надзора и трансформации дисциплинарных практик в информационном обществе все чаще стала появляться в работах исследователей. Они развивают подход Фуко, спроецированный на формы «электронного надзора», и говорят о потере приватности в информационном обществе. Главными метафорами данного дискурса становится «Паноптикон» и «Большой брат».

Одной из целей использования персональной информации становится контроль на предприятиях за действиями сотрудников. Кастельс пишет: «Мы забыли о существовании авторитарной практики надзора внутри среды, остающейся наиболее важной для нашей жизни: на нашем рабочем месте»<sup>8</sup>. Одни же из главных направлений электронного надзора связаны с технологиями сбора данных для электронной коммерции — продаж и получения клиентов. Люди отказываются от своего права на приватность в обмен на возможность использования интернета<sup>9</sup>, но также здесь имеет место проблема необразованности в информационной сфере, а юридические аспекты прав недостаточно разработаны. В этой благоприятной среде индустрия маркетинга индивидуального поведения предоставляет безграничные возможности.

Являясь главными участниками демократических процессов в экономике, предприниматели в то же время разделяют информационные продукты получения данных с государством, которое в свою очередь заимствует их для государственного надзора и слежки, комбинируя с традиционными. Как и предприниматели, которые ищут у государства защиту своих данных, например авторских прав, само государство зачастую становится жертвой глобализации и хакерства, как пишет Кастельс: «суверенитет подвергается эрозии»<sup>10</sup>. Угроза сохранению приватности приводит к увеличению систем контроля за действиями пользователей. «Жизнь в электронном паноптиконе — все равно что проведение половины нашей жизни в условиях постоянного контроля» — считает Кастельс<sup>11</sup>. Такой контроль приводит к раздвоению личности, шизофрении, смешению живого общения и внутренней цензуры. Человеку постоянно необходимо держать в голове мысль, что его личная переписка в интернете может стать публичной. Такой самоконтроль развивает тревожность, основной причиной которого Кастельс видит не страх перед наказанием, а отсутствие четких правил поведения в этой среде.

Р. Вайтекер обращается к тем же фукодианским и оруэловским метафорам<sup>12</sup>. По его мнению, технологии делают тотальный контроль все более возможным и осуществимым, причем уже не на уровне микрофизики, где работает дисциплина «по Фуко», а на уровне микробиологии, на уровне технологической коррекции генетического кода ДНК. Контроль информации на данном этапе — основной инструмент силы. Уильям Богард на-

<sup>2</sup> Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. У-Фактория, 2004. С. 5–7.

<sup>3</sup> Там же. С. 8.

<sup>4</sup> Кин Дж. Демократия и гражданское общество. Прогресс-Традиция, 2001.

<sup>5</sup> Барбрук Р., Камерон Э. Калифорнийская идеология. URL: [http://www.vladivostok.com/speaking\\_in\\_tongues/calif.htm](http://www.vladivostok.com/speaking_in_tongues/calif.htm) (Дата обращения 17 июня 2012)

<sup>6</sup> Там же. С. 10.

<sup>7</sup> Там же. С. 24.

<sup>8</sup> Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. У-Фактория, 2004. С. 203.

<sup>9</sup> Там же. С. 205.

<sup>10</sup> Там же. С. 209.

<sup>11</sup> Там же. С. 212.

<sup>12</sup> Whitaker R. The End of Privacy: How Total Surveillance is Becoming a Reality. New Press, 2000. 270 p.



САКОВИЧ Екатерина Сергеевна / Ekaterina SAKOVICH

| Диалектика приватности и публичности в виртуальном пространстве |

зывает гиперконтроль основной механикой установления политической силы в современных обществах. Не явный на первый взгляд, он как призрак показывает свое присутствие лишь редкими намеками<sup>13</sup>. Война в XXI веке осуществляется в категориях информационной разведки и шпионажа (здесь нельзя не вспомнить пример с сайтом WikiLeaks). В целом особенность электронного надзора — это различные механики и процессы, а не централизованная система управления.

Марк Постер концептуализирует новое отношение человека к информации и машинам по ее обработке, он фокусируется на структуре их взаимодействия. В логике Фуко Постер показывает трансформацию знания, изменения структур власти и практик. Обращаясь к гуманистическому понятию гражданства, он демонстрирует, как интернет-технологии поощряют создание новых политических форм бытия. Постер полагает, что «пользователь сети может стать фигурой в новом типе политических отношений, который не может существовать без лояльности участников глобальной сетевой коммуникации»<sup>14</sup>. Постер верит в существование новой электронной агоры, но тем не менее демонстрирует, как в «модусе информации» происходит переконфигурация языка, приводящая к дестабилизации структур субъективности.

Автор анализирует, как изучалась идентичность, и приводит различные формулировки этого понятия, он вводит такой концепт, как тип идентичности «theft» для обозначения изменившегося типа субъектности и опыта в культурном пространстве постсовременности. Он сформировался как под влиянием новых медиа, так и исторически. Концепт основан на использовании персональных данных, а также характеризуется фрагментарностью, заимствованием<sup>15</sup>. По мнению Постера, сейчас человек все больше конструирует себя из окружающего его пространства и объектов в этом пространстве, он «вор». Такое явление он соотносит со множеством индикаторов: это развитие медиа, глобальный капитализм и культура постмодерна<sup>16</sup>.

Отличия публичной сферы интернет-потребителя от зрителя телевидения, например, заключаются также в том, что он обладает видимостью контроля над взаимодействием. Но на самом деле, это лишь иллюзия контроля: современные информационные технологии скорее стимулируют воспроизводство существующих мнений или просто высказывание своей позиции без конструктивного диалога, который обеспечивают менее технологичные способы коммуникации, такие как переписка или общение лицом к лицу<sup>17</sup>. Технология как инструмент стала таким мощным средством, что перевела внимание с результата диалога на его процесс. Человек, который идеализируется, как участник в этом диалоге, может не ставить перед собой никакой направленной на достижение консенсуса задачи, а довольствоваться лишь фактом своего виртуального присутствия в теме.

Таким образом, проанализировав как переход из приватной в публичную информацию позволяет не только расширять микрофизику надзора, но и меняет саму идентичность участника виртуальной коммуникации, можно перейти к оценке особенностей сформировавшейся публичной сферы.

### Специфика виртуальной публичности

Итак, публичная сфера должна обладать рядом характеристик, которые обеспечивают ее функционирование: единство времени и места, равенство участников, актуальность проблемы для каждого из них и др. Однако с развитием средств массовой коммуникации эти условия публичности трансформировались. Если для Арендта было необходимо только живое общение, то для Хабермаса уже сам факт наличия обсуждения вне его реального факта обеспечивало публичность. В виртуальности эта практика прогрессирует: смещается само понятие реальности, а следовательно и пространства, в котором возможна публичная коммуникация или интимные отношения, также временные границы подвергаются изменениям. Все это приводит к качественно другой специфике виртуальной публичности.

Ж. Бодрийяр в своих последних работах пишет об устранении реальности в имплозии различных культурных пространств. Виртуализация существует как технологическое «убийство реальности». Здесь можно провести параллели, как с приватной, так и публичной сферой. Бодрийяр описывает, что предел экстаза гиперреальности гораздо больше, чем сама реальность. А это значит, что все реализовывается виртуально<sup>18</sup>, нет тех эмоций, ощущений, ситуаций, которые здесь не встречаются. Состояние полной насыщенности, без каких-либо потребностей ведет к освобождению от сексуальной функции<sup>19</sup>, фактически — от самого природного естества, что равноценно той же смерти. В то же время концепция Бодрийяра — это окончательная иллюзорность виртуальности, лишь видение реализации явлений, за которыми стоят рассредоточение власти и критический мысли.

Подобный опыт описывает П. Вирильо в работе «Информационная бомба». Для него виртуализация воспринимается как уровень электронного субстрата коммуникаций. Вирильо демонстрирует, как дереализация (виртуализация) затрагивает базовые физические структуры опыта. Так он связывает выставление личной жизни напоказ в замкнутых web-системах, а также слежение за действиями других, вуайеризм и коллективное самонаблюдение с формированием капиталистического рынка рекламы. Предметом рекламы становится не просто товар, а сама коммуникация. Конечно, в причинах исчезновения индивидуального существования не последнюю роль играет технология: «Новое оптоэлектронное оборудование бесстрастно проводит как медицинское исследование «почек и сердца» в реальном времени, так и всеобщее (от улицы до орбитального комплекса) теленаблюдение, предвзято собой возникновение всеобщего киберцирка»<sup>20</sup>. Эрозия приватности выводит на по-

<sup>13</sup> Ibid.<sup>14</sup> Poster M. Information please: culture and politics in the age of digital machines. Duke University Press, 2006. P. 78.<sup>15</sup> Ibid. P. 113.<sup>16</sup> Ibid. P. 112.<sup>17</sup> Ibid.<sup>18</sup> Baudrillard J. The Vital Illusion. Columbia University Press New York, 2000. P. 66.<sup>19</sup> Ibid. P. 9.<sup>20</sup> Вирильо П. Информационная бомба. Стратегия обмана. М.; 2002 URL: <http://lib.ru/POLITOLOG/virilio.txt> (Дата обращения: 17 июня 2012)

верхность публичного такие сферы, которые ранее считались запретными и интимными. Вирильо приводит в пример порнографию в кинематографе и современном искусстве, которая, сливаясь с культурой, становится легитимным явлением. «Это и есть эндоколонизация лишённой интимности, ставшего чуждым и непристойным (из-за чрезмерного высвечивания деталей) мира, полностью отданного во власть информационной технике»<sup>21</sup>. Кроме рассеивания интимной сферы, Вирильо поднимает вопрос пространственных и временных категорий коммуникации. За счёт телетехнологий, интерактивности и глобализации, они практически не ограничены ни временем ни пространством. Виртуальный эффект присутствия заменяет реальные события и создаёт возможности для «торговли видимостью», что может привести ко всем особенностям тоталитарных систем, о которых упоминалось в «Калифорнийской идеологии».

Автор гендерных исследований А. Розанна Стоун исследует тему виртуализации как проблему границ технологического продолжения человека. Технологически стимулируемая приватизация (интимизация) социального приводит к мутации публичного пространства. Это касается не только гендерного обмена или замещения, но и в целом возможностей человеческого тела. В качестве примеров Стоун приводит личность Стивена Хокинга, чья коммуникация была бы невозможна без технических средств, или же такое явление, как секс по телефону, когда передатчик замещает интимное пространство. Индустрию возможности создания технической идентичности автор называет индустрией смерти, секса и машинизации<sup>22</sup>.

Обратную сторону широких возможностей Интернета описывает Ю. Хабермас в статье «Первым почуть важно: Что отличает интеллектуала»: «Пользование Интернетом одновременно расширило и раздробило коммуникативные контексты. Поэтому Интернет оказывает подрывное воздействие на авторитарные режимы публичной сферы. Однако горизонтальное и ставшее менее формализованным образование коммуникативных сетей одновременно выхолащивает достижения традиционных публичных сфер. Ведь их функция заключалась в том, чтобы в рамках политических сообществ концентрировать внимание анонимной и рассеянной аудитории на неких избранных сообщениях так, чтобы граждане в один и тот же момент могли быть заняты одними и теми же критически отфильтрованными темами и высказываниями в их связи. Интернет способствует всеобщему равенству, что можно лишь приветствовать, однако платой за это оказывается децентрализация доступа к неотредактированным высказываниям. В таких условиях высказывания интеллектуалов теряют свою способность фокусировать внимание публики»<sup>23</sup>. Данная цитата приводится в полном объёме, потому что она отражает такую специфику виртуальной публичной сферы, как рассеянность аудитории и обилие большого количества некачественного контента — неотредактированных высказываний, которые в реальном диалоге были бы полностью бессмысленны или даже невозможны.

<sup>21</sup> Там же.

<sup>22</sup> Rosanne Stone A. *The War of Desire and Technology at The Close of Mechanical Age*. The MIT Press, 1996.

<sup>23</sup> Хабермас Ю. *Моральное сознание и коммуникативное действие*: СПб.: Наука, 2000. 379 с.

Благодаря глобальности и вседоступности участия в онлайн-диалоге, виртуальной публичности свойственна массовая доступность к неотредактированным высказываниям, отсутствие цензуры и привязки к проблеме, что полностью лишает её рациональности. Описанное выше участие в диалоге ради самого факта или дани техническому прогрессу намного понижает возможность достижения консенсуса. Например, высказывание мнения через «like» создаёт у пользователя ощущение, что он принял участие в публичной коммуникации, однако никакого рационального значения это участие не имеет. Равенство участников, необходимое в понимании Арндт или Сеннета, не приравнивается к полному отсутствию авторитета и фильтрации высказываний в интернете. Также имеет значение, что ранее участники были в равной степени заинтересованы в решении проблемы, виртуальная специфика же заключается во вседоступности.

Тем не менее, виртуальное публичное пространство имеет определённую гомогенность, что также влияет на качество диалога в нём. Формируется она за счёт идеи создания социального графа, положенную в основу архитектуры не только социальных сетей, но и таких виртуальных экосистем, как Google. Идея Social Graph заключается в том, чтобы создать график социальных взаимоотношений на основе имеющихся в сети пользовательских данных<sup>24</sup>. Т. к. эти данные ограничены, следовательно, мы получаем круг влияния, сформированный за счёт наших интересов. Например, среди всех пользователей социальной сети для добавления в друзья нам будут рекомендоваться лишь те, чьи интересы соответствуют нашим. Либо результаты поисковой выдачи будут зависеть от того, какая информация указана в нашей анкете (область деятельности, возраст, пол). Формирование такой цепочки связей приводит к тому, что оказаться с кем-то не из твоей сферы так же редка, как и встретить представителя другой страны в закрытых общестах. Когда контексты различных областей в информационной среде не соприкасаются, у пользователя может создаваться впечатление, что все люди в обществе говорят об одном и том же, а СМИ активно разрабатывают лишь некоторые темы. Такая однородная среда способствует развитию экстремизма или других радикальных направлений за счёт того, что не демонстрирует альтернативного взгляда на проблемы. Вероятность попадания члена одной политической партии в социальных граф к члену другой архитектура виртуального пространства сводит к минимуму.

### Симуляция интимности

Причины трансформации публичной сферы в виртуальном пространстве во многом опираются на новые технические способы взаимодействия, а также проникновение в неё личной информации пользователей. Частная информация о человеке начинает играть значительную роль во всех его взаимодействиях, порождая ту самую диалогичность публичности и приватности. Причём тенденция к обнародованию личных данных имела место ещё до развития интернета, с его приходом же только увеличилась. Можно вспомнить понятие нарциссизма

<sup>24</sup> Van Manen M. *The Pedagogy of Momus Technologies: Facebook, Privacy, and Online Intimacy*. In: *Qual Health Res*, 2010. Vol. 20. P. 1024–1032.



САКОВИЧ Екатерина Сергеевна / Ekaterina SAKOVICH

| Диалектика приватности и публичности в виртуальном пространстве |

Сеннета, которое он активно употреблял при описании современного человека<sup>25</sup>. Или же обратится к примеру из эссе М. Кундеры «Нарушенные завещания», в котором он упрекает близких людей писателей за то, что они не выполняли просьб относительно профессионального творчества и обнародовали личную информацию, которая не относилась к авторским работам, например секреты или незаконченные романы<sup>26</sup>.

С распространением обнародования личной информации вопросы, затрагивающие приватную сферу в виртуальности, перерастают в вопросы, актуальные и для интимной сферы. Гидденс определяет интимность как сексуальные и личные отношения, характеризующие близостью и открытостью<sup>27</sup>. Несмотря на то, что приватность и интимность часто выступают в качестве синонимов, эти термины необходимо разграничивать. Приватная сфера не является интимной в полном своем объеме. Паспортные данные, взгляды на политическую систему, религиозная приверженность, как и подобные вещи, могут не быть интимными, но относятся к приватной сфере.

У. Эко в работе «Утраченная укромность частной жизни» пишет: «Первое, что утратилось по милости Интернета, из-за глобализации средств связи — это понятие границ». «Посещая домашние странички, обнаруживаешь, что целью множества людей является обнародование своей малоинтересной нормальности, или, хуже того, малоинтересной ненормальности», — замечает он и считает, что добровольный отказ от приватности граничит с патологией и эксгибиционизмом<sup>28</sup>. Таким образом, «утраченная укромность частной жизни» распространяется в публичном: на телевидение мы видим, как известные актеры и политики сами готовы рассказывать свои постыдные секреты, требуя в ответ на это внимание зрителей. Сами зрители постоянно испытывают искушение открыться миру в интернете, чтобы придать себе статус и тоже получить доверие. Такой переход интимной сферы в публичную, по мнению Эко, лишает нас «благотворного средства разрядки» — сплетен: «сплетня из шепота превращается в крик, достигая всех обсуждающих, и даже всех обсуждаемых, и даже тех, кому эта сплетня вообще неинтересна»<sup>29</sup>. Пользователь сталкивается с таким количеством личной информации в интернете, что либо вынужден потреблять ее и сострадать, либо замыкаться на собственной персоне, либо становится нечувствительным к этой среде в принципе.

Сращивание публичной и интимной сферы особенно ярко проявляется при анализе виртуальных дневников, а также, что на сегодняшний день более актуально — социальных сетей. В статье «Публичная интимность» М. А. Кронгауз приходит к выводу, что в блогосфере, изначально задуманной как интимное пространство и ставшей впоследствии пространством социальным, возникает «зазор между публичностью и интимностью», который позволяет использовать разные коммуникативные стратегии. «Новые медиа и личная страничка в соцсетях ста-

новятся зоной смешения публичного и интимного дискурсов, которые, тем не менее, не приходят в равновесие. Имея возможность использовать различные коммуникативные стратегии, нередко чередуя их, блогер прибегает к тому или иному дискурсу, что равноценно смене масок или ролей в повседневной жизни»<sup>30</sup>.

С. Жижек считает, что по причине массового распространения личных данных, публичное пространство и его достоинство исчезает, потому что не может существовать без масок, носимых на публике<sup>31</sup>. Ситуация, когда журналисты или сотрудники спецслужб способны раскрыть даже самые интимные тайны любого человека, тем самым как бы срывая с него маску, наносит удар не столько по частной, сколько по публичной сфере. Жижек вводит понятие солипсизма — «это исчезновение границы между публичным и частным, которое означает, что подробности интимной жизни становятся составляющей публичного образа, доступными каждому в книгах или на веб-сайтах, а не непристойной тайной, о которой говорят по секрету»<sup>32</sup>.

Винсент Миллер считает, что «цифровая идентичность нового человека» уже не может существовать без рефлексии посредством блога и самопрезентации через аватар<sup>33</sup>. Каждый человек становится селебрити и с помощью социальной сети конструирует свой образ для участия в публичном диалоге. Миллер отмечает, что если в начале интернет был полон искусственно созданных образов (ников), то сейчас имеет место быть тенденция деанонимизации. Обладая графом в социальной сети пользователи открыто используют его и на других площадках. Это полностью срывает все маски, которые необходимы человеку для функционирования в публичной сфере.

Интересную метафору диалектики публичной и интимной сферы приводит Макс ван Манен в статье «The Pedagogy of Momus Technologies: Facebook, Privacy, and Online Intimacy». В ней анализируется приватное и интимное пространство молодых людей, причем как особенности трансформации этих понятий, так и негативные стороны процесса, а также как такое явление влияет на педагогический процесс. Автор использует метафору, сравнивая социальные технологии, такие как Facebook, MySpace, Twitter и др. с деятельностью древнегреческого бога Момуса. Он всегда наблюдал за деятельностью других богов, критиковал их, но так и не сделал сам ничего особенного<sup>34</sup>. Так и технология открывает двери во внутреннее пространство человека, его мысли и личную жизнь. Для цифрового поколения меняется само значение «интимного». С одной стороны, мобильные технологии позволяют держать сообщения в секрете, с другой социальные сети демонстрируют все на виду<sup>35</sup>. Манен даже приводит пример, что молодые люди пере-

<sup>25</sup> Сеннет Р. Падение публичного человека. М., 2003.

<sup>26</sup> Кундера М. Нарушенные завещания. Азбука-классика, 2008.

<sup>27</sup> Giddens A. The transformation of intimacy: Sexuality, love and eroticism in modern societies. Stanford, CA: Stanford University Press, 1993.

<sup>28</sup> Эко У. Полный назад! Утраченная укромность частной жизни. URL: [http://humanitarius.com/static/nazad\\_04.html](http://humanitarius.com/static/nazad_04.html) (Дата обращения: 17 июня 2012)

<sup>29</sup> Там же.

<sup>30</sup> Кронгауз М.А. Публичная интимность. URL: <http://magazines.russ.ru/znamia/2009/12/kr10.html> (Дата обращения: 17 июня 2012)

<sup>31</sup> Жижек С. 13 опытов о Ленине. М.: Издательство «Ад Маргинем», 2003.

<sup>32</sup> Там же.

<sup>33</sup> Хабермас Ю. Первым почуть важно: Что отличает интеллектуала. В: Неприкосновенный запас, 2006, № 3. URL: <http://magazines.russ.ru/nz/2006/47/ha2.html> (Дата обращения: 17 июня 2012). С. 159.

<sup>34</sup> Van Manen M. The Pedagogy of Momus Technologies: Facebook, Privacy, and Online Intimacy. In: Qual Health Res, 2010, vol. 20. P. 1024.

<sup>35</sup> Ibid. P. 1026.



стали использовать электронную почту для личной переписки, т. к. она кажется слишком формальной и интимной. Facebook и MySpace являются признаками нового социального нарциссизма, но это не значит, что молодые люди не имеют личной жизни внутри цифрового пространства. Манен отмечает, что даже с незнакомыми людьми, с которыми мы никогда не встречались лицом к лицу, мы можем испытать сверхъестественное чувство близости в интернете, которое имеет шанс перерасти в «чистые отношения» Гидденса<sup>36</sup>. Благодаря фантазии и воображению усиливаются воспоминания текстовых сообщений и их значимость.

Подобную заикленность на собственных ощущениях и трансформацию интимных отношений в виртуальном пространстве изучает Арон Бен-Зеев в работе «Love Online: Emotions on the Internet». Автор также считает киберпространство пространством обнажения, где люди часто снимают их маски.<sup>37</sup> Также при общении в онлайн активно функционирует воображение, оно трансформирует многие явления, делая их более насыщенными, а также помогают людям удовлетворить часть своих глубочайших желаний. Это освобождает людей от ограничений, налагаемых на тело и их окружение. Эмоциональное самораскрытие (особенно то, что идет в разрез с принятыми моральными нормами) скорее всего, реализуется в интернет-коммуникации. В связи с этим, онлайн отношения часто имеют более высокую степень интимности, чем офлайн-отношения<sup>38</sup>. По мнению автора, это и является сущностью виртуальной коммуникации.

Тем не менее, Бен-Зеев отмечает множество проблемных сторон такой коммуникации: она вызывает привыкание, изолирует пользователя от своей семьи, искажает реальность человека. Встает вопрос об отношении таких понятий, как близость и непосредственность, полнота и скудность коммуникации, анонимность и открытость, искренность и самообман, физические и психические инвестиции. Также хотя кибер-отношения могут быть более искренними и открытыми, чем офлайн-отношения, они также оставляют много места для обмана, несмотря на то, что отношения онлайн характеризуют больше неоправданные мечты, чем обман. Также ценным для человека является сохранение его конфиденциальности, которая не должна быть полностью разрушена даже в интернете. Бен-Зеев приводит цитату Милана Кундера: «Если бы человек существовал так же открыто, как государство, его интимная жизнь была бы чудовищной. Он не имел бы возможности для спонтанности в ней, но также и не нес ответственность за свою общественную жизнь»<sup>39</sup>.

Таким образом, Бен-Зеев анализирует моральные аспекты виртуальных отношений и пытается предсказать будущее традиционных романтических отношений в нем. Он соглашается, что виртуальное пространство гораздо более эксгибиционистское, но не считает, что оно лишено секретов и стыда. Стремление к открытости он связывает с особенно-

стями капиталистического общества и более равномерным распределением ресурсов. Сращивание приватности и публичности в нем рассматривается как признак исцеления. Популярным и модным словом в нем становится «делиться», а не «сдерживаться»<sup>40</sup>.

Хотелось бы заметить, что «открытость» в виртуальном пространстве отличается от «открытости» в реальности тем, что всегда преследует некие цели и не является необходимой самой по себе. Как уже упоминалось, это может быть цель привлечения внимания, спасения от одиночества, создание доверия или же другие. Даже неосознанно человек фильтрует личную информацию, размещаемую в онлайн, и не является полностью открытым в нем. Такая ситуация дает возможность говорить о «симуляции интимности» в интернете с целью продвижения собственного виртуальной идентичности.

### Инверсия публичности и приватности

В концепциях таких авторов, как Х. Арндт, Ю. Хабермас, Дж. Дьюи, С. Бенхабиб, Р. Барт, У. Липман, Р. Сеннет, Дж. Кин, публичная сфера выступает как рациональная, конструктивная. Именно в публичной сфере, следуя традиции древних греков, человек становился личностью, персоной, развивал свои качества характера. Считалось, что полностью свободным от человеческих страстей можно быть только в публичной сфере. В ней функционируют социальные роли, общественные ритуалы и маски, т. е. нет самости. Приватная сфера же является совокупностью человеческих потребностей, инстинктов животного происхождения. Она существует в эмоциональных и манипуляторных категориях и обнажает самость, внутреннюю личность, сформировавшуюся в публичности. Соответственно, чем богаче публичная жизнь человека, тем гармоничнее складываются его отношения в приватной. И наоборот, чем шире приватная сфера, тем меньше ресурсов остается на публичность. Сеннет оперировал метафорами «свалка и пустырь публичности» в отношении приватной сферы<sup>41</sup>. В таком понимании приватность и публичность рассматривается авторами в своем идеальном видении, но в целом они отмечают, что данное соотношение понятий утрачивает свою реальность и остается где-то в прошлом.

Более поздние исследования различных авторов, независимо от их критической направленности (Кастельс, Эко, Бодрийар, Хабермас, Постер, Бен-Зеев), демонстрируют, что публичная и приватная сферы вне реальности реализуются и трансформируются за счет своей виртуализации. Диалектическое единство двух этих понятий в том, что изменение характера интимного всегда сопровождается изменением характера публичного, что отражается на идентичности человека. Размытие границ между публичным и частным оказывает влияние на его самообоснование и проявляется в создании нового языка, новой идентичности. Виртуальное пространство по своей архитектуре закикливается на производстве самости, которая потребляется как товар.

Образ самости генерируется к воспроизведению через технологии Web 2.0 и 3.0, которые направлены на максимальную

<sup>36</sup> Giddens A. The transformation of intimacy: Sexuality, love and eroticism in modern societies. Stanford, CA: Stanford University Press, 1993.

<sup>37</sup> Ben-Ze'ev A. Love Online: Emotions on the Internet. Cambridge University Press, 2004. P. 3.

<sup>38</sup> Ibid. P. 13.

<sup>39</sup> Ibid. P. 33.

<sup>40</sup> Ibid. P. 19.

<sup>41</sup> Сеннет Р. Падение публичного человека. М., 2003.





САКОВИЧ Екатерина Сергеевна / Ekaterina SAKOVICH

| Диалектика приватности и публичности в виртуальном пространстве |

персонализацию всех информационных потоков. Интернет культивирует нарциссизм и вуайеризм. Тенденция к деанонимизации с появлением социальных сетей лишает человека возможности использования масок, которые необходимы для существования публичности и реализации своей персональности в различных контекстах. Как пишет Жижек, с разрушением практики владения масок публичность практически исчезает<sup>42</sup>. Необходимо постоянно сверять свои действия со своим выстроенным образом. Чувство тревожности из-за страха не соответствовать образу порождает необходимость быть самим собой, максимально переводя приватную жизнь в публичную сферу. Также обилие открытой, личной информации в интернете порождает расширение возможностей надзора и контроля.

Можно определить следующие характеристики виртуальной публичности, определяющие качественные изменения этого понятия:

Важные для реализации конструктивного диалога единство времени и пространства не соблюдается. Виртуальной публичности свойственен неограниченный в этих категориях характер взаимодействия. Разряженная плотность коммуникации приводит к меньшему вовлечению в обработку проблемы со стороны ее участников.

Зачастую не все участники имеют одинаково равную заинтересованность в решении проблемы. За счет технологических возможностей происходит имитация ее решения. Она сводится к одобрению или не одобрению дискуссии, а не конструктивным предложениям.

Сложный, растянутый характер взаимодействия разрушает последовательность действий, принятую в публичной сфере, — повестка дня, общая проблема, консенсус. Коммуникация раздроблена, и возникает ситуация, когда у каждого участника своя повестка дня, и замыкается она на себя же.

Отсутствие цензуры в интернете, а также авторитета в диалоге, приводит к массовой доступности к неотредактированным высказываниям и нецелесообразным предложениям, которые усложняют процесс принятия решения.

Само виртуальное пространство из-за своего архитектурного решения становится гомогенным, что лишает возможности соприкоснуться с альтернативными контекстами.

Традиции капиталистического общества и персонально ориентированные структуры новых медиа привели к необходимости использования личных данных для присутствия в публичной сфере. Завоевание авторитета происходит за счет самопродвижения. Постмедийная среда характеризуется трансляцией себя как медиа.

Такие психологические факторы, как одиночество, нарциссизм, отчужденность сформировали новый тип идентичности участника публичной сферы, который можно охарактеризовать такими качествами, как фрагментарность, мозаичность, заимствованность, тревожность.

Тенденция открытости и деанонимизации в публичной виртуальной сфере реализуется лишь частично, не смотря на внешне заметное слияние приватной и публичной сферы, конфиденциальность и секретность не исчезают из этой коммуникации. Происходит симуляция интимности с целью реализации определенных целей.

Данные характеристики дают возможность сделать вывод, что под влиянием различных факторов (социальных и технологических) публичная и приватная сферы не могут быть описаны по принципам, существовавшим в XX веке или ранее. Качественные изменения виртуальной публичности и диалогичное единство с приватностью формируют новый дискурс общественных отношений. Из-за нехватки публичного приватная сфера приняла на себя статус публичности и поглотила ее, субстантивировала в публичную сферу. Отсутствие публичности замещается частной жизнью, что становится проекцией публичной сферы в приватную. В виртуальном пространстве мы наблюдаем инверсию этих понятий. Публичность существует как тотальное потребление приватного: особенно это можно наблюдать в отношении визуальных данных, получивших распространение с развитием технологий. Тем не менее, причины такого явления, как было указано ранее, лежат не только на стороне технологизации. Социальные изменения и сложившаяся капиталистическая система способствуют инверсии приватности и публичности, открывая больше возможностей для контроля и управления, а также стимулированию к потреблению.

<sup>42</sup> Жижек С. 13 опытов о Ленине. М.: Издательство «Ад Маргинем», 2003.



КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSIUK  
| YouTube: желание в медиа и серийность |

КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSIUK

Беларусь.  
Европейский гуманитарный университет (Литва), лектор.  
Belarus.  
European Humanities University (Lithuania), lecturer



## YOUTUBE: ЖЕЛАНИЕ В МЕДИА И СЕРИЙНОСТЬ

Основная цель данной статьи: рассмотреть YouTube как новую форму медиа(тиза)ции (С. Жижек), как новую визуальную форму, логику визуального в постсовременной культуре и новых медиа. Попытаться понять культурную шизофрению (серийность, повторение в YouTube) через психоаналитическое понятие шизофрении, через призму параллаксного видения (Г.В.Ф. Гегель, С. Жижек).

YouTube как медиа является новым полем производства визуальных желаний. Опираясь на психоаналитический подход Жака Лакана, Славоя Жижека и постмарксизм Фредрика Джеймисона, термин *медиа* будет рассматриваться, прежде всего, в качестве различных форм, способов медиации (опосредования) между социальным и индивидуальным, как воплощение нехватки социальной медиации. На вопрос «Как соотносятся друг с другом индивидуальные желания и культурные формы?» — психоанализ однозначно отвечает: «Конечно же медийно!». Однако, согласно психоанализу, такое опосредование никогда не происходит без остатка, без объекта а. По мнению Фредрика Джеймисона, мы должны держать в голове актуальное до сих пор фрейдовское формулирование проблемы «диалектики между индивидуальными желаниями и фантазиями, и коллективной природой языка и восприятия».

В рамках такой постановки вопроса дискурс и методология психоанализа становятся особенно актуальными, и в частности такие понятия как медиация (опосредование), истеризация дискурса, желание, удовольствие, наслаждение, повторение, перверсия, шизофрения.

**Ключевые слова:** *YouTube, психоанализ, медиа, медиа(тиза)ция (опосредование), социальная медиация, желание, фетишизация, перверсия, удовольствие, шизофрения серийность*

Основная цель данной статьи: рассмотреть YouTube как новую форму медиа(тиза)ции (С. Жижек), как новую визуальную форму, логику визуального в постсовременной культуре и новых медиа. Попытаться понять культурную шизофрению (серийность, повторение в YouTube) через психоаналитическое понятие шизофрении, через призму параллаксного видения<sup>1</sup> (Г.В.Ф. Гегель, С. Жижек).

<sup>1</sup> Необходимо подчеркнуть критический потенциал «параллаксного взгляда, который позволяет отказаться от попыток сведения одного аспекта к другому, т. е. от диалектического синтеза противоположностей».

### YouTube: Desire in Media and Seriality

The main objective of the article is to consider YouTube as a new form of media(tiza)tion (Zizek S.) and as a new visual form. How do individual desires and cultural forms relate to one another? In this article, we try to understand cultural schizophrenia (serialization, repetition in YouTube) through the clinical notion of schizophrenia, via the prism of a parallax vision (Hegel, Zizek).

YouTube, as a media form, is a new field of production reflecting current (visual) desire. In my opinion, media is a form of simultaneous mediation between the social and the subject.

My main point of view is that that the discourse of psychoanalysis becomes especially relevant in the case of YouTube, with such concepts as media(tiza)tion, hysterization of discourse, desire, pleasure, perversion and schizophrenia.

**Key words:** *YouTube, psychoanalysis, media, media(tiza)tion, social mediation, desire, fetishization, pleasure, perversion, schizophrenia, seriality*

YouTube как медиа является новым полем производства визуальных желаний. Опираясь на психоаналитический подход Жака Лакана, Славоя Жижека и постмарксизм Фредрика Джеймисона, термин *медиа* будет рассматриваться, прежде всего, в качестве различных форм, способов медиации (опосредования) между социальным и индивидуальным, как воплощение нехватки социальной медиации. На вопрос «Как соотносятся друг с другом индивидуальные желания и культурные формы?» — психоанализ однозначно отвечает: «Конечно же медийно!». Однако, согласно психоанализу, такое опосредование никогда не происходит без остатка, без объекта а. По мнению



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSUK

| YouTube: желание в медиа и серийность |

Фредрика Джеймисона, мы должны держать в голове актуальное до сих пор фрейдовское формулирование проблемы «диалектики между индивидуальными желаниями и фантазиями и коллективной природой языка и восприятия»<sup>2</sup>.

В рамках такой постановки вопроса дискурс и методология психоанализа становятся особенно актуальными, и в частности такие понятия как медиация (опосредование), истеризация дискурса, желание, удовольствие, наслаждение, повторение, перверсия, шизофрения.

Основные задачи:

- посмотреть на YouTube как на новую форму медиа(тиза)ции;
- описать структуру и логику (визуальных) желаний и фантазмов пользователей YouTube;
- рассмотреть специфику фетишизации YouTube;
- осуществить прочтение повторений и серийности в YouTube (культурной шизофрении) через психоаналитическое понятие шизофрении.

### Медиа и медиация: психоаналитическая перспектива

Вслед за структуралистским переосмыслением работ Зигмунда Фрейда в психоанализе Жака Лакана, мы уже давно привыкли к неотъемлемой связи языка и психоанализа, но, похоже, сейчас с появлением новых медиа психоанализ, его методологию и аналитические принципы, возможно, ожидает новая волна актуализации и переосмысления.

Уже сейчас мы можем смело говорить о ряде теоретиков, которые предлагают посмотреть на психоанализ с перспективы развития медиа и новых технологий, с перспективы того, что открытие психоанализа совпало, с одной стороны, с изобретением кино, с другой стороны, с концом монополии письма<sup>3</sup> и началом дифференциации медиа. Речь идет, прежде всего, об исследованиях таких авторов как Жак Лакан и Жиль Делёз, по мнению Бориса Гройса<sup>4</sup>, а также Жак Деррида, Мэри Анн Доан (Mary Ann Doane), Фридрих Киттлер (Friedrich Kittler), по мнению Томаса Эльзассера<sup>5</sup>.

Общая рамка и перспектива данных исследований в основном следующая: бессознательное Фрейда, «оптическое бессознательное», о котором писал Вальтер Беньямин, развитие медиа начала XX века и новые конфигурации визуального опыта (фотография и кинематограф как новые модели видения, монтажный образ)<sup>6</sup>, модернизация времени и пространства повседневности, новый опыт тела и восприятия могут выступать в качестве параметров одного порядка и являться реакцией на одни и те же социально-экономические трансформации.

Одним из первых, кто предположил, что у Фрейда есть некая теория медиа, был Жак Деррида, который в статье «Фрейд и сцена письма» акцентировал свое внимание именно на таких работах Зигмунда Фрейда как «Проект научной психологии» и «Заметки о волшебном блокноте». Жак Деррида, по мнению Томаса Эльзассера, смог показать, как Зигмунд Фрейд колебался между размышлением о психическом аппарате как оптической системе и как системе надписи/ письма.

Если, ориентировочно с начала 1960-ых до начала 1990-ых, теория кино (Кристиан Метц, Жан Луи Бодри<sup>7</sup>) была сконцентрирована на работах Зигмунда Фрейда в отношении вопросов идентичности и субъективности, т. е. каким образом взаимосвязаны психологические и сугубо технологические компоненты кинематографа, то сейчас мы можем констатировать, что на повестку дня выходит интерес к Фрейду и Лакану именно как к возможным теоретикам медиа (темы опосредования, медиации выходят на первый план), к применимости аналитической методологии и инструментария к анализу медиа, новых медиа.

### Психоаналитик как медиум, или о прозрачности (transparency) медиа и медиа(тиза)ции

*«...различие между Другим и им самим — это различие, которое субъекту с самого начала провести труднее всего»<sup>8</sup>.*

Фридрих Киттлер в своей статье «Наследие Дракулы» (Dracula's Legacy) выдвинул очень актуальное предположение, что именно психоаналитический дискурс Жака Лакана способен защитить от опасности забывания «волшебных блокнотов», печатных машинок, систем и дискурсов<sup>9</sup>, т. е. позволяет осознавать, учитывать процесс медиации и роль различных медиа в этом процессе, а язык рассматривать также как один из видов медиа и опосредования.

По мнению Жака Лакана, аналитик осуществляет истеризацию дискурса, т. е. создание искусственных условий для возникновения того, что является, по своей структуре, дискурсом истерика. Истерик задает всегда один и тот же вопрос: «Что я для другого?»<sup>10</sup> Какой же — неизвестный для себя самой/го объект она/он представляет для другого/Другого? Вот как об этом пишет Рената Салецл: «Нарциссизм истерички связан с ее отчаянным стремлением к достоверности: она ищет другого, дарующего ей ее идентичность. Истерические вопросы — вопрошание другого о том, кто же она такая, какую она имеет ценность, каким она является объектом, — попытки преодоления конструктивного расщепления, маркирующего субъекта в качестве говорящего существа».

Задача аналитика в том и состоит, чтобы постепенно лишить субъекта уверенности в себе, в своем знании и позволить ему осознать процесс опосредования, медиации. Молчание аналити-

<sup>2</sup> Jameson F. Imaginary and Symbolic in Lacan // Jameson F. The Ideologies of the Essays 1971-1986: The Syntax of history. Volume 1. p. Routledge. 1988. P. 77.

<sup>3</sup> Киттлер Ф. Мир символического — мир Машины // Логос №1, 2010, С. 10.

<sup>4</sup> Гройс Б. Медиум становится посланием // Неприкосновенный запас, № 6 (32), 2003 // <http://magazines.russ.ru/nz/2003/6/gr13.html>

<sup>5</sup> Elsaesser T. Freud as media theorist: mystic writing-pads and the matter of memory. Screen (2009) 50(1), P. 100-113.

<sup>6</sup> Gunning T. Tracing the Individual Body: Photography, Detectives, and Early Cinema. Ed. Charney L., Schwartz V. R. Berkeley, Los Angeles, London: Un. of California Press, 1995. P. 22.

<sup>7</sup> См. Метц К. Воображаемое означающее; Бодри Ж-Л. Аппарат: метапсихологические исследования иллюзии реальности в кино.

<sup>8</sup> Лакан Ж. Семинары. Книга 5. Образования бессознательного (1957/1958). М., 2002. С. 413.

<sup>9</sup> Kittler F. Dracula's Legacy // Kittler F. Literature, Media, Information Systems: essays. Routledge. 1997, P. 55.

<sup>10</sup> Салецл Р. (Из)вращения любви и ненависти. М., 1999. С. 39.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSUK

| YouTube: желание в медиа и серийность |

ка, пишет Фредрик Джеймисон, вызывает структурную зависимость субъекта от буквы А языка Другого, который становится видимым как в ни какой другой межличностной ситуации<sup>11</sup>.

Задача теории медиа, по мнению Бориса Гройса, заключается в том, чтобы выяснить, что же, собственно, говорит это второе, незапланированное, невидимое, неосознаваемое нами высказывание — высказывание медиума. Понятый таким образом проект теории медиа очень напоминает проект психоанализа: «Для развития теории медиа решающее значение имела, как известно, знаменитая формула Маршалла Маклюэна: «*The medium is the message*». Медиум есть послание: истина, сформулированная в этой фразе, очертила горизонт, в рамках которого по сей день движется медиа-теоретический дискурс. В этой фразе утверждается, что медиум, в котором субъект языка воплотил некое высказывание (будь этот медиум устной речью, текстом, живописью, фотографией, фильмом, танцем и т.д.), одновременно и параллельно последнему образует свое собственное высказывание — причем субъект сообщения редко осознает это высказывание медиума и никогда не может сознательно его контролировать. И это значит, что, высказывая нечто, то есть комбинируя определенные знаки в контексте знаковой игры так, что эта комбинация передает вкладываемый нами смысл, мы defacto делаем не одно высказывание, а два разных. При этом одно высказывание содержит то, что мы сознательно хотели высказать. Это наше послание, наше сообщение — «сознательная» коммуникативная интенция, которую мы стремимся передать при помощи определенной комбинации знаков. Однако одновременно возникает второе высказывание, неподвластное нашему сознательному контролю, — высказывание медиума. Это своего рода послание позади послания — и вне контроля говорящего субъекта»<sup>12</sup>.

Славой Жижек производит своего рода историзацию виртуализации, т. е. осмысление виртуальности, виртуального пространства, и виртуального субъекта как явлений, существовавших в обществе до Интернета, а Интернет как одну из форм этой медиа(тиза)ции/виртуализации<sup>13</sup>. Опираясь на Гегеля и его понятие опосредование, Жижек подчеркивает конститутивную двусмысленность такого понятия как медиатизация: «первоначально это понятие означало жест, которым субъект лишался прямого и непосредственного права принимать решения; большим мастером политической медиатизации был Наполеон, который оставлял покоренным монархам видимость власти, в то время как в действительности они больше не могли ее осуществлять. На более общем уровне можно было бы говорить о том, что такая «медиатизация» монарха является определением конституционной монархии: в ней функции монарха сведены к чисто формальному жесту «расставления точек над i», оставления подписи и, таким образом, дарования перформативной силы указам, содержание которых зависит от избранного правительства. И разве не на этом, *mutatis mutandis*, основана сегодняшняя

вся более и более прогрессирующая компьютеризация нашей повседневной жизни, в ходе которой субъект становится также все более и более «медиатизированным», незаметно лишаемым своей мощи под фальшивым обликом ее нарастания?»<sup>14</sup>.

Кроме того, сам субъект, согласно психоаналитическому подходу Жака Лакана — это результат, эффект медиации между тремя регистрами: Символическое, Воображаемое, Реальное.

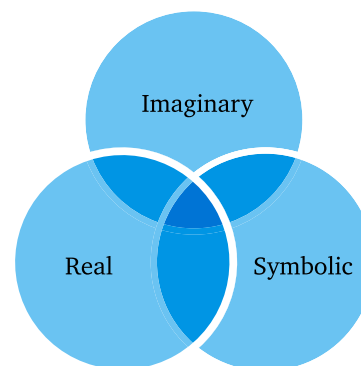


Рис. 1

Невроз, психоз (шизофрению) Жак Лакан предложил рассматривать не просто в качестве болезней, а скорее в качестве структур психики, существование которых обусловлено, прежде всего, интересубъективными отношениями.

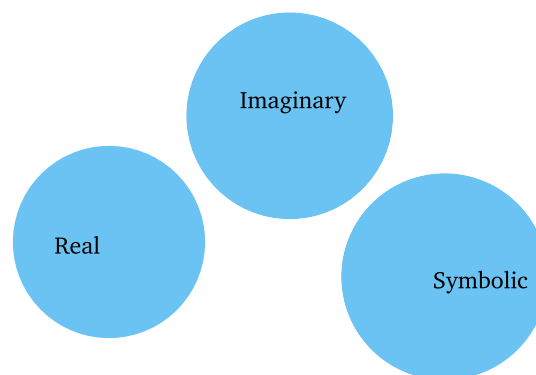


Рис. 2

Фредрик Джеймисон в статье «Воображаемое и Символическое у Лакана» отмечает, что лакановское понятие Символического порядка может быть рассмотрено в качестве попытки создания медиации между либидинальным анализом Фрейда и лингвистическими категориями, т. е. в качестве обеспечения схемы перекодировки между этими двумя подходами. Кроме того, важным для нас здесь является утверждение Джеймисона, что лакановская концепция трех порядков представляет из себя модель, которая не сводится к классической оппозиции между индивидуальным и коллективным, но позволяет осмысливать эти разрывы принципиально иным способом: «Это предполагает, в свою очередь, необходимость в модели, которая не была бы заблокирована в классическую оппозицию между индивидуальным и коллективным, но позволяла осмысливать эти разрывы принципиально иным способом. Такое обещание содержится в лакановской концепции трех порядков

<sup>11</sup> Jameson F. Imaginary and Symbolic in Lacan // Jameson F. *The Ideologies of the Essays 1971–1986: The Syntax of history. Volume 1.* p. Routledge. 1988. P. 95.

<sup>12</sup> Гройс Б. Медиум становится посланием // *Неприкосновенный запас*, № 6 (32), 2003 // <http://magazines.russ.ru/nz/2003/6/gr13.html>

<sup>13</sup> Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // *Искусство кино*, №2, Февраль 1998.

<sup>14</sup> Жижек С. Матрица: истина преувеличения // <http://www.lacan.com/matrix.html>



КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSUK

| YouTube: желание в медиа и серийность |

(Воображаемое, Символическое, Реальное), из которых теперь осталось нам определить, может ли гипотеза о диалектическом особом статусе каждого из этих регистров, или секторов опыта, быть сохранена в единстве единой системы»<sup>15</sup>.

Воображаемые отношения в психоанализе Жака Лакана характеризуются диадой (я и другой как два подобия), символические — триадой. Говорить о Воображаемом независимо от Символического, по мнению Джеймисона, значит увековечивать иллюзию, что мы можем иметь относительно чистый опыт и того, и другого. И методологическая опасность заключается в том, чтобы видеть только один из регистров, т. е. трансформировать понятие этих двух порядков в бинарную оппозицию и определить каждую относительно в терминах другой.

Именно психоанализ Жака Лакана позволяет рассматривать понятие медиации (а также в целом понимать медиа) диалектично, паралаксно, не сводить их к одностороннему влиянию на общество и культуру, т. е. к Символическому. Так как именно посредством желания субъекта — в их индивидуализированной, артикулированной, видимой форме — мы можем схватить и понять в целом социальные эффекты медиации.

Проблема невротика, например, чаще всего заключается в деградации Символического к Воображаемому, в потере символической референции, в отсутствии всякого соотношения между собой и идеей. Но может также идти речь и о гипертрофии Символического над Воображаемым, что не менее патологично. Ф. Джеймисон приводит в пример науку и предположительно знающего субъекта науки: «Символ является воображаемой фигурой, в котором людская правда отчуждена. Интеллектуальная разработка символа не может не отчуждать его. Только анализ его воображаемых элементов, взятых индивидуально, обнаруживает значение и желание, которые были скрыты в нем»<sup>16</sup>. Именно поэтому психическое действие нарратива или фантазма может заключаться, согласно Джеймисону, в попытках субъекта воссоединить его или ее отчужденный образ.

Основная цель психоанализа заключается в том, что субъект должен осознать дискурс Другого, сво(его) бессознательного, как пишет Виктор Мазин, и тем самым наладить взаимопонимание между «собственными» инстанциями. И далее, «Психоанализ культурных объектов (кино, литературы, рекламы, моды и т. д.), с одной стороны, нацелен на понимание механизмов формирования желаний, с другой — на понимание тех запросов, которые существуют на желания в сообществах сегодня»<sup>17</sup>.

Цель психоанализа, согласно Жаку Лакану, узнать, какую функцию берет на себя субъект в строе символических отношений<sup>18</sup>. Как пишет Андрей Горных в статье: «Проблемы текста: психоаналитические аспекты»: «Психоаналитик как бы моделирует ситуацию инфантильного вхождения в язык, чтобы внести необходимый ритм членения, сделать речь «полной»,

восстановить Текст желания как некую изначальную связную систему означающих. Невторически отягощенный анализируемый страдает отсутствием значения собственного желания, он не знает, чего он хочет, и в лице аналитика ожидает встретить того, кто это знает за него, «предполагаемого субъекта знания»<sup>19</sup>.

Если же следовать логике Славоя Жижека, Интернет, как и другие медиа — это не просто средство коммуникации и медиации, это сама форма коммуникации. Основная черта Символического порядка как «большого Другого» состоит в том, что он никогда не бывает просто инструментом или средством коммуникации, поскольку он децентрирует субъекта, в том смысле, что действует вместо него<sup>20</sup>. Сделать видимыми эти инструменты, медиа и процессы медиа(тиза)ции — может быть одной из задач психоанализа на современном этапе.

Цифровые устройства и интерактивные среды (Web.2.0.), которые составляют все более виртуальный мир, помогают нам понять, возможно, совершенно новый путь коммуникации и медиации. По аналогии с пониманием языка в психоанализе Жака Лакана как символической системы, мы можем рассматривать наши протезные технологии и медиа не как девайсы и гаджеты, которые способны или не способны реализовать наши фантазии, но скорее как материальную систему, которая предопределяет во многих смыслах наше включение в нее, и соответственно провоцирует, поддерживает и воспроизводит наши желания и фантазии.

В семнадцатом семинаре Жак Лакан предложил свой термин для обозначения мира, населенного техно-научными гаджетами — это алетосфера. Вот что он о ней говорит: «Алетосфера — ее можно записать. Если у вас есть с собой маленький микрофончик, считайте, что вы к ней подключены. Поразительно то, что находясь в космическом корабле, который несет вас к Марсу, вы все равно сможете к алетосфере подключиться»<sup>21</sup>. Лакан использует это понятие для обозначения *нового* в развитии общества, глобализированного общества, в котором экономическое влияние, кажется, уже отмечено в меньшей степени, чем воздействие науки техники и медиа. Вещи, которые населяют алетосферу и вызывают желания, Жак Лакан называет латузами (lathouses). Этот неологизм придуман от греческого слова *lêthé* (забвения) и *aletheia* (истина).

На сегодняшний день, в психоанализе было много сказано о влиянии дискурса на индивидуальное и социальное, но не так много — о материализации дискурса в различных формах технологий, технологических системах и медиа.

## Структура желаний и специфика (визуальных) фантазмов в YouTube

Основные изменения, о которых говорят теоретики новых медиа, происходят во многом на уровне высокой степени пользо-

<sup>15</sup> Jameson F. Imaginary and Symbolic in Lacan // Jameson F. The Ideologies of the Essays 1971–1986: The Syntax of history. Volume 1. p. Routledge. 1988. P. 82.

<sup>16</sup> Jameson F. Imaginary and Symbolic in Lacan // Jameson F. The Ideologies of the Essays 1971–1986: The Syntax of history. Volume 1. p. Routledge. 1988. P. 83.

<sup>17</sup> Мазин В. К переводу «(Из)вращения любви и ненависти». С.12.

<sup>18</sup> Лакан Ж. Анализ дискурса и анализ собственного Я // Лакан Ж. Семинары. Книга 1. Работы Фрейда по технике психоанализа (1953/1954). М., 1998. С. 91.

<sup>19</sup> Горных А. Проблемы текста: психоаналитические аспекты // Вестник Белорусского государственного университета. Сер.3. №3. 1995. С. 47–51.

<sup>20</sup> Жижек С. Интерпассивный субъект // <http://photounion.by/klinamen/fila16.html>

<sup>21</sup> Лакан Ж. Семинары. Книга 17. Изнанка психоанализа (1969–1970). М., 2008. С. 203.



КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSUK

| YouTube: желание в медиа и серийность |

вательского участия в культурном производстве, в формировании новых структур субъективности<sup>22</sup>.

Предмет рассмотрения психоанализа (З. Фрейд, В. Райх, М. Кляйн, Ж. Лакан) — это не субъект рефлексивного сознания, а прежде всего субъект желания. А желание всегда обнаруживает себя как уже кристаллизованное или артикулированное в особой конфигурации. Как пишет Фредрик Джеймисон, для «Фрейда и Лакана желание необходимо возникает в «связном» виде, то есть включенным в определенное представление или структуру образа... В этом смысле, не существует чистых инстинктов, или импульсов, которые затем подыскивают проникнуть в психику, желание всегда обнаруживает себя как уже кристаллизованное или артикулированное в особой конфигурации»<sup>23</sup>. Желание — это не слепой порыв, нечто простое, «инстинкт», а скорее некий текст. Всегда нечто детализированное, индивидуализированное, выписанное.

Одним из первых в психоанализе вопрос о связи желания с социальным полем, о том, что нет двух отдельных сторон — социального производства реальности и производства желанием фантазма — поставил Вильгельм Райх.

Опираясь на психоаналитическую постановку вопроса о том, что каждое медиа предлагает нам свою форму, структуру желания, нас здесь будет интересовать следующее: как новые медиа, новые технологии влияют на мечтания, желания и фантазии пользователей.

Согласно Фредрику Джеймисону, мы можем постичь более широкие социальные реальности только посредством воображаемого, в фантазии или нарративе: «Когнитивная картография имеет целью четкое выражение структуры Воображаемого в наших отношениях к социальным структурам, более широким, чем индивид, и, в частности, к нашему предсознательному ощущению чуждых сил и места нашей национальной коллективности в Воображаемом или в глобальной сети, созданной фантазией. Таким образом, на уровне глобализации когнитивная картография сродни Воображаемому в отношениях классов внутри национального государства; и конечно, она не становится менее объективной, оттого что является воображаемой, поскольку мы можем постичь эти более широкие социальные реальности только посредством воображаемого, в фантазии или в нарративе»<sup>24</sup>.

Таким образом, YouTube меняет наши представления как о повседневности, так и о нас самих, как пишет Патрия Холланд, в своей книге «The Television Handbook»<sup>25</sup> о телевидении. YouTube мы можем рассматривать как «прибавочное пространство», как «другую сцену», как Другого, как бессознательное, на стороне которого артикулируется наше желание.

По мнению Славоя Жижека, киберпространство заполняет разрыв, который образовался между публичной, символической идентичностью субъекта и его фантазматическим фоном:

<sup>22</sup> Например: Ливингстон С. «Новые медиа, новые зрители?»; Дженкинс Г. «Convergence culture: Where old and new media collide»

<sup>23</sup> Jameson F. Imaginary and Symbolic in Lacan // Jameson F. The Ideologies of the Essays 1971-1986: The Syntax of history. Volume 1. p. Routledge. 1988.

<sup>24</sup> Джеймисон Ф. Репрезентация глобализации // <http://polit.ru/article/2010/04/05/jameson/>

<sup>25</sup> Patricia H. The Digital revolution // The Television Handbook. Routledge. London and New York. 2000. P. 226–227.

фантазии все более и более экстернализируются в публичное, символическое пространство, сфера интимности все более и более непосредственно становится социализированной<sup>26</sup>.

Фантазм — это воображаемое заполнение пустоты в Другом. Одна из задач психоанализа — понять как фантазм выполняет, скрывает некоторую пустоту, нехватку, промежуток в другом: «Но разве цель психоаналитического процесса не в том, чтобы потрясать основы фундаментальной фантазии пациента, т. е. осуществлять «субъективную лишенность», посредством которой субъект обретает некую дистанцию между собою и своей фундаментальной фантазией как последнюю поддержку своей (символической) реальности? Разве не является сам процесс психоанализа утонченным и тем самым еще более жестоким методом унижения, выбивания почвы из-под ног субъекта, принуждения его испытать полнейшую ничтожность тех «божественных мелочей», вокруг которых кристаллизуется все его удовольствие? Фантазия как «притворство», маскирующее поток, неустойчивость символического порядка, всегда является частной — ее частность абсолютна, она противостоит «опосредованию», ее нельзя сделать частью большей, универсальной символической среды»<sup>27</sup>.

По мнению Жижека, Фрейд совершил прорыв в отношении парадоксального статуса фантазии (фантазма, точнее): «онтологический парадокс, даже скандал, понятия фантазии состоит в том, что оно подрывает стандартную оппозицию между «объективным» и «субъективным»: конечно, фантазия по определению не «объективна» (в наивном смысле «существующего независимо от восприятия субъекта»); но она и не «субъективна» (в смысле сводимости к осознанно воспринимаемому видениям субъекта). Фантазия, скорее, принадлежит к «причудливой категории объективно субъективного — какими вещи действительно, объективно кажутся вам, даже если они вам такими не кажутся»<sup>28</sup>.

## Визуальные (пер)версии и фетишизация YouTube

В отличие от понимания перверсии в психоанализе Зигмунда Фрейда, в котором речь идет преимущественно о сексуальных перверсиях, психоанализ Жака Лакана и его понимание перверсии позволяет использовать это понятие не только в сексуальном контексте, а также в осмыслении перверсии как диалектичного феномена (индивидуального и социального одновременно).

Предположим, что психоанализ может помочь как в постановке актуального вопроса, так и при ответе на него: почему у пользователей появляются, например, такие «извращенные» желания как перемонтировать и выкладывать ролики в YouTube.

Согласно психоанализу Жака Лакана три структуры психики — невроз, перверсия, психоз (и шизофрения) — являются

<sup>26</sup> Zizek S. What Can Psychoanalysis Tell Us About Cyberspace? // [http://www.psybc.com/pdfs/library/Psa\\_Cyberspace.pdf](http://www.psybc.com/pdfs/library/Psa_Cyberspace.pdf)

<sup>27</sup> Жижек С. Непристойный объект постсовременности // Жижек Глядя вкось. Введение в психоанализ Лакана через массовую культуру // [http://www.sbiblio.com/biblio/archive/jijek\\_glada/](http://www.sbiblio.com/biblio/archive/jijek_glada/)

<sup>28</sup> Жижек С. Устройство разрыва. Параллаксное видение. М., 2008. С. 146.



КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSUK

| YouTube: желание в медиа и серийность |

ответами субъекта на кастрацию и определяются позицией субъекта относительно нехватки/желания Другого. Кроме того, кастрация в психоанализе Лакана — по сравнению с психоанализом Фрейда — носит исключительно символический и, прежде всего, языковой характер.

Перверсия связана с отказом существования некоего «факта» в реальности, в частности факта кастрации. Фетишизм — это образец перверсии. основополагающая статья на эту тему, «Фетишизм», была написана Фрейдом в 1927 году. Проблема детской перверсии состоит в постижении того, как ребенок в его отношении с матерью отождествляется с объектом ее желания — фетишизируемым и замещаемым фаллосом.

В дополнение, Лакан в одном из своих семинаров также говорит, ссылаясь на Сартра, о феноменологии перверсивного отношения: «И если аналитическая теория считает тот или иной образ действий или симптом ребенка полиморфно перверсивным, то происходит это потому, что перверсия подразумевает измерение воображаемой интересубъективности. Только что я попытался представить вам это при помощи того двойного взгляда, благодаря которому я вижу, что другой меня видит, а некто третий при этом видит меня увиденным. Никогда не может быть простого удвоения элемента. Я не только вижу другого, я вижу, что он меня видит, а это подразумевает и третий элемент: что он знает, что я его вижу. Круг замкнулся. В структуре всегда имеется три элемента, даже если все три не присутствуют отчетливо»<sup>29</sup>, и о цифровом структурировании поля интересубъективности: «Структурно перверсия, в том виде, в каком я очертил ее в плоскости воображаемого, всегда имеет статус очень непрочный, который изнутри ежесекундно субъектом испаривается. Перверсия всегда хрупка, готова опрокинуться, измениться в свою противоположность; это свойство ее напоминает эффект перемены знака в некоторых математических функциях: в момент перехода от одного значения переменной к значению, непосредственно следующему за первым, коррелирующая величина меняет плюс бесконечность на минус»<sup>30</sup>.

Жак Лакан также определяет перверсию через влечение. В перверсии субъект превращается в объект влечения. При экзгибиционизме/вуайеризме субъект становится объектом зрительного влечения. Раймонд Белур придерживался точки зрения, что позиция зрителя фильма и институт кино в целом имеют перверсивный характер. Этот вывод совпадает с тезисом Кристиана Метца — позиция зрителя в кинозале есть перверсивная позиция — это позиция вуайера у замочной щели.

Парадокс заключается в том, что перверт в большей степени социализирован, чем невротик (В. Мазин, Ж. Лакан): «Что такое перверсия? Она не является лишь отклонением в отношении социальных критериев, аномалией, противоречащей добропорядочным нравам (хотя такой регистр и не отсутствует), или же атипией в отношении естественных критериев, то есть более или менее серьезным нарушением репродуктивной цели сексуального соединения. Уже в самой структуре она представляет собой нечто совершенно иное»<sup>31</sup>. Невротик бун-

тует против закона. Перверту же хорошо известна буква Закона. Перверт осуществляет желание, принося в жертву самого себя. А невротик поддерживает желание, изобретая стратегии, позволяющие ускользнуть от его исполнения.

Сейчас полезно будет обратиться к тому, какую связь между киберпространством и перверсией прослеживает Славой Жижек. Постоянная борьба за точки сборки собственного восприятия, как пишут об этом Славой Жижек и Рената Салецл, когда при отсутствии внешних законов, индивид вынужден сам их устанавливать, занимать перверсивную позицию, быть самим законом.

Киберпространство, согласно Жижеку, можно рассматривать как перверсивное пространство, которое воспринимается пользователями как некое пространство свободы, лишенное прежних символических координат. Т. е. перверсия позволяет достигать удовольствия, когда другие способы его достижения подавляются или невозможны. Экспликация в виртуальную реальность того, что не может быть реализовано в реальной жизни, игнорирование символических правил, регулирующих мою деятельность в реальной жизни, позволяет эксплицировать подавленное содержание. Реализуя свои фантазии в Интернет, человек имеет возможность справиться с тупиками диалектического противоречия между желаниями и отказом от них. «Но в этом чистом «потоке желаний» нас, однако, подстерегает неприятный сюрприз — то, что во Франкфуртской школе называли «репрессивной десублимацией»: универсум, освобожденный от привычных сдержек, превращается в универсум беспредельного садомазохистского насилия и безудержного стремления к господству»<sup>32</sup>.

Перверсивный сценарий устанавливает отрицание кастрации (disavowal of castration), это универсум, в котором, как в комиксах или мультфильмах, человеческое существование не подвержено никаким катастрофам, в котором, взрослая сексуальность может быть сведена к детской игре, в которой нет необходимости умирать или выбирать один из двух пол<sup>33</sup>.

Перверсивный универсум — это универсум чистого Символического порядка, это игра означающих, следующая своим путем и не обремененная Реальным человеческой конечности. В этом пространстве, как и в перверсивных ритуалах, некоторые действия и события бесконечно повторяются: «Интимная связь перверсии и киберпространства стала сегодня общим местом. Принято считать, что перверсия — это защита против мотива «смерть и сексуальность», против угрозы смерти и навязчивого противопоставления полов. Извращенец создает Вселенную, в которой, как в анимационных фильмах, человек может пережить любую катастрофу, в которой взрослая сексуальность низводится к детской игре, в которой можно выбрать пол и можно не умирать. Это Вселенная чисто символического порядка, Вселенная, где правила игры диктует означающее, не скованное реальным смертностью»<sup>34</sup>.

Славой Жижек в статье «Что психоанализ может сказать нам о киберпространстве?» описывает две стандартные реакции на киберпространство:

<sup>32</sup> Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино, №2, Февраль 1998.

<sup>33</sup> Zizek S. The Cyberspace Real // <http://www.egs.edu/faculty/slavo-jizek/articles/the-cyberspace-real/>

<sup>34</sup> Жижек С. «Матрица» или две стороны извращения // [http://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/Article/Gig\\_Matr.php](http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Article/Gig_Matr.php)

<sup>29</sup> Лакан Ж. Семинары. Книга 2. С. 286.

<sup>30</sup> Лакан Ж. Семинары. Книга 1. Работы Фрейда по технике психоанализа (1953/1954). М., 1998. С. 290.

<sup>31</sup> Лакан Ж. Семинары. Книга 1. Работы Фрейда по технике психоанализа (1953/1954). М., 1998. С. 290.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSUK

## | YouTube: желание в медиа и серийность |

- Киберпространство как разрыв с эдипальным символическим законом (психоз).
- Киберпространство как продление Эдипа другими средствами (невроз).

Однако, по мнению Жижека, они обе неполные, недостающие, и одновременно он подчеркивает специфический промежуточный (интер-медиаальный) статус перверсии. Перверсия — это промежуточное звено между психозом и неврозом, промежуточное звено между психотической потерей Закона и невротической интеграцией в Закон.

Опираясь на точку зрения Лакана, Жижек подчеркивает особое субъективное отношение в перверсии — отношение само — объективации или само — инструментализации.

YouTube как понятие можно рассматривать как состоящее из двух частей и диалектически: You + Tube, ты и твой собственный канал (труба), или ты сам и есть канал. В начале девяностых, когда количество каналов стало увеличиваться, мы как телезрители вдруг стали мечтать о персональном, индивидуальном телевизоре в отдельной комнате. Сейчас каждый из нас в YouTube имеет свой персональный список видео, рекомендованные списки видео, кроме того, пользователи, своими действиями в YouTube, можно сказать, реализовывают давние утопические идеи возможного социалистического предназначения медиа, когда каждый должен стать манипулятором или активным агентом, монтажником, должен сменить статус принимающей инстанции на статус производителя/передатчика.

Возникновение YouTube, с одной стороны, разрешает внутренние тупики телевидения (как например, по мнению Жижека, возникновение художественного кино разрешает внутренние тупики кино документального<sup>35</sup>) и социума, но с другой стороны, по мнению ряда исследователей, это очередной суррогат общественной связности и коммуникации, который имеет свои форму, законы, эстетику и пределы.

То есть, с одной стороны, мы можем рассматривать YouTube как перверсивную систему по сравнению с телевидением, с другой стороны, как дальнейшее развитие утопического стремления телевидения, как «чистую» форму телевидения, как то, чем телевидение, возможно, хотело бы быть. Это новое восприятие жизни уже зарождалось и присутствовало в телевидении: интерактивность, возможность выбора, выбор-шоу. Как пишет Славой Жижек: «Исторический контекст виртуализации — новый опыт, разлитый сегодня в воздухе, восприятие жизни, взрывающее форму линейного централизованного нарратива, навязывающего ее понимание как многоморфного потока, в том числе в сфере точных наук (квантовой механике и интерпретациях множественной реальности)»<sup>36</sup>.

Жижек предлагает вспомнить достаточно симптоматичный ряд фильмов конца девяностых годов («Короткий монтаж» Роберта Олтмена, «Красный» и «Двойная жизнь Вероники» Кшиштофа Кесьлевского, «Случай» и «Осторожно, двери закры-

ваются» Питера Хаутта, «Беги, Лола, беги» Тома Тыквера), в которых подчеркивается/проблематизируется акт выбора, пока еще «негативный» жест выбора, ограничение возможностей, которые подчеркивают тревожное чувство существования множества альтернатив, и когда приходится отдавать предпочтение пока еще одной альтернативе за счет всех остальных. И киберпространство — это новая среда, в которой этот жизненный опыт найдет свой «естественный», более подходящий коррелят.

YouTube — это одновременно практики создания, переделывания, размещения видео, создания собственного канала, особый, предельно индивидуализированный опыт просмотра. В YouTube, можно сказать, действует двойная логика: уайеризм и эксгибиционизм (broadcasting yourself), плюс присутствует новое отношение с/к видео материалам, которое не было возможно посредством других экранных медиа ранее: кино, телевидение.

Что значит быть пользователем YouTube, как мы можем участвовать в нем? Каковы желания пользователей YouTube?

Видео не существуют в изоляции, они все открыты:

- Редактированию, перемонтированию (это дает возможность для бесконечной вариативности (Умберто Эко). YouTube — это генерированный пользователями сайт с высокой степенью автоматизации и конструктивной нестабильностью (Эльзассер Томас);
- публичным реакциям (комментарии и голосование);
- просмотрам.

Система YouTube устроена таким образом, что любой короткий ролик (не более 15 минут, но можно и больше при определенных условиях), не защищенный копирайтом может быть размещен любым пользователем, любым же пользователем просмотрен. Ролики на YouTube не существуют в изоляции как в плане просмотра, так и в плане более интерактивного взаимодействия: все они открыты немедленным публичным реакциям, от комментариев до перемонтирования и переозвучки, их число непрерывно множится, и вместе они формируют пеструю современную палитру видеобразов, к которым пользователь получает доступ в новом интерактивном режиме. В YouTube работает логика Web. 2.0., т. е. логика массового сервиса, дающего возможность пользователям самостоятельно производить контент, манипулировать связями между своими и чужими материалами в сети.

Также в YouTube мы наблюдаем повторяющиеся варианты одного и того же события, клипа, видео. Их можно понимать психоаналитически, т. е. как симптомы, как писал Жижек о повторяющихся мотивах в фильмах Хичкока: «как констелляцию означающих, фиксирующую определенное ядро удовольствия»<sup>37</sup>.

В YouTube не редкость сочетание в одном ролике разных типов медиа, например, рекламы, фотографий, фрагментов фильмов и повседневной съемки. Лев Манович называет такое смешение — ремиксабилити (Remixability): «Сейчас мы смотрим на новый набор инструментов для сбора и ремикса ми-

<sup>35</sup> С такими внутренними тупиками документальной формы и с логикой перехода к художественному кино, по мнению Славоя Жижека, связана кинематографическая деятельность польского режиссера Кшиштофа Кесьлевского. См. Жижек С. Устройство разрыва. Параллаксное видение. М. 2008. С. 44-45.

<sup>36</sup> Жижек С. Кесьлевский: от документа к вымыслу // Искусство кино, №6, 2001.

<sup>37</sup> Жижек С. Хичкоковские симптомы // То, что вы всегда хотели знать о Лакане (но боялись спросить у Хичкока). Под ред. С. Жижека. М., 2004. С. 120.





ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANSIUK  
 | YouTube: желание в медиа и серийность |

контента новыми и полезными способами»<sup>38</sup>. При помощи новых, удобных интерфейсов мы получаем более мелкие элементы звуков, музыки, видео в свое распоряжение.

YouTube'овские ролики также легко отправляются в плавание по другим Интернет сайтам, когда их переносят, к примеру, в блоги, на новостные сайты, в фэйсбук и др.

Существованию YouTube также сопутствуют и другие параллельно происходящие процессы в современной культуре и социальной жизни, а именно: ««мобилизованный виртуальный взгляд», предполагающий возможность без затруднений и, как кажется, без пределов расширять границы видимого, принимать и «присваивать» предельно технизированное зрение (вплоть до «взгляда» видеокамер наблюдения и боевых ракет, летящих к цели), регулярно наращивать скорость восприятия»<sup>39</sup>.

То, что появилась впервые только на эстетической сцене в конце XX века, сейчас прочно входит в повседневную жизнь пользователей интернет и YouTube. Например, такие классические произведения видео-арта Дугласа Гордона как «24 hours Psycho»<sup>40</sup>. Он взял фильм Хичкока «Психо» и замедлил проекцию фильма, которая растянулась на 24 часа. Т. е. опыт просмотра в замедленном режиме, который уже присутствовал в повседневной жизни в тот период, так как каждый из нас имел возможность по-новому видеть видео материал, сейчас превратился и в опыт редактирования.

Такому «чисто техническому» принципу перемонтирования подвергается большой процент видео в YouTube. Например, вспоминается один из наиболее популярных роликов 2011 года — Nyan cat и его многочисленные версии, основанные на техническом способе увеличения времени проигрывания видео с 3-ех с половиной минут до 10, 24, 100 часов за счет много часового повторения одного и того же фрагмента (рис. 3.):

1. Nyan cat 100 hours
2. Nyan cat 10 hours (original)
3. Nyan cat 24 hour

Хочется также привести в пример еще одно наиболее популярное видео в YouTube и в Беларуси в 2009 году (если судить по резонансу в белорусских СМИ и в Белнете), ролик белорусского происхождения, интернет мем под названием «Волшебный кролик» и обратить внимание на специфику трансформаций и редактирования, носящих также прежде технический характер желаний пользователей:

- Волшебный кролик [HQ] — Высокое качество + Интро
- Волшебный кролик (Fast ver)
- Волшебный кролик задом наперед
- Волшебный кролик. Крупный план (Volshebnyi Krolik. Yuras edition) (рис. 4.)

Можно говорить, с одной стороны, о полной бессмысленности подобных трансформаций, что часто и отмечается в откровенных комментариях пользователей YouTube, типа: «Что

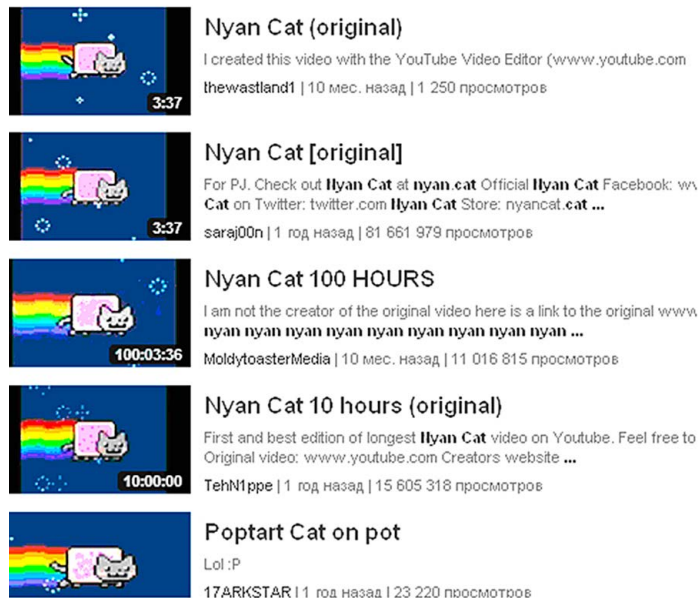


Рис. 3

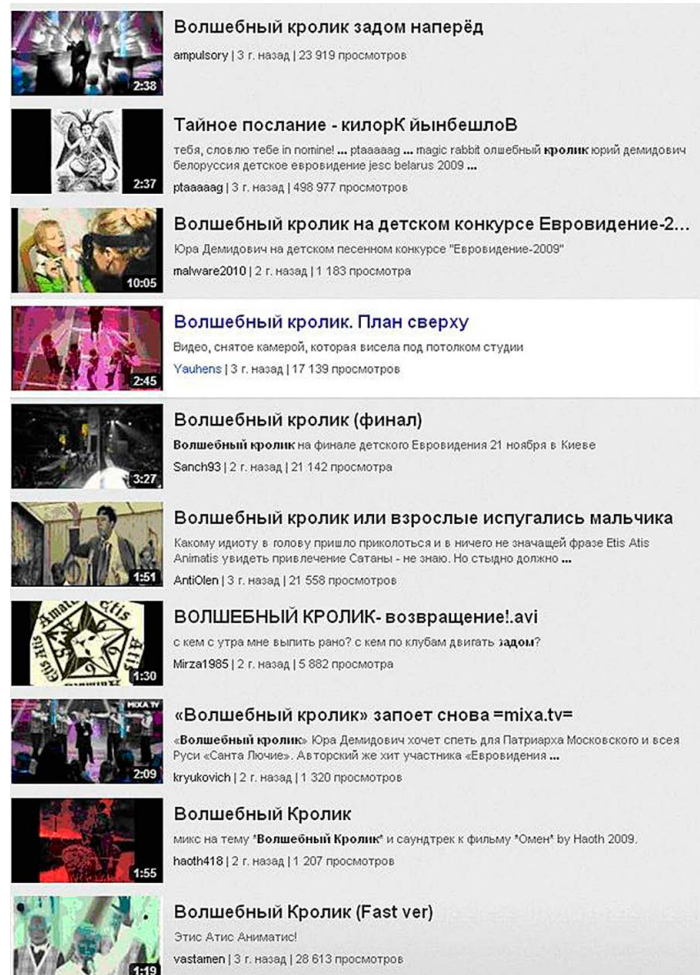


Рис. 4

за бред!», но с другой стороны, здесь задействовано утопическое свойство аудиовизуального пространства Интернета, фиксируемое не только в случае с YouTube, но и в случае тех же

<sup>38</sup> «Now we are looking to a new set of tools to aggregate and remix microcontent in new and useful ways». Manovich L. Remixing and Remixability // <http://imlportfolio.usc.edu/ctcs505/manovichremixmodular.pdf>  
<sup>39</sup> Самутина Н. Ранняя теория кино как теория настоящего. С. 10. // <http://www.kinozapiski.ru/data/home/articles/attache/5-34.pdf>  
<sup>40</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=OckvYLJs-R8&feature=related>



КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSUK

| YouTube: желание в медиа и серийность |

блогов или многочисленных чатов и форумов. «Утопическая мотивация освобождения из-под контроля капитала, хотя бы частичного снятия с месседжа его коммерческой рекламной нагрузки логично соединяется с негативным отношением описанных пространств к понятию цензуры, с их относительной вольностью, распространенностью в них черного юмора и всех видов «неполиткорректности», как в аудиовизуальном материале, так и особенно в ничем не контролируемых зрительских оценках»<sup>41</sup>.

Таким образом, визуальный режим, по мнению Андрея Горных, никогда не существует сам по себе, но всегда является реакцией на социальные, технологические изменения: «...эстетическая форма — это способ данности социального. Канал и код для подключения к измерению Социального, если мы хотим пережить это социальное в понимающем опыте», «Отношения искусства и социальной жизни трактуются как более разнообразные — трансформации, искажения, вытеснения...»<sup>42</sup>.

### Серийность в YouTube: от клинической шизофрении к культурной шизофрении

«Говорить о Воображаемом независимо от Символического — это поддерживать иллюзию, что мы можем иметь относительно чистый опыт того или иного»<sup>43</sup>.

YouTube как культурная практика, а также в целом Интернет, позволяют продолжить и развить тему, которую поднял в своей работе «Инновации и повторение» Умберто Эко о роли повторения и серийности в искусстве и масс-медиа модернизма и постмодернизма.

Согласно У. Эко повторение, копирование, подчинение предустановленной схеме и избыточность являются основными характеристиками масс-медийной эстетики. Прием повторения типичен как для кино, телевидения, так и рекламы. Каждый из этих видов масс-медиа имеет свои формы повторения и серийности.

Серийность Умберто Эко рассматривает как синоним «повторительного искусства». Кроме того, именно за счет повторов формируется, обретает свою специфическую форму событие как таковое. И здесь, конечно, не обойтись без психоанализа, который раскрывает логику повторения, так как именно это повторное появление, предусмотренное и ожидаемое, является источником маленьких удовольствий.

Предположим, что YouTube, а также Интернет — это новое пространство и структура по производству и потреблению повторения и серийности. Актуальными здесь будут следующие вопросы: Что есть серийность в YouTube? Как она работает? Можно ли серийность в кино и на телевидении ретроспективно считать предвестником серийности в Интернет пространстве, или это кардинально разные серийности?

Но если Умберто Эко интересовался прежде всего исключительно эстетической составляющей серийности и повторов, то

нас здесь будет интересовать как структура и логика (визуальных) желаний и фантазмов в YouTube (то, что характерно для Воображаемого), так и социальная логика этого явления (Символическое).

В Интернете в целом заложен принцип серийности, повторяемости<sup>44</sup>, к тому же, по мнению А. Горных и А. Усмановой он имеет мозаично-шизофреническую структуру<sup>45</sup>.

В YouTube мы сталкиваемся с новым режимом и формой серийности и повторения. Одного (оригинального) видео уже не достаточно, каждый хочет создать свой ремейк, таким образом, мы видим целый поток ремейков и новое отношение к видео.

В социальных условиях позднего капитализма сама материальность киберпространства автоматически производит иллюзорное абстрактное пространство обмена «без противоречий», в котором стерта особенность социального положения участников, как пишет Славой Жижек. В пространстве YouTube все ролики уравниваются между собой, кино, мультфильмы, домашнее видео обычных людей, новостные ролики, такой плавильный котел. Логика эквивалентности работает здесь в полном смысле этого явления: «В недавнем интервью Билл Гейтс прославлял киберпространство как открытие перспективы того, что он назвал “капитализмом без трений” — это отлично выражает социальную фантазию, которая лежит в основе идеологии капитализма киберпространства: фантазия о совершенно прозрачной, эфирной среде обменов, в которых исчезает последний след материальной инерции»<sup>46</sup>.

И это проявляется, прежде всего, в нашем отношении (перверсивном) к визуальному материалу, к видео в целом. Видео, визуальный материал становится тем, что может с легкостью расчлениваться, фрагментизироваться, а затем по-новому собираться в новые видео продукты.

С одной стороны, YouTube действительно является пространством для взаимных обменов и коммуникации (имеется, прежде всего, в виду возможность видеополучения), но с другой стороны, отсутствие четких границ зачастую сводит подобные практики и желания к мастурбационному средству одинокого удовольствия. Так что можно сказать, что визуальный прорыв YouTube не обходится без остатка. «Ведь уже в силу того, что повторяемое откровенно повторяется как таковое, что оно несет на себе печать повторения, оно не может, по отношению к тому, что оно повторяет, не выступать как утрата... На ней, на утрате этой, Фрейд с самого начала, с тех первых формулировок, которые я здесь резюмирую, настаивает — в самом повторении без утечки наслаждения не обходится»<sup>47</sup>. Объясняя, что такое объект а, Жак Лакан вспоминает слова Аристотеля, что человек мыслит своим объектом: «Именно с помощью своего объекта перепрыгивает ребенок обращенную в ров грани-

<sup>41</sup> Самутина Н. Ранняя теория кино как теория настоящего. С. 8. // <http://www.kinozapiski.ru/data/home/articles/attache/5-34.pdf>

<sup>42</sup> Горных А. История как будущее прошлого // <http://viscult.ehu.lt/article.php?id=199>

<sup>43</sup> Jameson F. Imaginary and Symbolic in Lacan // Jameson F. The Ideologies of the Essays 1971–1986: The Syntax of history. Volume 1. p. Routledge. 1988. P. 82.

<sup>44</sup> Elsaesser T. Tales of Epiphany and Entropy: Around the Worlds in Eighty Clicks // The YouTube reader. eds. Pelle Snickars, Patrick Vonderau. Lithuania. 2009. С. 166–187.

<sup>45</sup> Gornyxh A., Ousmanova A. Aesthetics of Internet and visual consumption. On the RuNet's essence and specificity // [http://www.ruhr-uni-bochum.de/russ-cyb/library/texts/en/control\\_shift/Gornyxh\\_Ousmanova.pdf](http://www.ruhr-uni-bochum.de/russ-cyb/library/texts/en/control_shift/Gornyxh_Ousmanova.pdf)

<sup>46</sup> S. Zizek What Can Psychoanalysis Tell Us About Cyberspace? P.803 // [http://www.psybc.com/pdfs/library/Psa\\_Cyberspace.pdf](http://www.psybc.com/pdfs/library/Psa_Cyberspace.pdf) 12.06.2011

<sup>47</sup> Лакан Ж. Семинары. Книга 17 Изнанка психоанализа (1969-1970). М., 2008. С. 54.



КОНСТАНТЮК Виктория Анатольевна / Viktoriya KONSTANTSUK

| YouTube: желание в медиа и серийность |

цу своих владений, именно с его помощью начинает он свои заклинания»<sup>48</sup>.

У. Эко в своей статье «Инновация и повторение» пишет о вариативности как формальном принципе, о бесконечной вариативности, что наиболее интересным являются не столько изолированные вариации, сколько «вариативность» как формальный принцип, сам факт того, что можно варьировать до бесконечности. Эта бесконечная вариативность обладает всеми характеристиками повторения и лишь отчасти — инновации». Но именно этот аспект «бесконечности» процесса придает новый смысл методу вариаций. Становится видимой новая форма пользовательского, (уже не просто зрительского) удовольствия. Бесконечная вариативность — процесс, при котором нечто, не успев появиться, сразу же замещается чем-то другим.

С помощью психоанализа Жака Лакана мы можем предположить гомологичность психики современного субъекта, его желаний культурной, медийной продукции. Выйти за рамки клинической постановки проблемы, рассмотреть шизофрению не просто как индивидуальную проблему, а диалектически (индивид-общество). К примеру, попытки вписать психические патологии в общество с его режимами дискурсов и институциональных практик, осуществлял в своих работах Мишель Фуко.

Фредрик Джеймисон говорит об изменении культурной патологии, о том, что отчуждение субъекта замещается его распадением. И именно на поверхности искусства и/или медиа (а также посредством медиа и технологических изменений) эти изменения, смещения становятся заметны. Как писал Ф. Джеймисон в книге «Постмодернизм»: как культурная продукция такого субъекта может быть чем-то иным, кроме «нагромождением фрагментов», и практики [создания] беспорядочного, разнородного, отрывочного, случайного.

Согласно Джеймисону: шизофренический опыт — это опыт изолированных, разъединенных, дискретных материальных означающих, которые не удается связать в последовательный ряд. Стало быть, шизофреник не ведает о персональной идентичности в нашем смысле, поскольку наше сознание идентич-

<sup>48</sup> Лакан Ж. Семинары. Книга 5. Образования бессознательного (1957/1958). М., 2002. С. 70.

ности зависит от нашего переживания постоянства «Я» («I») и «собственного я» («me») во времени.

Шизофрения — это нехватка означающего, которую Лакан называет Именем Отца. Субъект волей-неволей должен восполнить эту нехватку: «Так вот, стоит вам это *Verwerfung* (отвержение) Имени Отца заподозрить, стоит вам заподозрить, что означающее отсутствует, как вы неизменно заметите, что обе связи, которые у меня намечены здесь пунктиром, т. е. любое движение от сообщения к коду и от кода к сообщению, оказывается тем самым нарушены и становятся невозможны»<sup>49</sup>.

Жан Бодрийяр также сравнивает происходящее в современных медиа с шизофренией: «При этом, возможно, допустимо использование старых метафор из сферы патологии. Если истерия была патологией выразительности, театральной и оперной конверсией тела, если паранойя была патологией организации, структуриацией ригидного и ревнивого мира, то с приходом коммуникации и информации, имманентной неупорядоченности связей всех сетей, с их непрерывными соединениями, мы отныне получаем *новую форму шизофрении*. Собственно говоря, нет больше истерии, нет больше передающейся паранойи, но лишь состояние страха, присущее шизофренику: слишком велика близость всего и вся, грязная неупорядоченность связей всего, что касается, облекает и пронзает без сопротивления — не без ауры приватной защиты, нет даже собственного тела, чтобы защищать его»<sup>50</sup>.

И что особенно важно, согласно Бодрийяру, шизофрения — это не нечто устоявшееся в сфере медиа патологии, Бодрийяр говорит о новой форме шизофрении. Также он делает акцент на состоянии страха, страха близости всего и вся, неупорядоченности связей, принудительную экстраверсию всего внутреннего: «абсолютная близость, тотальная мгновенность вещей, ощущение незащищенности, отсутствие уединенности».

И если Славой Жижек считает, что киберпространство в целом действует между истерией и перверсией, мы можем по аналогии утверждать, что действие YouTube лежит скорее между перверсией и шизофренией.

<sup>49</sup> Лакан Ж. Семинары. Книга 5. Образования бессознательного (1957/1958). М., 2002. С. 178.

<sup>50</sup> Бодрийяр Ж. Экстаз коммуникации // [vanem.chat.ru/extaz.htm](http://vanem.chat.ru/extaz.htm)



ЯКОВЛЕВ Лев Сергеевич / Lev YAKOVLEV

| Цифровые технологии в контексте антропологической революции |

ЯКОВЛЕВ Лев Сергеевич / Lev YAKOVLEV

Россия, Саратов.

Поволжская академия государственной службы им. П. А. Столыпина.

Кафедра социологии, социальной политики и регионоведения. Доктор социологических наук, профессор.

Russia, Saratov.

P. A. Stolypin Volga Region Academy of Public Administration.

The Department of sociology, social policy and regional history. PhD in sociological sciences, professor.

[lionel1801@gmail.com](mailto:lionel1801@gmail.com)

## ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КОНТЕКСТЕ АНТРОПОЛОГИЧЕСКОЙ РЕВОЛЮЦИИ

Цифровые технологии оказывают воздействие на культуру, прежде всего, через изменение механизмов социальных взаимодействий. Дигитализация создает необходимость изменения отношений собственности. Нужны нормы, адекватные природе отношений собственности на объекты виртуального пространства. Однако, при этом неизбежен пересмотр сложившихся представлений о собственности вообще. Радикально меняется также природа культурного потребления; в информационном обществе оно первично в отношении производства. Создаются предпосылки для изменения социального статуса создателя культурных ценностей. Диалог «человек-компьютер» меняет природу фундаментальных отношений «я-другие». Виртуальное пространство приобретает самостоятельное значение, в него переносится все больший набор взаимодействий, составлявших, ранее, ткань социальной реальности. Линейная организация нарративов заменяется гипертекстовой; стираются границы, отделяющие гипертекст от контекстов; происходит разрушение иерархий, ликвидация зазора между публичной и частной сферами коммуникации. В совокупности вносимые в мир культуры цифровыми технологиями изменения интерпретируются как антропологическая революция.

**Ключевые слова:** дигитализация, интеллектуальные собственности, культурное потребление, эволюция культурной среды, социальный статус художника, гипертекст, эпистемологическая неуверенность

## Digital Technologies within the Context of an Anthropological Revolution

Digital technologies have an impact on culture, primarily through changes in the mechanisms of social interactions. Digitalization creates the need for change of ownership. We need standards that are relevant to the nature of property relations as regards objects in the virtual space. However, this is actually an inevitable revision of already-existing notions about property, in general. Radically changing the nature and cultural consumption in the information society is primarily for production purposes. This creates the preconditions for a change in social status, the creator of cultural values. The dialogue of "man-computer" changes the nature of the fundamental "I-other" relationship. Virtual space acquires an independent meaning; it carries with it an increasing set of previously-formed interactions, the fabric of social reality. A linear narrative is replaced by the hypertext organization, blurring the boundaries that separate hypertext from context. This results in the destruction of hierarchies, the elimination of the gap between public and private spheres of communication. Taken together, creating the world of culture, digital technology changes are interpreted as an anthropological revolution.

**Key words:** digitization, intellectual property, cultural consumption, the evolution of the cultural environment, the social status of the artist, hypertext, epistemological uncertainty

Дигитализация сама по себе, как технический процесс, не значит, в культурном смысле, ровно ничего. В принципе, несложно себе представить, в весьма недалеком будущем, практически полную тождественность копий оригиналу. У такого положения вещей есть очевидные социальные последствия, но оно само по себе не значит ничего для культуры. Значимы вторичные следствия: те отношения, которые возникают по поводу копирования.

Прежде всего, это отношения между людьми.

Дигитализация ставит под вопрос обоснованность существующих норм базовых отношений собственности, одного из ключевых архетипов современной культуры. Классическим

примером происходящей, при этом, подмены понятий может служить полемика вокруг «пиратства». Сторонники ужесточения контроля соблюдения авторских прав создали жалостливый образ несчастного автора, сочинившего книжку (музыку, программу), отчаянно нуждающегося в деньгах, но не получающего их, потому что злобные хакаеры книжку (музыку, программу) украли и выложили в сеть.<sup>1</sup> История эта с реальностью не имеет ничего общего.

<sup>1</sup> Ироническое описание ситуации смоделировано С. Лукьяненко в сиквеле 1999 года легендарного «Лабиринта отражений», «Прозрачные витражи». (Лукьяненко С. Прозрачные витражи. М., АСТ, 2002).



Во-первых, украсть «из головы» автора, слава Богу, пока нельзя. Если книжка выложена в сети, значит, она существует или на бумаге, или в электронной версии. Так или иначе, текст не может стать доступным против воли автора; другой вопрос, кому именно он хотел его сделать доступным, на каких условиях, и что из этого вышло. И автор должен был получить гонорар или какой-то иной профит. Конечно, бизнес не бывает без ошибок, но это уже претензии в адрес законов рынка, а не интернета. Вопрос, таким образом, об интересах не автора, а посредников, отнюдь не бедных издательских фирм. Драматические события, связанные с попыткой «протолокнуть» через Евросоюз АСТА (международное соглашение в области защиты авторских прав), в полной мере демонстрируют именно такую расстановку сил. 26 января 2012 г. чиновники Евросоюза на саммите в Японии поставили подписи под этим документом. Следствием стали достаточно широкие протесты европейской общественности.<sup>2</sup> И, 4 июля 2012 г. в Европарламенте АСТА получил 39 голосов «за» при 478 «против».<sup>3</sup> Из этого вовсе не следует, будто европейские парламентарии не уважают право собственности. Как справедливо заявили представители ALDE (Альянс либералов и демократов), в АСТА не хватает баланса между защитой прав интеллектуальной собственности и защитой основных прав и свобод. Аналогичную позицию занял Мартин Шульц, президент Европарламента.<sup>4</sup> Р. Столмен пишет: «политики... служат большим музыкальным и кинокомпаниям. Они намерены навязывать то, чего желают эти компании: сначала сорока с лишним странам, затем — всему миру».<sup>5</sup> Показательно, что среди «борцов за авторские права» весьма заметное место занимают представители порноиндустрии.<sup>6</sup>

Суть дела в том, что современное информационное пространство, в котором только и оказались возможными многомиллиардные прибыли медийных компаний, не создано этими компаниями, и потому претензии с их стороны на управление им не имеют под собой оснований, представляют собой попытку экспроприации чужих прав и чужой собственности. Если Apple, в свое время, создала сервис iTunes, то, естественно, в границах этого сервиса может устанавливаться любые правила, какие сочтет нужным. Тех, кто с этими правилами не согласен, никто не обязывает iTunes пользоваться. Но интернет, а тем более современное информационное пространство в целом (включая сотни миллионов людей, в него интегрированных), собственностью медийного бизнеса никак не является. И ме-

дийный бизнес в нем может выступать только на правах одного из игроков, не более.

Во-вторых, и это самое интересное, в результате махинаций лоббистов тех самых издательских и музыкальных фирм осуществляется синтез старых норм с новыми, причем в той пропорции, которая правообладателям выгодна. Все очень просто. Если вы купили в магазине книгу, вы можете дать ее почитать знакомым, не так ли? На это ваше право никто ранее не посягал. Но теперь вам говорят, что покупать электронную копию вы должны точно так же, как бумажную, *а вот пользоваться ей — иначе*. Налицо явное логическое противоречие. Следовательно, одно из двух. Либо надо соблюдать все ранее разработанные правила в отношении оцифрованного контента (то есть рассматривать его приобретение аналогично покупке любой вещи), и тогда отказаться в принципе от борьбы с копированием, либо признать, что эти правила к нему не подходят, и придумывать новые, а значит, пересматривать всю систему отношений купли-продажи применительно к оцифрованным товарам и услугам.

На сегодняшний день практики исполнения законодательства об авторских правах формируются спонтанно. Значительная часть решений принимается в интересах праводержателей; в то же время, в октябре 2011 г. в решении Верховного суда США по иску ASCAP (Американское общество композиторов, авторов и издателей) указано, что загрузка музыкальных произведений не должна приравниваться к публичному исполнению, и, следовательно, ASCAP не может претендовать на роялти в этих ситуациях.<sup>7</sup> Речь идет отнюдь не о частном решении — цена вопроса, по оценкам специалистов, около 1 млрд долларов ежегодно, но еще важнее принцип: строго говоря, в пространстве прецедентного права это решение может быть использовано для блокирования большей части аспектов АСТА.

Жить, как раньше, вообще говоря, не получится. Печатную книгу можно дать почитать десятку друзей, электронную — разослать в десятках миллионов копий. Но если мир стал другим, то и правила надо менять радикально, а не приспособливать, как удобнее тем, кто имеет возможность повлиять на их трактовку.

Ключевым является именно вопрос копирования. Произведение, которое не может быть скопировано к принципу (вернее, копия которого изначально считается не равной оригиналу) подразумевает отношения автора-потребителя face to face. Конечно, посредники могут возникнуть и здесь, но они, по сути, не посредуют, а подменяют участников сделки, выступают в роли адвокатов. Если технологически возможно изготовить небольшое количество копий (несколько штук, в крайнем случае, десятков штук), коммерческие отношения вообще не возникают. В античную эпоху авторы крайне редко имели непосредственный доход с книг; средневековые книги иногда стоили целые состояния, но не в силу больших размеров авторских отчислений; самиздат бесплатен в абсолютном большинстве случаев.

У такого положения вещей элементарная экономическая логика: если вещь единична, создатель может установить лю-

<sup>2</sup> АСТА: signed, not yet sealed — now it's up to us // Open rights group. <http://www.openrightsgroup.org/blog/2011/acta:-signed,-not-yet-sealed-now-its-up-to-us> ; В Польше прошли акции протеста против принятия антипиратского соглашения АСТА // SecurityLab. <http://www.securitylab.ru/news/418952.php>

<sup>3</sup> Европейский парламент проголосовал против соглашения по борьбе с контрафакцией (АСТА) // nixp. <http://www.nixp.ru/news/11829.html>.

<sup>4</sup> Президент Европарламента раскритиковал антипиратское соглашение АСТА // SecurityLab. <http://www.securitylab.ru/news/420035.php>

<sup>5</sup> Пояснения к декларации против АСТА // FSF. <http://www.fsf.org/campaigns/acta/why-acta-declaration>

<sup>6</sup> «Яндекс» обвинили в нарушении авторских прав представителя американской порноиндустрии // SecurityLab. 31 июля, 2012. <http://www.securitylab.ru/news/427821.php>; Порнографический ресурс требовал у пользователей £700 за незаконный обмен файлами // SecurityLab. 13 марта, 2012. <http://www.securitylab.ru/news/421443.php>.

<sup>7</sup> Загрузка музыки из Интернет не приравнивается к публичному исполнению // SecurityLab. <http://www.securitylab.ru/news/407835.php>.



бую цену, но рынок будет ограничен только богатыми людьми. Малое количество копий устраняет как уникальность, так и возможность массовых продаж; за экземпляр, как правило, нельзя запросить много, просто не купят, а мало брать не имеет смысла, прибыль будет мизерна. В издательском деле проблема авторского права возникает, когда производство массовых тиражей становится рентабельным. Но совершенно очевидно, что сейчас мы переходим к следующему этапу, когда копий может быть неограниченно много, а копирование (и распространение) не стоит ничего (вернее, не стоит издателю; копирование привязано к общей стоимости ресурсов интернет и в существенной степени оплачивается всеми пользователями, а также государственными дотациями провайдером, но никак не медийными компаниями). А именно за копирование и распространение брали деньги издатели до цифровой эпохи.

Неограниченные возможности копирования радикально меняют природу рынка. Получает дополнительный стимул концепция фирмы, для которой потребители — ресурс, включаемый в расчёт прибыли. Потребление ставится над производством. Эта фундаментальная смена парадигмы воспринимается некоторыми критиками как проявление кризиса общества, *affluenza*. Наиболее известный опус этого ряда, цикл телепередач, превращённый затем в книгу Дж. де Граафа, Д. Ванна и Т. Х. Нейлора, трактует потребительство как болезнь.<sup>8</sup> Эта книга действительно впечатляет, но лишь в аспекте, касающихся экологии. Однако, чем в большей степени потребление становится виртуальным, тем менее мы разрушаем природную среду. Так, домашний офис и распределённая работа впервые реально сокращают транспортные издержки: десятки миллионов людей не едут каждый день из дома на работу и обратно.

Что же касается тезиса «процесс делания покупок открывает путь в вымышленный мир, где индивид может чувствовать себя значительным и достойным уважения», то если он кажется вам убедительным, значит вы подверглись манипулированию, поскольку в нем неявно присутствует послышка о наличии будто бы неких глубинных смыслов в повседневности доиндустриальных эпох. Между тем жизнь абсолютного большинства людей в традиционных обществах была всего лишь борьбой за выживание, которую десятки и сотни тысяч людей периодически проигрывали, вымирая от голода и болезней (кстати, при этом они тоже вполне успешно разрушали, в доступных им масштабах, природную среду). Остальные, привилегированное меньшинство, развлекались войнами и, опять же, демонстративным потреблением. Иллюзия, будто аскетизм сам по себе порождает духовность, ничем пока что не подтверждена.

Ориентация на духовные ценности формируется не отказом от потребления, а воспитанием культурных потребностей. Однако, перенос центра тяжести с производства на потребление имеет хотя бы тот позитивный смысл, что разрушает кальвинистскую догматику, однозначно враждебную культурному развитию.<sup>9</sup> Дигитализация, сама по себе, не изменит отноше-

ние людей к культурным ценностям, но она создает оптимальные возможности для культурного потребления, а оно является естественным необходимым условием для формирования позитивных установок на культурное участие.

Следующая грань проблемы возникает при описании отношения «человек — компьютер».

Подмена понятий происходит и здесь. Прежде всего, она заложена уже в названии вещи. Слово компьютер переводится, собственно, как «вычислитель». Но это название имело смысл лишь в 1960-годы, когда не существовавшие еще компьютеры, ментальные слепки с больших ЭВМ, виртуально соперничали с калькуляторами. Парадокс заключается в том, что когда компьютер стал реальностью и вытеснил на обочину прогресса калькулятор, он уже перестал быть «более совершенным аналогом» своего конкурента. Первые персональные «машины для вычислений» уже имели собственные языки, арифмометрам в принципе не нужные. Еще более показательным, что Ваннавер Буш сформулировал понятие гипертекста в 1940-е годы, не только до интернет, но и до компьютера (а по сути, и до маломальски адекватных больших ЭВМ).<sup>10</sup>

Традиционный для фантастики 1950–1960-х годов мотив внезапного столкновения человека с искусственным разумом (в одном рассказе К. Саймака носителями такового оказываются вообще все вещи, от пишущих машинок до швейных)<sup>11</sup> в действительности, описывает лишь ситуацию обывателя, но не человечества в целом. Прежде чем воплотиться в металле и кремнии, искусственный разум жил в людском воображении. И это вполне естественно. Конечно, часть разработчиков компьютеров ставила перед собой сугубо практические и ограниченные задачи в служебном технологическом пространстве. Диалог «человек — машина» их не интересовал. Только вот рынок, как выяснилось, ждал не их, а фантазеров Гейтса и Джобса. До конца 80-х годов Spectrum по возможностям не слишком уступал PC и Mac, а по цене их обыгрывал (благодаря невысокой стоимости, за первые 17 месяцев продаж было реализовано более миллиона этих машин; к 1987 году розничные цены упали до £139–149).<sup>12</sup> Незадача лишь в том, что как пар-

тября 1553 года. Воздвигнут последователями Жана Кальвина, триста пятьдесят лет спустя, на знак искупления того поступка, чтобы впредь отвергнуть всякое принуждение в вопросах веры». Возможно, кому-то кажется, что это служит искуплением грехов и преступлений «Женевского папы», за 4 года доминирования которого в малом совете было казнено 58 человек, закрыты все театры, разбиты зеркала, как вещи, поощряющие суесть. Нельзя покаяться за того, кто не раскаялся сам; памятник Сервету свидетельствует лишь о наличии совести и стыда у тех, кто называет себя кальвинистами спустя четыре столетия после, но не у самого Кальвина. (см.: Бобров О. Е. Мигель Сервет и интриган Кальвин, или Как расправиться с оппонентом руками врагов // Therapia. 2009. № 6–7 (38).

<sup>10</sup> Лебедев А. Краткий экскурс в историю гипертекста // Студия Артемия Лебедева. <http://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections/54/>; Гипертекст // Letopisi.Ru. <http://letopisi.ru/index.php/D1.88>; Ваннавер Буш. Как мы можем мыслить. <http://www.uic.nnov.ru/pustyn/lib/vbush.ru.html>; As we may think by Vannevar Bush. <http://www.uic.unn.ru/pustyn/lib/vbush.html>

<sup>11</sup> Этот рассказ первоначально на русский под разными названиями. В переводе В. Синяева — «Схватка» (сборник «И грянул гром», М., 1976); в переводе Н. Галь — «Разведка» (одноимённый сборник; М., АСТ, 1999).

<sup>12</sup> How the Spectrum began a revolution // BBC (2007). <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6572711.stm>.

<sup>8</sup> Де Грааф Дж., Ванн Д., Нейлор Т. Х. Потреблятьство. Болезнь, угрожающая миру. М., Изд-во Ультра. Культура, 2005.

<sup>9</sup> В Женеве в 1912 году воздвигнут монумент с надписью: «На память о Мигеле Сервете — жертве религиозной нетерпимости своего времени, сожженном за собственные убеждения в Шампе, 27 сен-



ЯКОВЛЕВ Лев Сергеевич / Lev YAKOVLEV

## | Цифровые технологии в контексте антропологической революции |

тнер по диалогу, он требовал от человека профессиональных знаний и поэтому воспринимался большинством всего лишь как рабочий инструмент (для фанатов это было не так,<sup>13</sup> они есть и сегодня, эти фанаты, только число их измеряется сотнями, если не десятками, а не миллионами).<sup>14</sup> Массовым компьютер стал только после того, как диалог с ним оказался возможен для любого обывателя.

То, что на рубеже 1980-х — 1990-х годов произошёл фундаментальный поворот в развитии технологий, причем человечество отказалось от целого ряда проектов, рассматривавшихся, в предыдущие полвека, как ключевые, в пользу дигитализации мира, подмечалось неоднократно. В России, наиболее настойчиво, С. Переслегиным, который, сравнивая нашу реальность с «миром Полудня», пишет: «обратим внимание, что с точки зрения мира Стругацких техника нашей Реальности тоже дает ряд поводов для насмешки. Например: высочайший уровень вычислительной техники при полной примитивности ее использования («пентиум» с тридцатью двумя мегабайтами оперативной памяти и гигабайтом твердого диска для бухгалтерских расчетов и игры в DOOM). Компьютер, регулирующий карбюратор в двигателе внутреннего сгорания — это почти ручного бомбосбрасывателя на фотонолете... мир Стругацких опережает нашу реальность прежде всего по развитию транспорта и конструкционных материалов. Отстает он по уровню компьютерной и иной вычислительной техники, автоматизации, средствам связи... мир сделал поворот от звезд к вычислительной технике».<sup>15</sup>

Весьма эмоционально высказался на сей счет и З. Прилепин в своем послании в загробный мир, обращаясь к И. Сталину: «если б ты прожил ещё полвека — никто б не заменил великую космическую одиссею на ай-поды и компьютерные игры».<sup>16</sup> Вот, кстати, еще одна наглядная демонстрация проблем в нашей образовательной системе. Конечно, космофизику и космобиологию в школе не учат. Но если бы лучше учили просто физику и биологию, ребятишки были бы полубопытнее, читали бы книжки и умели бы отличать научную фантастику от науки. Яблони на Марсе — это из песни.<sup>17</sup> Никаких космических одиссей не будет до того, как наши потомки будут иметь представление об устройстве Вселенной достаточно полноценное, чтобы преодолевать пространство иными способами, нежели понятные нам сейчас. Это не через полвека. А ближний космос осваивать бессмысленно (не говоря, конечно, о практической пользе от спутниковой связи и вполне реальной опасности военного освоения околоземного пространства). Бог его знает, верит ли З. Прилепин в колонизацию Венеры. Надеюсь, да:

романтика вообще многое оправдывает. Два десятка лет назад многие верили.

Но в контексте нашей темы интереснее другое, не яблоны на Марсе, а «ай-поды» (если только в виду не имелись айпады<sup>18</sup>) и компьютерные игры. В том же письме на тот свет З. Прилепин сообщает: «чтоб избавиться от тебя, мы придумаем всё новые и новые истории в жанре альтернативной истории, в жанре мухлеза и шулерства, в жанре тупого вранья, в жанре восхитительной и подлой демагогии». Может оно конечно и так, хотя рука так и просится за бритвой Оккама. Ну слишком тонко получается. Мне уже приходилось писать об альтернативной истории. На одну книжку в духе «Юбераллес» приходится не менее десятка как под копирку сделанных героических историй «попаданцев», живьем оказывающихся пред ясными очами «отца народов» и способствующих ему в вящих победах. Может это, конечно, утонченное издевательство над образом вождя, но мне так не думается. Все куда проще. Эти люди, авторы, живут в мечтах, а уж мечты у них, какие получились. Так что и антисталинисты, и сталинисты, равным образом выбирают между реальностью и мечтой — мечту. Однако, редко обращается внимание на мотивацию этого выбора. Между тем, она очевидна.

Человек живет, на самом деле, в мире собственных представлений. Их система — прослойка, отделяющая нас от физической реальности. Так было всегда, но компьютер и интернет сделали такое положение вещей предельно наглядным. Дело даже не только в том, что сама эта реальность видится нам сегодня совсем иной, чем сто лет назад; мы просто лишены возможности оперировать в своем сознании чем бы то ни было, кроме образов. Конечно, в практических действиях виртуальная картина мира постоянно соотносится с реальной, мы не пытаемся пройти сквозь стены, а используем двери. Но если говорить о восприятии, наша биологическая оболочка не способна в реальности пережить и тысячной доли воплощений в обличья и судьбы, на которые способны наши разум и чувства. И когда у людей появилась возможность выбора между реальностью и виртуальностью, результат этого выбора предсказать не трудно.

Главное при этом в том, что, в отличие от тех самых космических кораблей, компьютер открывает дверь между мирами не для нескольких десятков (или сотен) избранных, а для всех. Это как Вселенная после The Beatles: право любить музыку перестало быть привилегией. Некорректно сравнивать всего лишь территориальную экспансию и такой абсолют, как доступность информации. Право на знания, на компетентность, не только лежит в основе развития потенциала социума как целого, но и служит абсолютно необходимым условием его справедливого устройства. Вопрос не в том даже, могут или не могут общества, устроенные по типу мегамашин Л. Мэмфорда,<sup>19</sup> выйти к звездам, а какое качество жизни они способны обеспечить для

<sup>13</sup> Например, весьма популярным было издание: Компьютерные миры ZX Spectrum. Вып. 1-6. Спб., Издательство: «Питер», 1994-1996.

<sup>14</sup> Абзац, газета для спектрумистов», выходит в Вологде с октября 2000 года по настоящее время.

<sup>15</sup> Переслегин С. Бриллиантовые дороги. Предисловие к первому тому Собрания сочинений А. и Б. Стругацких. М., АСТ, 1994. т. 12.

<sup>16</sup> Письмо товарищу Сталину // Блог Захара Прилепина. <http://svpressa.ru/society/article/57411/>

<sup>17</sup> Песня В. Мурадели (слова: Е. Долматовского) 1963 года, классической эпохи космической романтики, «Туманности Андромеды» И. Ефремова, «Стажеров» и «Страны багровых туч» братьев Стругацких..

<sup>18</sup> Еще один случай, когда одна буква меняет очень многое. Ай-под — символ музыкальных увлечений, пожалуй, уходящего, уже, поколения начала тысячелетия. Ай-пад — символ следующего шага в мобильность, а для России еще и намек (способный иметь разную окраску) на Д. А. Медведева и его окружение.

<sup>19</sup> Мэмфорд Л. Миф машины. // Утопия и утопическое мышление. М., 1991. С.79-97



людей. Чтобы население могло воспользоваться плодами технического прогресса, участвовать в политических процессах, оно должно обладать доступом к информации.

Необходимо повториться: дигитализация есть процесс, необходимо подразумевающий компьютеризацию и развитие интернет. Одно без другого невозможно и бессмысленно. Большие ЭВМ могли существовать, не будучи соединены в сеть, хотя в фантастических образах мира уже в 1950-е годы возникает идея искусственного разума, выходящего за пределы машинного зала. В этих образах присутствует понимание абсурдности ситуации, в которой ЭВМ ограничена в своих возможностях опосредованиями, порождёнными необходимостью использовать принадлежащие предшествующей эпохе инструменты организации информационного пространства.

Позднее, в России, Фидонет частично существовал в парадоксальной форме, включавшей элементы «ручного» обмена дискетами, поскольку машины были изолированы друг от друга отсутствием нормальных средств связи.<sup>20</sup> Дело в том, что, с того момента, как мы располагаем компьютером, потенциально способным хранить и обрабатывать любые информационные массивы, логически очевидной становится необходимость объединения этих массивов. С этого момента возникновение интернет неизбежно, вопрос только за техническими решениями.

Дигитализация существенным образом влияет на ситуацию с дистанцией между автором и читателем (зрителем). При этом речь идет не просто об увеличении или сокращении этой дистанции; она переходит в иное измерение. В. Елистратов утверждает: «Интернет — это прежде всего “культурная нирвана” человечества. Это глубоко буддийский (квазибуддийский) по духу цивилизационный проект... В идеале интернет — это вся информация о прошлом и настоящем человечества... Джобс и “джобсисты” с помощью интернета избавили людей от культурно-информационных страданий. От бесконечной и нудной культурно-духовной сансары, цепи страдательных перевоплощений. От мучительной сансары истории культуры». Разумеется, это изложение напоминает известный тезис Фукуямы насчет конца истории, но по сути с высказанным посылом трудно не согласиться. Однако, дальше следует вывод: «Но когда вся культурная информация легко доступна, она перестает быть ценностью. Деловая информация — это важно, а культурная — это груз кармы».<sup>21</sup> И вот тут уже хочется задать естественный вопрос: а с чего бы это? Неужели ценность представляет только то, что недоступно, ради чего надо сражаться, умереть и убит, что нельзя просто получить, а надо отнять, выпросить, украсть?

Вообще-то культурное потребление устроено не так. Мне нравится альбом «The dark side of the moon»<sup>22</sup>, и в этом факте,

слава Богу, нет посторонней, излишней составляющей. Я не покупал его впервые, в советскую эпоху, на черном рынке, разгрузкой вагонов, или каким-то иным способом, заработав «громоздкие» деньги — 80 рублей; мне глубоко безразлично, выделяет ли меня эта любовь, маркирует изысканный вкус или делает похожим на десятки миллионов потребителей, гонящихся за модой. Все это не имеет никакого отношения к делу; мне просто нравится эта музыка, тут вопрос сугубо личный, лишённый какого бы то ни было общественного смысла.

Конечно, наши интересы и установки опосредованы нашим социальным опытом, человек вообще животное общественное; но это уже другой уровень рассмотрения, на котором личности, вообще говоря, нет. В пространстве культурологического анализа сомнение в ценности тиражируемых культурных феноменов приходится трактовать как форму снобизма. Каждый акт культурного потребления единичен (хотя, с точки зрения социологии культуры, разумеется, опосредован социальными связями, хабитусами, культурным капиталом). И сетовать на всеобщую доступность ценностей, владение которыми недавно еще позволяло причислять себя к «аристократии духа», наивно.

Другой аспект критики связан со вторичной декоммерциализацией культуры. Парадокс состоит в том, что с одной стороны и от деятелей культуры, и от культурологов часто можно слышать сетования на разрушительное воздействие, оказываемое «властью денег» на творчество и потребление культурных ценностей, а с другой, не меньше протестов вызывают системы их бесплатного распространения. Корпоративный интерес здесь явно ставится над общественным; параметры статуса художника и критика оказываются важнее, нежели, собственно, судьба искусства.

Между тем очевидно, что в обществе, где культурные ценности вообще не востребованы, ни о каком статусе художника говорить просто не приходится. Мы относительно недалеко еще от эпох, когда никаких профессиональных писателей, живописцев, не говоря уже о кинематографистах, не было. И сокращение платёжеспособного спроса на продукты культуры неизбежно ограничивает возможности всех, кто эти продукты производит. Однако эта общая закономерность, как всегда, для отдельного человека ощутима куда слабее, чем сиюминутный коммерческий интерес.

Еще один аспект проблемы, пожалуй, нагляднейшим образом представлен в кадрах фильма *Pirates of Silicon Valley*,<sup>23</sup> идущих под «Question» *Moody Blues*,<sup>24</sup> когда совсем юные Возняк и Джобс с той самой «голубой коробочкой» в руках бегут через кампус, пытаясь не влипнуть в противостояние студентов с полицией, и Джобс кричит: «мы делаем революцию, не

<sup>20</sup> FidoNet, международная любительская компьютерная сеть, построенная по технологии «из точки в точку». Изначально программное обеспечение FidoNet разрабатывалось под MS-DOS, затем было портировано под все распространённые операционные системы (UNIX, GNU/Linux, Microsoft Windows, OS/2 и Mac OS.). Была популярна в бывшем СССР — до конца 1990-х, продолжает функционировать, в 2009 года в ней было 5500 узлов. См.: История узла 2:46/0 — хоста Региона 46 сети Фидонет [http://1-veda.info/\\_fido/r46\\_host.html](http://1-veda.info/_fido/r46_host.html) ; 64 Килобайта о FIDONet <http://vp.propush.ru/index.php?q=node/42>

<sup>21</sup> Елистратов В. Интернет-нирвана Стива Джобса // Октябрь. 2012, №2.

<sup>22</sup> Восьмой студийный альбом Pink Floyd, март 1973 года.

<sup>23</sup> Фильм Мартина Бёрка. Основан на книге «Пожар в долине: Создание Персонального компьютера» (Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer) Пауля Фрайбергера (Paul Freiberger) и Майкла Свайна (Michael Swaine). Ноа Уайли создал совершенно удивительную, знаковую версию молодого Джобса. На Macworld 1999 их взаимное представление стало сюжетным центром всего шоу.

<sup>24</sup> Бирмингемская группа, основанная в 1964 г., как один из основоположников прогрессивного рока (в дальнейшем к их композициям применяются также классификаторы арт-рок, поп-рок, психоделический рок). В основной состав *Moody Blues* входили Mike Pinder (Майк Пиндер, клавишные, вокал), Ray Thomas (Рэй Томас, вокал, флейта), Graeme Edge (Грэм Эдж, перкуссия), John Lodge (Джон Лодж, бас, вокал), Justin Hayward (Джастин Хейворд, гитара, вокал).





они!». Действительно, компьютеризация как бы вобрала в себя молодёжный протест, растворила его, оставив, вместо мощной, пусть и разнородной, волны, отдельные ручейки: вот кучка марксистов, вот панки, вот «зеленые», вот остатки маоистов, анархисты, и во всем этом никто уже не увидит призрака 1968 года. Сегодня «пиратские партии» в политическом поле весят больше, чем наследники того протеста, многим казавшегося революцией, способной сокрушить капитализм. Политический протест сегодня опосредован компьютером и сетью, имя Ричарда Столлмена<sup>25</sup> (не говоря уже о Нео из «Матрицы»<sup>26</sup>) значит для молодёжи куда больше, чем субкоманданте Маркоса.<sup>27</sup> Вслед за виртуальными войнами пришло время виртуальных революций, и это означает формирование совершенно нового образа политики, политической культуры; требование иных вождей, иных партий, иной меры личного участия.

Обозначенный в свое время Ф. Теннисом переход от *Gemeinschaft* к *Gesellschaft*<sup>28</sup> требует дальнейшего осмысления как совокупность процессов, имеющих внутреннюю логику. Мы понимаем, как реализуются социализация, социальные взаимодействия в малых группах, локальных сообществах. Но, рассуждая о макросреде, мы часто подменяем ее теми или иными формами все той же микросреды, либо, в рамках институционального подхода, описываем не общество, а инструменты и формы управления. Для культурной антропологии эти подходы явно неадекватны. Мало того, они не позволяют нам решить и ряд традиционных для других наук задач, например, интерпретировать гражданское общество. Оно в подобных подходах отождествляется со структурами традиционного общества или сводится к механизмам репрезентации интенций населения. Между тем, если понимать гражданское общество как совокупность граждан, создающих те или иные временные структурные композиции, такая схема будет рабочей, и не только на уровне муниципальных объединений. Естественно, речь будет идти о сетевых структурах.

В данном случае нас, однако, интересует не столько их оформление, сколько социокультурные процессы, делающие индивида членом подобных объединений. Необходимые для этого навыки не заимствуются механически из *Gemeinschaft*, они должны формироваться заново. Именно те сдвиги в мыш-

лении, о которых шла речь выше, и составляют главное содержание антропологической революции, результатом которой становится новый индивид и новое общество. Это индивид, не нуждающийся в постоянной, устойчивой микросреде для развития и социального бытия, и общество, в котором макросреда перестает быть всего лишь настройкой над микросредой, но обретает самостоятельное значение.

Главное, однако, не в этих, вторичных, воздействиях процессов дигитализации на культурную среду, а в прямом влиянии, связанным с фундаментальным эпистемологическим сдвигом. Эпоха Гуттенберга дисциплинировала человека нарративами, подчиняя их ритму, логикам, структурам. У Х. Л. Борхеса есть эссе про четыре сюжета,<sup>29</sup> к которым сводится мировая литература. Возможно, это и упрощение, но фиксирующее внимание на вполне реальном смысле: нарратив печатной эпохи устойчиво вносил в мир систематизацию, причем основанную на достаточно элементарных таксономиях. Человек понуждался быть проще, чем он есть, помещаясь в структурные связи, описываемые инструментарием, безнадежно примитивным в сравнении с возможностями мозга. В общем-то и современные модели гипертекста отнюдь не в полной мере этим возможностям адекватны, но мы, наконец, хотя бы движемся в правильном направлении.

Культура Гуттенберговской эры построена на схемах, не адекватных природе человеческого мышления. Во-первых, она продолжала традицию, свойственную дописьменным обществам, абсолютизирующую роль памяти. Между тем, память — самое слабое свойство человеческой интеллектуальной сферы, по этому параметру человек безнадежно уступает даже самым убогим компьютерам. Возникновение письменности, теоретически, могло бы избавить людей от этой нагрузки, но такое соображение относительно верно лишь применительно к большим сообществам. Коллективная память, на самом деле, начинает разгружаться уже в древнем Шумере. Но к индивидуальной памяти это не относилось в силу крайне низкой доступности письменных источников. Книгопечатание и каталогизация, впрочем, изменили в этом отношении многое, но далеко не все. Достаточно обратиться к системам классификации применительно к российским практикам, закреплённым в ББК и УДК. Вряд ли можно всерьез рассуждать о применимости этих классификаторов к деятельности по получению нового знания, равно как и сравнивать их хотя бы с самой примитивной из поисковых машин интернет — это просто совершенно разные вещи. Только компьютер дал людям возможность разгрузить память — и начать учиться использовать свое мышление хоть на десятую часть его потенциала.

Во-вторых, за редчайшим исключением, все тексты до недавнего времени имели линейную организацию. А она ничего вообще не отражает, ни устройства мира, ни свойств человеческого мышления, будучи сугубо искусственным конструктом. Первобытный дикарь, бредший по натоптанной тропинке, боясь свернуть с нее в неизведанное, завидовал птицам, чей мир оказывался многомерным; воображал их символами свободы. Гипертекст по отношению к тексту линейному — то же, что

<sup>25</sup> Richard Matthew Stallman основатель проекта GNU, Фонда свободных программ, автор концепции «копилефта» реализованной в лицензии GNU General Public License (GNU GPL) для ПО. см.: Личный веб сайт Столлмана. <http://stallman.org/>; Почему школам следует использовать только свободные программы <http://lipetsk.lug.ru/articles/schools.html>; Право читать <http://www.gnu.org/philosophy/right-to-read.ru.html>

<sup>26</sup> The Matrix — научно-фантастический боевик, снятый Энди и Ларри Вачовски, с участием Киану Ривза, Лоуренса Фишборна, Кэрри-Энн Мосс и Хьюго Уивинга. Фильм вышел на экраны США 31 марта 1999 года (см.: Jenkins H.. Searching for the Origami Unicorn // *Convergence culture: where old and new media collide*. NYU Press, 2006. P. 98.; «Матрица» как философия: Эссе / Пер. с англ. О. Турухиной. Екатеринбург: У-Фактория, 2005; Феллуга Д, Гордон Э.. «Матрица»: парадигма постмодернизма // *Прими красную таблетку: Наука, философия и религия в «Матрице»*. — М.: Ультра.Культура, 2003. С. 87-102.

<sup>27</sup> Левый радикальный писатель и философ, главный идеолог и пропагандист Сапатистской армии национального освобождения, организатор восстания в 1994 году в штате Чьяпас (Мексика).

<sup>28</sup> Tönnies F. *Community and Civil Society*, ed. Jose Harris, Cambridge, Cambridge University Press. 2001.

<sup>29</sup> Борхес Х. Л. Четыре цикла. // Библиотека СЕРАНН. <http://www.serann.ru/text/chetyre-tsikla-9220>



право летать в сравнении с заданностью пути по проложенным в непроходимых зарослях тропинкам. Другой вопрос, что при этом гипертексту часто навязывается линейная последовательность ссылок, но она не является необходимой, и преодолевается достаточно легко.

Интернет создает тенденцию к стиранию границы между гипертекстом и контекстами. Еще сравнительно недавно контексты конструировались весьма узкими. Образцовые, в принципе, для советского издательского дела примечания к книгам серии «Литературные памятники» ограничивались, по сути, историко-филологическим контекстом. Примечания к «Уллиссу» существенно объемнее, но они уникальны. Там можно выделить характерный для многих изданий контекст, создаваемый реалиями Дублина, собственно джойсовский (аккумулирующий его личный опыт), литературно-художественный, историко-культурный.<sup>30</sup> Но интернет позволяет расширять контексты бесконечно.

И здесь мы сталкиваемся с ключевой проблемой, порождаемой интертекстуальностью: если первичные, очевидные связи текста более или менее общи для большинства читателей, то о связях связей связей этого сказать нельзя, они становятся все более индивидуализированными комплексами. Если читатель не имеет понятия о древнегреческой мифологии, именование книготорговой фирмы «Харон» не вызывает у него никаких ассоциаций.<sup>31</sup>

В общем-то, стратификация совокупности читателей происходила всегда, любая книга обращена к нескольким аудиториям сразу. Но раньше эти аудитории были более очевидны для анализа. Сегодня мы далеко не всегда можем с уверенностью сказать, что именно знает, а чего не знает конкретный читатель, при этом внутренние связи этих индивидуальных систем знания становятся все менее очевидными. Если корпоративное знание все-таки изучается, то о знаниях индивидуальных общество судит весьма приблизительно. В результате нельзя быть уверенным в адекватном прочтении любого, скольконибудь обладающего контекстом, сообщения. Это и есть один из аспектов той самой постмодерновой эпистемологической неуверенности, которую М. Фуко и Ж. Деррида интерпретировали, прежде всего, в плане краха научного детерминизма, К. Брук-Роуз — в плане производности представлений о реальности от наших же многочисленных систем репрезентации, а Х. Бертенс — онтологического сомнения.<sup>32</sup>

Далее мы выходим за пределы собственно текстовых форм. Виртуальная реальность представляет собой отнюдь не механическое удвоение мира. У нее иные законы. Прежде всего, будучи продуктом программирования, она естественно приобретает организацию, адекватную логике машинных языков. В ней имеет место невозможный в физической реальности

цикл. При этом принципиально важно, что человеческое мышление строилось, во всяком случае, на известных нам стадиях традиционного общества, в значительной мере с опорой на циклическую модель времени. Естественно, такое видение мира оказывалось в существенной степени иллюзорным и приблизительным. Линейная модель времени выступала более перспективной.

Но новое возвращение к циклу происходит на ином уровне. Конечно, в паранаучных построениях присутствуют и искусственные схемы, предполагающие первобытное циклическое восприятие мира; классическим случаем здесь может представляться концепция А. Т. Фоменко и Г. В. Носовского.<sup>33</sup> Но органичны природе виртуальности не спекуляции, а артикуляция конструктивной роли циклов как строительного материала функциональных процессов.

Не менее важно, что гипертекст отрицает уместность иерархий на уровне языка. Сегодня ревнители русского языка, как в начале XVIII столетия столпы Французской академии, представляют, в качестве полного разрушения языковой традиции, устанавливающиеся в интернет практики манипулирования грамматикой, словарями, стилистикой. Чисто в филологическом плане тут нечего обсуждать: все языки эволюционируют, в развитых языковых пространствах формируются институциональные формы, пытающиеся эти процессы регулировать, сохраняя идентичность, и, разумеется, если дать им волю, способны убить развитие, сделать язык мертвым. Нам интереснее другое.

Со времени Э. Сепира — Б. Уорфа<sup>34</sup> принимается, как очевидная, взаимосвязь языковых форм и форм мышления. Очевидно, что в интернет происходят процессы, выходящие за рамки складывания арго, диалектов, жаргонов и других форм языковой консолидации интернет-сообществ. У них, разумеется, есть свои инструменты нормирования, но эти инструменты отнюдь не столь эффективны, как в реальных сообществах, а главное, членство в них куда менее обязательно и может быть легко сочетаемым, изменяться: человек имеет право принадлежать одновременно к нескольким сообществам, без особых затруднений покинуть одно из них ради другого.

Поэтому создаются максимально благоприятные условия для тенденции эволюции языковых форм к идеолектам; по сути, ее сдерживает только очевидное прагматическое соображение: позволив себе полную свободу в способе выражения

<sup>30</sup> Джойс Дж. Улисс. Пер. с англ. В. Хинкиса, с. Хоружего. СПб., Азбука-классика, 2006. <http://www.james-joyce.ru/ulysses/joyce-ulyss-hinkis-joruzhiy.doc>; Русский Джойс нового тысячелетия — интервью с Сергеем Хоружим, переводчиком «Улисса» <http://www.james-joyce.ru/articles/russkiy-joyce.htm>

<sup>31</sup> Ситуация, обыгранная С. Мартынич в «Энциклопедии мифов». Фрай. М. Энциклопедия мифов. Подлинная история Макса Фрая, автора и персонажа. Том 1. А-К. СПб.: Амфора, 2002.

<sup>32</sup> Ильин И. Постмодернизм. Словарь терминов. Москва: ИНИОН РАН (отдел литературоведения) — INTRADA. 2001.с. 346.

<sup>33</sup> Мифы «новой хронологии». Материалы конференции на историческом факультете МГУ имени М. В. Ломоносова 21 декабря 1999 года. — М.: Русская панорама, 2000; Чем угрожает обществу лженаука? (заседание Президиума РАН), 2003. <http://vivovoco.rsl.ru/VV/JOURNAL/VRAN/2004/FALSCI.HTM>; Новиков С. П. Псевдоистория и псевдоматематика: фантастика в нашей жизни. // Успехи математических наук, 2000.; Андреев А. Ю. Теория ошибок и ошибки теории А. Т. Фоменко. <http://hbar.phys.msu.ru/gorm/fomenko/andreev.pdf>; Шмидт С. О. «Феномен Фоменко» в контексте изучения современного общественного исторического сознания // Исторические записки. 2003. Вып.. 6 (124). С. 342-387.

<sup>34</sup> Sapir-Whorf hypothesis, концепция, согласно которой структура языка определяет мышление и способ познания реальности. См.: Уорф Б. Л. Отношение норм поведения и мышления к языку. // Новое в лингвистике, вып. 1, М., 1960; Бурас М., Кронгауз М. Жизнь и судьба гипотезы лингвистической относительности // Наука и жизнь №8, 2011.



мысли, мы рискуем быть не понятыми никем. Дело, однако, в том, что и об этом не каждый задумывается, и, кроме того, понимание зависит от заинтересованности.

Речевая дисциплина в абсолютном большинстве известных нам культур была маркирующим признаком элит, и, следовательно, важным компонентом символического капитала; в британской культуре проявления этой закономерности очевидны еще в 60-е годы XX века, явными они были и в советской культуре. Относительная свобода в общении с близким окружением тоже нормировалась, и была тем меньше, чем выше социальный статус агента речевой деятельности. Но выраженный кризис культурной гомогенности в Европе и США, для России еще совпавший с радикальным обновлением культурных ценностей, разрушил эти ограничения. И случилось так, что именно в этих условиях интернет ликвидирует зазор между средой частного и публичного общения. Абсолютное большинство пользователей не воспринимает себя в форумах, блогах, социальных сетях в качестве ньюсмэйкеров и используют тот язык, которым пользуются в повседневном общении с близким кругом. А именно «штиль», как выражались в XVIII столетии, отграничивал приватное пространство от публичного, маркировал границы внутри этих пространств.

По сути, эти процессы имеют эффект, аналогичный тому, которого хотели добиться, и добились лидеры Французской революции 1789 года, именовав Людовика XVI «гражданином Капетом». Полтора столетиями раньше английская революция судила Карла I как короля, к нему до последнего момента обращались «ваше величество». Головы этим двоим людям отрубили одинаково, лишь используя разный инструмент, но восприятие этого действия было разным. И, соответственно, весьма разными оказываются среднесрочные последствия.

Но сегодня мы присутствуем при куда более фундаментальном крахе иерархий, изменяющем само понимание социальной стратификации и ее культурных последствий. Прежде этой стратификации был присущ атрибут постоянства; само понятие «социального лифта» подразумевает устойчивость, некую конструкцию, имеющую этажи, верх и низ, которым не свойственно спонтанно меняться местами. Сегодня общество становится несоизмеримо более динамичным, социальные взаимодействия — многократно более массивными, частыми, и в то же время уникальными. Этим создается новая культурная ситуация, с наибольшей очевидностью предполагающая формирование динамических трактовок социального статуса. Мир без традиционных иерархий только кажется похожим на тот, к которому большинство из нас привыкли.

Эпистемологическая неуверенность представляет собой необходимое состояние агентов взаимодействий цифровой эпохи. В киберпанке от У. Гибсона и Б. Стерлинга «Машина различий» описан кошмарный мир, компьютеризованный на базе разросшихся арифмометров.<sup>35</sup> Эти машины в самом деле считают; даже в нашей реальности машина Донкина, в которой были реализованы намеченные Ч. Бэббиджем принципы, использовалась для вычисления таблиц смертности, по которым страховые компании производили свои начисления. Но вектор

развития придуманного Гибсоном и Стерлингом общества совсем иной. Поэзия последних строк романа с красками Лондона 1991 года — лишь мираж Ады Байрон; скорее, будущее этого мира стало бы похожим на урбанизированные, дегуманизированные антиутопии, какие начали появляться с рубежа XX века, когда такой мир казался возможным, что-то вроде реалий «Джонни-Мнемоника» в киноверсии, более близкой эстетике киберпанка, чем оригинальный текст<sup>36</sup>, или «Нирваны».<sup>37</sup> Кое-где он действительно возник; в разных странах существуют индустриальные центры, в которых человек кажется лишним. Пафос эпохи индустриализации состоял в подчинении природы, превращении ее в ресурсы, употребляемые для производства. Результатом этой утопии становится мир, полностью понятный, потому что создан по заданному плану. Он диссонирует с человеческой индивидуальностью не оттого лишь, что подменяет собой природную среду, в которой укоренено наше сознание, но и в силу своей примитивности. С интернет все обстоит иначе. Мы уходим в Сеть, не зная, кто вместо нас вернется. В подлинном смысле адаптивными являются лишь системы, способные рефлексировать свою изменчивость и сохранять идентичность, меняясь.

Эпистемологическая неуверенность означает и радикальное изменение образа знания. Происходящий при этом generation gap артикулировал, наиболее заметно для современного российского общества, М. Задорнов: «их действительно пожалеть надо, ведь из-за западной реформы образования пальцы у них заточены под клавиатуру... они не знают грибов, не умеют разжечь костер, да и зачем им грибы знать? Надо найти подосиновик? Набрал в Google «подосиновик» и нашел!».<sup>38</sup>

Контраст, в самом деле, выглядит забавно, но еще забавнее то, что за ним стоит. А стоит детская вера значительной части старшего поколения, будто мир таков, каким его описал Жюль Верн в книжке «Таинственный остров». Там действительно инженер Сайрус Смит из подручных материалов сооружает много чего, вплоть до железной дороги. Кстати, у О'Генри есть рассказ, в котором герой, выбравший себе для чтения энциклопедический словарь, блистательно посрамляет другого, предпочтешшего сборник стихов Хайяма.<sup>39</sup> Только там — ирония.

Но с тех пор прошло полтора века. Мир стал многократно сложнее, и ему нужны другие герои. Знание непрерывно обновляется, и эпистемологическая неуверенность — то, что позволяет нам к этому обновлению адаптироваться. Однако, в доцифровую эпоху такая адаптация предполагала не совсем естественную для человека способность избирательного забывания. Шерлок Холмс создает себе репутацию чудака, в том

<sup>35</sup> Гибсон У., Стерлинг Б. Машина различий. М., Изд-во «У-Фактория», 2002.

<sup>36</sup> Johnny Mnemonic — фильм Robert Longo 1995 года по одноимённому рассказу Уильяма Гибсона. Блестящая актёрская работа Киану Ривза. Сам рассказ Уильяма Гибсона впервые напечатан в журнале Omni в 1981 году и позднее вошел в сборник рассказов «Сожжение Хром» 1986 года.

<sup>37</sup> Фильм Габриэле Сальватореса 1997 года с Кристофером Ламбертом. Покидая на время Виртуальность, герои оказываются на улицах, больше похожих на свалки, где, глаза на настенные экраны, греются у костров лямпы.

<sup>38</sup> Задорнов о молодежи. Мой комментарий после общения. // Ириша Лазур. Блог. 02.04.11, 13:04. I.UA <http://blog.i.ua/user/3661818/676778/>

<sup>39</sup> Рассказ «Справочник Гименя» (О'Генри. Справочник Гименя // О'Генри. Сердце запада. М., Кристалл. 2002. с. 37–48.)



числе, и фразой насчет периодической очистки чердака (то есть памяти) от хлама. А вот для любого носителя данных такая операция абсолютно естественна.

Тем не менее, настороженность в отношении проявляющихся все более явно тенденций эволюции мышления, связанных с отказом от апологии репрезентативных возможностей человека, проявляет себя в ситуации публичных экспертиз. Показателен в этом плане и «Мозговой штурм» на канале ТВЦ 24 июля 2012<sup>40</sup>, в ходе которого высказались сомнения касательно роста уровня подготовки студентов в условиях интернетизации образования, измеряемого, опять-таки, в «знаниях».

Еще одно принципиальное свойство виртуальной реальности — возможность «отката». Конечно, возвращение к предыдущему состоянию с отказом от ряда осуществлённых операций в буквальном смысле невозможно за пределами виртуального мира (если не считать, вслед за А. Шюцем, одним из жизненных горизонтов пространство, творимое в фантастике). Но даже просто осмысляя эту возможность, мы представляем себе мир иначе. Это видение становится более четким, последовательным, эксплицирующим конкретные следствия наших воздействий на реальность. Как это ни парадоксально, размышления о возможности «отката» учат ответственности.

Наконец, принципиально изменяется и позиционирование человека себя в мире культуры. Для части людей и сегодня коллекционирование старопечатных изданий является смыслом жизни, кино никоим образом не может быть сравнимо с театральной постановкой по воздействию на зрителя, а «фанера» не идет ни в какое сравнение с живым звуком. Вообще-то говоря, эти люди в существенной мере живут еще в до-гуттенберговскую эру. Полторы сотни лет назад зарождающаяся фотография ни в коей мере не воспринималась в качестве искусства, ей отводилась роль чистой документалистики, как, похоже, по мнению большинства, и движущимся картинкам Люмьеров.<sup>41</sup> Сегодня, хотелось бы надеяться, мы понимаем, что все это разные виды искусств, которые бессмысленно сравнивать. Но если в театре зритель, вопреки мнениям относительно высокой включенности в ткань спектакля, на самом деле лишен возможности даже «поставить на паузу», чтобы обдумать очередную реплику, мизансцену, то располагая самыми элементарными программными средствами, волен манипулировать цифровой записью того же спектакля весьма свободно.

У Алексея Бородина в РАМТ «Берег утопии» Тома Стоппарда идет почти 10 часов (в первоначальной версии так и было, потом последовала разбивка на 3 части). Вообще говоря, авторский замысел наиболее адекватно воплощается именно при сквозном просмотре. Ситуация, в которой зритель смотрит первую часть, уходит домой, потом, назавтра, с утра едет на работу, вечером идет в РАМТ, смотрит вторую часть, и дальше по циклу, не выглядит оптимальной. С моей точки зрения, лучше иметь запись, и просмотреть ее так, как позволит твой биоритм. Дело культурной привычки каждого, конечно, но так — естественнее, нежели скрадывать разрывы в действии.

Особняком стоит еще один аспект вопроса: для кого-то, возможно, публика, среди которой он сидит в зале — часть среды

восприятия. Периодически (например, в «Культурной революции» у М. Швыдкого) возникают даже обсуждения дресс-кодов для театра.<sup>42</sup> Полагаю, некоторые люди просто скучают по утраченной после 1917 года салонной культуре. Это можно понять, но при чем тут Том Стоппард или Питер Брук?<sup>43</sup> Дигитализация очищает процесс восприятия искусств от наслоений социальности, возводя его к онтологической сущности: человек слушает Бога. Потому что, как писал в свое время П. Чаадаев, Бог оставил нам две книги: Библию, и мир.<sup>44</sup> Искусство — способ увидеть мир через переосмысление, рекомбинацию, сотворчество.

Возможно, когда-нибудь возникнут формы искусства, позволяющие реальное коллективное участие, но пока говорить о «коллективном» восприятии применительно к кинозалу или театральному залу почти то же самое, что рассуждать об этом применительно к библиотеке, где тоже может собраться немало народа. Что же касается стадионного рока и многочисленных примеров аудиторий, скандирующих в ритм тексты «Nirvana»<sup>45</sup>, «Iced Earth»<sup>46</sup>, или отнюдь не пытающейся использовать жесткий драйв Патрисии Каас, то тут речь должна идти совсем об иных процессах, связанных с групповой психологией, в терминах отнюдь не психологии когнитивной. Даже многопользовательские компьютерные игры по сути не являются моделью группового соучастия в творчестве, предлагая лишь кооперативное действие. Пока же именно человек с наушниками на голове перед дисплеем представляет собой наиболее непосредственный случай прямого контакта с произведением искусства.

В конечном счете, дигитализация радикально меняет как культурное поведение индивида, так и систему социальных взаимодействий по поводу культуры. Речь идет о фундаментальных изменениях, сопоставимых даже скорее не с переходом к гуттенберговской эре, а с рождением речи. Это не эпистемологический сдвиг, а антропологическая революция, причем уже становящаяся реальной, безотносительно к спекуляциям по поводу нейрочипов и кибернетизации человека.

Мы становимся иными, потому что начинаем иначе воспринимать реальность и художественный вымысел, иначе мыслить, иначе строить взаимодействия с другими людьми. В цикле о «Полдне» А. и Б. Стругацких дана очень точная

<sup>42</sup> Программа на телеканале «Культура» от 13.01.12 Культурная революция. «Дресс-код убивает личность».

<sup>43</sup> «Махабхарата» Питера Брука тоже шла 8 часов; правда, этот спектакль уже в ходе премьеры 1985 года был представлен в двух частях, и занимал два вечера. Фильм с Жоржем Каррафасом, Ришаром Чеслаком, Джеффри Киссуном, Соттишем Куэт, Эрикой Александр, Морисом Бенишу, Урсом Билером, Мамаду Диуме, Мириам Голдшмидт вышел в 1989 году.

<sup>44</sup> Чаадаев П. Я. Философические письма. Письмо второе.

<sup>45</sup> Рок-группа, созданная вокалистом и гитаристом Kurt Cobain (Куртом Кобейном) и басистом Krist Novoselic (Кристом Новоселичем) в Абердине, штат Вашингтон, в 1987 году. Вошла в музыкальный мейнстрим, популяризовав поджанр альтернативного рока, названный гранжем. Курт Кобейн представлялся многим «голосом поколения X». (термин Джейн Деверсон, сделанный популярным книгой Д. Коупленда) (см. Azerrad M. Inside the Heart and Mind of Nirvana // Rolling Stone 1992. 16.04.)

<sup>46</sup> Хэви-метал-группа. Основана ритм-гитаристом и композитором Джоном Шаффером (Jon Schaffer) в 1985 году. См.: www.icedearth.com/.

<sup>40</sup> Интернет-мышление. Мозговой штурм.. 24 июля 2012. <http://mozgovoyshтурм.ru/article/78/>

<sup>41</sup> Луи Жан , Огюст Луи Мари Никола Люмьеры, родоначальники кино.



**ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE**

ЯКОВЛЕВ Лев Сергеевич / Lev YAKOVLEV

**| Цифровые технологии в контексте антропологической революции |**

картина: общество остается идентичным и вполне понятным для читателя 70-х годов XX века, пока осваивает звезды, нуль-транспортировку; сталкивается, как ему кажется, с инопланетным, и весьма далёким по своей природе разумом. Но стоит на месте инопланетной цивилизации увидеть изменившееся новое поколение самих землян, привычный мир рушится. Так и происходят антропологические революции. Можно считать, вслед за Ж. П. Сартром, адом *других*,<sup>47</sup> пока не задумываешься

<sup>47</sup> Фраза Jean-Paul Sartre из пьесы «Huis clos» («Взаперти», 1943). В эссе «Краткая история пэйнтбола в Москве» В. Пелевин добавляет: «эта

о том, что они, на самом деле, могут оказаться вовсе иными. Не добрыми или злыми, не умными или глупыми, а существами, к которым применять подобные понятия наивно, и существами этими, меняясь, становимся мы сами. Компьютер и Сеть позволяют нам вплотную подойти к грани, за которой лежит это знание.

сентенция недостаточно развернута. чтобы она обрела окончательную полноту, надо добавить, что Жан-поль Сартр — это тоже ад». (текст на сайте В. Пелевина: <http://pelevin.nov.ru/rass/pe-paint/1.html>)



ГОЛОВАЧЕВА Ирина Владимировна / Irina GOLOVACHEVA

| Живее всех живых: волк-оборотень как триумф телесного в новой монстрологии |

ГОЛОВАЧЕВА Ирина Владимировна / Irina GOLOVACHEVA

Россия, Санкт-Петербург.  
 Санкт-Петербургский государственный университет. Филологический факультет.  
 Доктор филологических наук, доцент

Russia, St. Petersburg.  
 Philological Faculty of St. Petersburg State University.  
 PhD, DSc, Associate professor.

[igolovacheva@gmail.com](mailto:igolovacheva@gmail.com)



## ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ: ВОЛК-ОБОРОТЕНЬ КАК ТРИУМФ ТЕЛЕСНОГО В НОВОЙ МОНСТРОЛОГИИ

Монструозный дискурс современной литературы завершает длинный процесс слияния с Другим. Монстр так близко подобрался к человеку, что практически слился с ним. Абсолютное другое, каковым еще относительно недавно был монстр, хоть и воспринимается по-прежнему как иное, но сегодня радикальность противопоставления исчезает. Область фантастических вымыслов служит своего рода полигоном, где иерархическое положение человека испытывается в соотношении с противно- и сверхъестественными сущностями, равно как и с искусственными созданиями. Исследуя нечисть и композитные существа, т. е. гибридных чудовищ, кентаврических монстров, получеловеков, в нашем случае вервольфов, можно надеяться достичь нового видения антропологии, точнее, понимания того, как человек сам себя представляет в новых координатах, и в чем он усматривает источник угрозы, в чем видит доминирующий вызов эпохи. В образах чудовищ читатель прежде получал когнитивную модель, объяснявшую человеческую жестокость звериной стороной природы, оправдывая «человека в чистом виде». Сравнение двух современных романов — британского триллера «Последний вервольф» Глена Дункана [Duncan, 2011] и американской саги «Сумерки» Стефани Майер [Meyer, 2010] — позволяет рассмотреть новейшую, революционизированную трактовку литературного вервольфа и его телесных перспектив.

**Ключевые слова:** монстрология, вервольф, телесность, постмодернистская чувственность, гибриды, неогоминиды, многообещающий урод, Глен Дункан, Стефани Майер

### Most Alive! The Werewolf as the Triumph of Corporeality in the New Monstrology

Contemporary “monster discourse” concludes the long process of blending with the Other: the monster has so closely approached Man that they have nearly united. The radically different — as the monster was perceived not so long ago — is still perceived as the Other, but the radicalism of the juxtaposition has all but vanished. The fantastic is precisely the field where the hierarchical structure, including humans, supernatural entities as well artificial creatures, is tested. Exploring composite creatures, hybrids and centaur-like monsters — werewolves in the present study — we hope to illuminate a modern vision of anthropology, i. e. the self-perception of Man within the framework of post-modern thinking, to define the sources of our present fears, and the central challenges of the epoch. Two recent novels — Glen Duncan’s *The Last Werewolf* and Stephanie Meyer’s *The Twilight Saga* — employ werewolf imagery, including the corporeality of lycanthropes, in a revolutionary way.

**Key words:** *monstrology, werewolf, corporeality, post-modern sensitivity, hybrids, neo-hominids, hopeful monster, Glen Duncan, Stephanie Meyer*

Подлинная тема любого фантастического произведения — человек или то, что имеет к нему непосредственное отношение, определяя его жизнь и мышление. Этот тезис справедлив, даже если литературный или кино-текст густо населен роботами, электроовцами, привидениями и прочими инфернальными сущностями и киберпродукцией. Образы техники или персонажей из числа нежити создаются не потому, что они интересны сами по себе, а затем, чтобы расширить или обновить антропологическую систему координат. Проблема-тизация видовых границ homo sapiens и близких к человеку биологических видов находит отражение в современных литературных и кинематографических экспериментах не только

по киборгизации человека и очеловечиванию машины, но и по сотворению близкородственной человеку, но не вполне человеческой телесности. Монструозный дискурс современной литературы завершает длинный процесс слияния с Другим. Монстр так близко подобрался к человеку, что практически слился с ним. Абсолютное другое, каковым еще относительно недавно был монстр, хоть и воспринимается по-прежнему как иное, но радикальность противопоставления своего и чужого исчезает.

В современности границы между человеком, животным и инженерной конструкцией размыты и, скорее всего, будут в ближайшем будущем так или иначе снесены в результате новейших открытий естественных наук, междисциплинарных



ГОЛОВАЧЕВА Ирина Владимировна / Irina GOLOVACHEVA

## | Живее всех живых: волк-оборотень как триумф телесного в новой монстрологии |

исследований и благодаря достижениям генной инженерии. Область фантастических вымыслов служит своего рода полигоном, где иерархическое положение человека испытывается в соотношении с противно- и сверхъестественными сущностями, равно как и искусственными созданиями. Исследуя нечисть и композитные существа, т. е. гибридных чудовищ, кентаврических монстров, получеловеков, в нашем случае вервольфов, можно надеяться достичь нового видения антропологии, точнее, того, как человек сам себя представляет в новых координатах, и в чем он усматривает источник угрозы, в чем видит доминирующий вызов эпохи.

Вервольф, на первый взгляд, обладает всеми качествами супергероя фантастики. Его человеческая ипостась не менее загадочна, чем волчья. Его способность к трансформациям должна была бы сделать его не менее знаменитым, чем доктора Джекила — мистера Хайда. Между тем, отнюдь не вервольф, а вампир занимает первое место в иерархии нежити. Но почему даже после весьма удачных ранних фильмах о вервольфах<sup>1</sup> эти последние так и остались в тени вампиров? Думается, что наиболее вероятное объяснение таково: вампир до недавнего времени был гораздо более «очеловечен», более телесен, импозантен, эротичен<sup>2</sup>. Последние литературные и кино-экзерсисы на тему вампиров («Мрачные тени» Тима Бертона и «Президент Линкольн: Охотник на вампиров» Тимура Бекмамбетова) служат тому подтверждением. Самое яркое вампирологическое литературное произведение последнего десятилетия — безусловно, «Сумерки» Стефани Майер, четырехтомная американская сага, ставшая (не без помощи красочной экранизации) культовым произведением, породив вампирологическую истерию, фанфики и фандомы. По «Сумеркам» защищаются докторские диссертации и проводятся конвенции. Вышло несколько монографий и сборников научных статей<sup>3</sup>. По мнению научных редакторов этих сборников, причина невероятной, сравнимой лишь с «поттероманией», популярности сумеречной саги заключается в том, что она выражает *Zeitgeist* наиболее адекватно и вместе с тем оригинально, обладая при этом всеми признаками бестселлера. Несмотря на то, что общественное мнение

поспешно объяснило невероятный успех «Сумерек» именно вампирской составляющей, нам, напротив, представляется, что «материальность» и внутренняя энергия романа Майер имеет другой источник питания. Это вервольф. Для того, чтобы прояснить уникальность оборотничества в том виде, в каком оно предстает у Майер, следует заглянуть в *историю вервольфа*, т. е. тот фон, наличие которого и придает объем фигуре нового оборотня.

Вервольфы давно являются предметом изучения антропологов, историков, криминалистов, фольклористов, психиатров и психоаналитиков. Эти жуткие монстры, о которых повествуют бесчисленные тексты культуры, производят впечатление именно потому, что могут нарушать любые правила, делать все, что не дозволено человеку, совершать все то, о чем он может лишь мечтать. Игнорируя любые установления, нарушая всякие границы, нападая и убивая стар и млад без разбора, они выражают стремление сказать «да» всему запретному<sup>4</sup>. Не случайно традиционный вервольф, начиная с XVI века, ассоциировался, в частности, с инцестом и инфантицидом, а не только с убийством и каннибализмом, а процессы над вервольфами происходили в основном там, где случались жестокие серийные преступления.

Оборотничество в радикальном варианте вервольфа как безжалостного и неразборчивого насильника и убийцы служит психологической защитой, ограждая, точнее отделяя, человека от его собственной, порой избыточной и ничем не оправданной жестокости. В самом деле, чем еще кроме оборотничества современники могли объяснить серийные изнасилования и убийства, которые приписывали «вервольфам» Петеру Штуббе (XVI в.) и Жану Гренье (XVII в.), во время судебных процессов? Переложив ответственность за столь чудовищные злодеяния на зверя, человек, точнее, его дух, получал своего рода отпущение грехов, что, впрочем, не мешало обществу предать очистительному огню его телесную оболочку.

Как же объяснялась сама возможность возникновения и существования такого чудовища, как вервольф? Не прибегая здесь к пространным экскурсам в историю вопроса, скажем лишь, что, если в XV веке вера в реальных волков-оборотней считалась ересью, то в конце XVI-го вервольф, напротив, стал рассматриваться как доказательство малефиции, т. е. бесспорных вредоносных способностей ведьмы или колдуна, неверие в которые было, в свою очередь, провозглашено ересью<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> Первым неммым фильмом о вервольфах был «Оборотень» (1913), первым звуковым — «Le Loup Garou» (1923), затем вышли знаменитые ленты «Лондонский оборотень» (1935) и «Человек-волк» (1941).

<sup>2</sup> Удачные объяснения устойчивой популярности вампирического мифа можно найти в следующих относительно свежих работах: Антонов С. Тонкая красная линия. Заметки о вампирической парадигме в западной литературе и культуре // Гость Дракулы и другие истории и вампирах. СПб.: Азбука-Классика, 2007. С. 5–86; Михайлова Т., Одесский М. Граф Дракула. Опыт описания. — М.: ОГИ, 2009. Вампирам целиком посвящен выпуск журнала «Синий диван» (№ 15) (М.: «Три квадрата», 2010), в котором особенно продуктивными представляются мысли, высказанные Олегом Аронсоном в статье «Трансцендентальный вампиризм» (с. 25–46).

<sup>3</sup> Wilson N. Seduced by Twilight: The Allure and Contradictory Messages of the Popular Saga. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland, 2011; The Twilight Mystique Critical Essays on the Novels and Films / Ed. Amy M. Clarke and Marijane Osborn. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2010; Twilight and Philosophy: Vampires, Vegetarians and the Pursuit of Immortality / Ed. Rebecca Housel and J. Jeremy Wisniewski. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2009; Theorizing Twilight: Critical Essays on What's at Stake in a Post-Vampire World / Ed. Maggie Parke & Natalie Wilson. — Jefferson: McFarland, 2011; и многие др.

<sup>4</sup> Gilmore D. Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2003.

<sup>5</sup> Подробнее об этом см. изданную в 1864 году книгу: Baring-Gould S. The Book of Werewolves. London: Studio Editions Ltd., 1995; а также ставшую классической работу М. Саммерса: Summers M. The Werewolf in Lore and Legend. Mineola, N. Y.: Dover Publications, 2003; A Lycanthropy Reader: Werewolves in Western Culture / Ed. Charlotte Otten. — Syracuse: Syracuse University Press, 1986; The Essential Guide to Werewolf Literature / Ed. Brian Frost.: University of Wisconsin Press, 2003. Guiley R. The Encyclopedia of Vampires, Werewolves, and Other Monsters. N. Y.: Checkmark Books, 2005; Lidman M. Wild Men and Werewolves: An Investigation of the Iconography of Lycanthropy // The Journal of Popular Culture. Vol. X. Iss. 2. P. 388–397. Fall. 1976; а также докторскую диссертацию Брента Стышшинского: Stypczynski B. Evolution of the Werewolf Archetype From Ovid to J. K. Rowling (PhD Dissertation). Kent State Univ., 2008.



ГОЛОВАЧЕВА Ирина Владимировна / Irina GOLOVACHEVA

## | Живее всех живых: волк-оборотень как триумф телесного в новой монстрологии |

Эксплуатируя классический образ вервольфа, человек Нового времени, сталкиваясь с чудовищными свидетельствами, предъявленными в ходе судебных разбирательств, переживал катарсическое примирение с собственной Тенью, с враждебным alter ego, равно как и с темной стороной коллективного бессознательного. Миф о вервольфе предоставлял прекрасную когнитивную модель, позволяющую объяснять человеческую жестокость звериной, теневой стороной души<sup>6</sup>. Таким образом, «человек в чистом виде» оправдывался.

Одним из ранних литературных текстов, посвященных оборотням, можно назвать «Вервольф Хьюго» (*Hugues, the Werewolf*, 1838) Сазерленда Мензиса. Восемь лет спустя вышел ставший знаменитым «Вервольф Вагнер» (*Wagner the Wehr-Wolf*, 1847) Джорджа Рейнольдса, в котором главному герою, старику Фернанду Вагнеру, ни кто иной, как сам доктор Фауст дарит молодость ценой оборотничества. Затем в 1857 г. вышел роман «Предводитель волков» (*Le Meneur de loups*, 1857) Александра Дюма.

В XX веке одним из заметных литературных произведений об оборотнях стал роман «Парижский оборотень» (*The Werewolf of Paris*, 1933) американца Гая Эндора. За ним последовали толпы подражателей-литераторов, не говоря уже о многочисленных экранных воплощениях темы вервольфов<sup>7</sup>. Назовем лишь одно из самых заметных произведений — трилогию Брайана Стейблфорда «Лондонские оборотни» (*The Werewolves of London*, 1990).

Специалисты по истории оборотничества выделяют два подвида вервольфов: первый тип — это так называемый «конституциональный вервольф», т. е. человек, который после телесной трансформации становится не обыкновенным волком, а настоящим чудовищем в волчьей шкуре. Второй тип — «симпатизирующий вервольф», который по разным причинам сохраняет «человечность», т. е. человеческие душевные качества. Такой человек-волк еще более опасен, ибо, находясь в человеческом облике лишь притворяется своим среди чужих подобно агенту под прикрытием<sup>8</sup>. Современная оборотническая проза показывает, что эта дихотомия обогатилась совершенно неожиданными морфологическими и психологическими вариациями.

Изменение формы, трансформация телесности манифестирует важнейшую психосоциальную роль оборотничества — трансгрессию, стирание границ, их проблематизацию, тем самым символизируя, например, не только конкретную эпоху

перемен, но и изменчивость как таковую. С одной стороны, эта изменчивость заново утверждает норму, с другой — выдвигает на рассмотрение варианты нормы или ее альтернативы. Эта особенная валентность мифа о вервольфе — в отличие, скажем, от вампирического или ведовского мифов — предоставляет особенные возможности готике и фэнтези эпохи постмодерна.

Архетип вервольфа претерпел значительные трансформации в литературе последних двух десятилетий. Так, например, в «Гарри Поттере» Дж. Роулинг есть классические оборотни, превращающиеся в волков по всем правилам, т. е. каждое полнолуние, теряя при этом разум и полностью забывая о своем человеческом воплощении. Но есть и другой, более симпатичный вид оборотней — анимаги, способные превращаться в зверей по собственному желанию. Однако такого рода вариация не произвела революции в вервольфологии. Не произошла ревизия и в цикле из 22 романов Лорел Гамильтон об Аните Блейк (1993–2011), истребительнице вампиров, вервольфов и прочей нечисти, заполонившей обыденный мир.

Образ вервольфа демонстрирует не только онтологию чудовищного, предлагая один из вариантов того, как человеческая психика справляется с проблемой экзистенции, но и показывает процесс конструирования и семиотизирования конфликта культуры и природы, телесности, сексуальности — звериная сторона волка-оборотня или человека-волка есть выражение его «тела желания». Наш выбор текстов о вервольфах продиктован тем, что именно в них особенно оригинально трактуются эти аспекты.

Рассуждая о новейших монстрах, плодотворным будет сравнение вышеупомянутых «Сумерек» с еще более свежим, заслужившем высокую похвалу *New York Book Review* английским романом — с «Последним вервольфом» (*The Last Werewolf*, 2011) Глена Дункана, где повествование ведется от лица двухсотлетнего вервольфа. (Думается, что этот возраст не случаен, ибо отсылает читателя к тексту о весьма человеческом нечеловеке, об андроиде — к «Двухсотлетнему человеку» Айзека Азимова).

По художественным качествам дункановский текст существенно превосходит сагу Стефании Майер. Будучи идеальным хоррором, он демонстрирует высокую валентность использованных в нем жанровых моделей и образов, что позволяет иначе взглянуть на образ монстра, казалось бы, вполне исчерпывающе представленный в романтической, в особенности, френетической готике.

История поведена в форме *дневника вервольфа*. Таким образом, способ повествования и проблематика перекликаются со знаменитым «Интервью с вампиром» (1976), первой книгой цикла «Хроники вампира» с Энн Райс, а также с серией книг «Дневники вампира» (1991–2011) Лизы Джейн Смит. Антураж «Последнего вервольфа» хоть и принадлежит XXI веку со всеми приметами нашего времени, но сами по себе образы монстров глубоко укоренены в фольклорной и теологической традиции. Так, например, современного вампира может поразить лишь колообразный предмет, а вервольфа — серебряная пуля. Наряду с мобильными телефонами, компьютерами и прочими приметами современности мир, окружающий вервольфа Джейка Марлоу, населен не только обычными людьми, девушками по вызову, но и вампирами. Впрочем, Дункан обошелся с вампирами безо всякого пиетета. Их роль чисто инструментальна: они

<sup>6</sup> См. подробное исследование этого феномена в книге *Duclos D. The Werewolf Complex: America's Fascination With Violence/ Trans. by Amanda Pingree. Oxford & New York: Berg, 1998.* Что до темы расщепления сознания, связанного с оборотничеством, надо признать, что современная фантастика ничего существенно в психоаналитическом плане — по сравнению с фрейдовским анализом человека-волка — не добавляет. О вариантах оборотничества в культуре см., например: *Bourgault Du Coudray Ch. The curse of the werewolf: fantasy, horror and the beast within. New York: I.B. Tauris, 2006;* *Langston Hodge Milling J. The Ambiguous Animal: Evolution of the Beast-Man in Scientific Creation Myths. Dallas: University of Texas at Dallas, 1985* и пр.

<sup>7</sup> О вервольфах в кинематографе см., например: *Lawrence E. Werewolves in Psyche and Cinema: Man-Beast Transformation and Paradox // Journal of American Culture. Vol. 19. Iss. 3. Fall 1996. P. 103–112.*

<sup>8</sup> Об этом, например: *Twitchell J. Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror. N. Y.: Oxford University Press, 1985.*





ГОЛОВАЧЕВА Ирина Владимировна / Irina GOLOVACHEVA

## | Живее всех живых: волк-оборотень как триумф телесного в новой монстрологии |

представлены как традиционные антагонисты вервольфов. Автор — вероятно, из духа противоречия, в пику культовым «Сумеркам» — не потрудился придать вампирам какие-либо личностные характеристики, ограничившись лишь упоминанием расовых признаков, роста и одежды. Вместе с тем Дункан — от лица главного героя — остроумно и точно подмечает существенное отличие этих двух видов монстров:

«Огромная асимметрия между бессмертными и вервольфами (кроме очевидно эстетической) состоит в том, что преобразование вампира его возвышает, а преобразование вервольфа его принижает. Быть вампиром означает приобрести тонкий интеллект и изысканный вкус. Личность вампира бесконечно обогащается. Вампир получает бессмертие, колоссальную физическую силу, гипнотические способности, умение летать, экстрасенсорную власть над окружающими и эмоциональную глубину. Вервольф же приобретает дислексию и постоянную эрекцию... Вервольфы просто-напросто не могут обходиться без секса, а вампирам он не нужен»<sup>9</sup>.

Эти слова постулируют фундаментальную дефектность вервольфов как потенциальных литературных героев по сравнению с вампирами. Похоже, однако, что именно этот постулат был воспринят Гленом Дунканом как вызов: он его опровергает.

Между тем, изображенный Дунканом вервольф полностью соответствует канону: это кровавое чудовище — человек, в свое время укушенный (зараженный несколько столетий назад) другим вервольфом. Согласно традиции, укус вервольфа в романе является либо смертельным, либо заразным, т. е. приводящим жертву к неизлечимой болезни ликантропии. Таким образом появляются новые вервольфы. До романа Дункана вервольфы не проявляли способности к половому размножению.

Герой Дункана — очень богатый вервольф-сибарит, одержимый сексом, ценящий комфорт и эксклюзивные товары. Интеллектуал Джейк Марлоу за двести лет прочитал массу литературных шедевров и достиг фазы читательского пресыщения. Впрочем, он не исключает того, что если проживет еще лет десять, то вновь примется за чтение. Исповедь Марлоу изобилует цитатами из Канта, Китса, Джойса, Конрада, Набокова, Зонтаг и др. Интеллектуализм и отменный вкус — не единственное, что отличает героя. Перед нами серийный каннибал с прекрасным юмором, вкусом и чувством меры. Если бы Ганнибал Лектор умел оборачиваться волком, он и Джейк Марлоу могли бы подружиться.

Двухсотлетний, но вечно юный Джейк — это имя, по видимому, не случайно совпадает с именем вервольфа из появившихся раньше «Сумерек» — устал от ежемесячных трансформаций, приходящихся, как и положено, на полнолуние и превращающих его в охотника, эротомана и кровавого маньяка. Он устал от ни с чем не сравнимой тяготы Бытия Вервольфа и связанной с этим «бесконечной логистики». «У меня все еще есть чувства, но меня от них тошнит. И от этого ощущения меня тоже тошнит... Просто мне жить надоело»<sup>10</sup>.

Вервольф Джейк в целом адаптировался к своей новой звериной сущности, однако, так и не свыкнулся с трагичностью

одиночества, с отверженностью, с отсутствием любви, с существованием «в мире без Бога», с грузом смертных грехов, самым непереносимым из которых стало убийство и пожирание любимой жены и их нерожденного ребенка.

Он решается на крайнюю, самоубийственную меру: позволить себя убить, будучи убежден в бессмысленности подобного существования, ибо полагает, что является последней особью своего «биологического вида» (именно так он себя воспринимает!), следовательно, не может надеяться обрести если не семью, то хотя бы спутницу жизни и — кто знает? — продолжить род. По крайней мере, таковы данные, полученные им от ВОКОФ (Всемирной Организации по Контролю над Окультными Феноменами), специальной организации, занимающейся слежкой и истреблением вервольфов и вампиров. Предполагается, что из-за некоего вируса новые вервольфы не появляются, что означает, что если вервольф не убивает, а всего лишь кусает жертву, то она не обращается в вервольфа, как и «положено», а погибает. В дальнейшем открываются новые любовные, но главное — биологические — перспективы: неожиданно Джейк встречает Талуллу, прекрасную представительницу своего вида. Начиная с 56 главы мы читаем дневник этой особы, выпускницы Калифорнийского университета Лос-Анджелеса, сравнительно недавно ставшей вервольфом, и первой из этого вида литературных монстров, кому суждено родить ребенка от другого вервольфа. Впрочем, роман заканчивается прежде, чем мы узнаем, каково это для матери, дитя и мира.

Из дневника Джейка, сохраненного для читателя Тулуллой, мы узнаем о цели, с которой он стал писать. Она — в том, чтобы назвать все своими именами, т. е. семиотизировать свое существование: «Нельзя жить, не принимая себя таким, какой ты есть на самом деле, но нельзя принять себя таким, каков ты есть, если не можешь назвать то, что именно ты делаешь. Старая, как Адам, сила называния имен»<sup>11</sup>. Вервольф Глена Дункана использует дар слова со всей ответственностью творца, т. е. осознавая, что дневниковое пространство должно получить гармоничную и убедительную композицию, дабы «выразить невыразимое». Тем самым Джейк исполняет свой интеллектуальный долг: жульничать в творчестве совестно, особенно, когда оно призвано найти смысл в бессмысленном мире. Читатель получает возможность заглянуть во внутренний мир чудовища, узнать любые подробности, включая и не самые аппетитные. Но даже откровенные эпизоды каннибализма расцвечены огромным спектром разнообразных эмоций, порой направленных едким юмором.

Принадлежа к масскульту, «Последний вервольф» вместе с тем предлагает остроумную критику культуры постмодерна, ее неистощимого консьюмеризма, жадности пограничных удовольствий, гламурности и непрерывного апгрейда, обновления. Так, Джейк сардонически замечает: «У меня иммунитет против новизны, новостей и новинок. Поживите с мое — и никакой новизны не будет!»<sup>12</sup>

Мастерство Дункана позволяет постичь трагедию и парадокс вынужденного двойничества-оборотничества монстра,

<sup>9</sup> Duncan G. *The Last Werewolf*. N.Y.: Alfred A. Knopf, 2011 [E-reader version. Ch. 6].

<sup>10</sup> Duncan G. Ch. 2.

<sup>11</sup> Duncan G. Ch. 46.

<sup>12</sup> Ibid. Ch. 8.



ГОЛОВАЧЕВА Ирина Владимировна / Irina GOLOVACHEVA

## | Живее всех живых: волк-оборотень как триумф телесного в новой монстрологии |

а тем самым и непреодолимой двойственности человека. Во многих эпизодах, изображающих циклическую духовно-телесную трансформацию героя-вервольфа, текст не уступает по своей выразительности и глубине лучшим эпизодам «Странной истории доктора Джекилла и мистера Хайда» Р. Л. Стивенсона. Новизна, по сравнению со Стивенсоном, выразилась, прежде всего, в дальнейшем развитии темы и приема «дистилляции зла», о котором, в частности, говорится в лекции Набокова («Лекции по зарубежной литературе»). Автор «Вервольфа» изображает дистилляцию как процесс образования отдельной субстанции, точнее, сущности, т. е. мыслящего, рефлектирующего, чувствующего существа, в котором сконцентрировано звериное начало, неукротимая жажда убийства и пожирания. Так изображается антагонист человеческого внутри человека, с которым последнему следует сражаться. Дункан приписывает этому существу такие фенотипические, а возможно и генотипические биологические и характерологические свойства, такой необоримый диктат инстинктов, победить которые не возможно: Джейка постоянно сопровождает Голод (Hunger) или — Проклятие (The Curse) — оба слова характеризуют зов зверя, зов Волка. В сущности, это его постоянный персонифицированный зверский напарник, фазы усиления и ослабления которого Джейк непрерывно отслеживает и анализирует. Важно отметить, что Джейк никогда не бывает человеком на 100%. Но и волк никогда не бывает лишь волком. Внутренняя, чело-вечья речь не прекращается. Не останавливается и рефлексия. Память также работает «в обе стороны» — зверь не забывает о человеческих мыслях и поступках и наоборот. Возможно, было бы плодотворным таким образом и относиться к человеку в целом. Такой поворот темы человек / нечеловек делает очевидной содержательную ценность этого романа, не погрешившего при этом против оборотнического канона готической литературы.

\* \* \*

Посмотрев на классического вервольфа, мы получили ту изначальную систему координат, что позволяет вполне оценить революционность образа волка-оборотня в «Сумерках» Стефани Майер. Итак, «Сумерки» — это в большей степени типичный розовый роман про любовь, нежели готическое фэнтези про нашествие монстров. Точнее, это любовный роман, роман воспитания, триллер, хоррор и экшн «в одном флаконе». Таким образом, пользуясь знаменитой метафорой Мишеля де Серто<sup>13</sup>, можно сказать, что этот текст — супермаркет, где каждый найдет себе что-то по вкусу. Вероятно, эти качества и привели к беспрецедентной популярности саги. По этой причине, а также ввиду произведенного Майерс радикального поворота в сфере литературных чудовищ, мы ставим «Сумерки» в центр нашего анализа, не предпринимая ревизию всех вариантов современной вервольфо-, а заодно и вампиромании.

Майер эксплуатирует избитую тему трудности выбора между равно привлекательными объектами девичьей страсти: экзальтированной гламурной изысканной красотой одного претендента и brutальной витальностью другого. Заметим, что

витальность в данном случае — вовсе не эпитет, а видовая характеристика вервольфов, наряду с вампирами населяющими пространство «Сумерек». В саге Майер наличествует любовный треугольник, составленный из школьницы Беллы Свон и двух монстров.

Первый монстр — столетний, но вечно юный вампир-вегетарианец Эдвард Кален, обреченный по причине своего замороженного возраста все время ходить в выпускной класс. В Эдварде воплощен идеал гламурного мужчины: он невероятно грациозен, похож на голливудского актера или манекенщика Ральфа Лорена, его тело гладкое как мрамор, сверкающее как хрусталь (его кожа «гламурно» сверкает на солнце). Он невероятно образован, ловок, спортивен и, разумеется, очень богат. Вампирский клан Каленов в саге это полноправные члены нормального человеческого социума. Великолепный доктор, вампир-отец Кален самоотверженно трудится на ниве американского здравоохранения. Его приемные вампиры-дети, как и положено в посюсторонней жизни, ходят в обычную школу (никаких Хогвартсов для них не предусмотрено), не представляя для прочих школьников ровно никакой опасности. В довершение всего — Калены любят играть в бейсбол. Еще бы — это же американские вампиры!

Надо заметить, что при подобном радикальном разрушении канонов вампирического мифа доверие читателя к вампирской сути героев базируется практически на «честном слове». Таким образом, эти «больные» (они, как и положено вампирам, жертвы инфекции), скорее, мертвы в смысле литературной их достоверности, нежели живы. В самом деле, тот факт, что читателю предъявлены не просто некие «иные» — а именно мертвецы, точнее, нежить — полностью нивелирован. Отметим, что и вопрос о бессмертии души, которого лишены укушенные, читателей, не говоря уже об участниках сумеречного фандома, нисколько не беспокоит. На месте вампиров могли с легкостью оказаться столь же одаренные супернормальными способностями человекоподобные инопланетяне — существо конфликта и проблематика «Сумерек» от этого ничуть бы не изменилась. Другое дело — вервольфы...

Итак, второй претендент на душу и тело героини — индеец Джейк Блэк, превращающийся в вервольфа, точнее, в теплокровного (горячекровного: температура его тела 60 градусов) волка-оборотня. Майеровский вервольф — воплощение альтернативного типа мужской красоты: байкер, рокер-мотоциклист и мачо, прекрасно справляющийся со всеми вызовами экзистенции. Кстати, он передвигается быстрее вампиров, т. е. он быстрее всех на земле. Следовательно, он вполне достойный соперник вампира. К тому же он, как и вампир Эдвард, «прекрасный и верный товарищ».

Белла Свон, исходя из выбора сексуальных партнеров, сама должна квалифицироваться как монстр. В самом деле: разве сама она не стремится полностью соответствовать этому высокому званию, т. е. поскорее перестать числиться среди людей, стать радикально иной? Страстная жажда иного — вот причина всех ненормальных, алогичных и патологических решений героини. Выбирая между двумя потенциальными — вампиром и вервольфом, она ни на секунду не задумывается над тем, не выбрать ли вместо них обычного человека. Она видит дефект именно в своей человечности, т. е. в самом факте при-

<sup>13</sup> De Certeau, Michel. *The Practice of Everyday Life*, trans. Steven Rendall, University of California Press, Berkeley 1984. Цит. по Popular Culture: A Reader/ Ed. Raiford Guins, Omayra Zaragoza Cruz. London: SAGE Publications, 2005. P. 217.



ГОЛОВАЧЕВА Ирина Владимировна / Irina GOLOVACHEVA

## | Живее всех живых: волк-оборотень как триумф телесного в новой монстрологии |

надлежности к homo sapiens sapiens, ибо в целом трактует человеческую природу как ущербную: действительно, героиня представлена как неловкая, неталантливая и в целом довольно жалкая особа. Психобиологическая риторика «Сумерек» демонстрирует, что людям — по крайней мере, пока — нечем похвастаться, ибо они являются результатом неудачного эволюционного отбора. На ее примере очевидно, что проблема *дистилляции человеческой сущности* — по сравнению с сущностью любых *иных* — становится все более болезненной. Дело не только в присущей человеку бестиальности, зверстве. Проблема заключается в его бестолковости, особенно по сравнению с монстрами. Какого волка-оборотня ни возьми — Джейка из романа Майер или его тезку из «Последнего вервольфа» — наткнешься на нищеанского сверхчеловека. Не исключено и следующее объяснение патологических предпочтений героини «Сумерек»: Белла, будучи наделена особой, постмодернистской чувствительностью и чувственностью, понимает, что будущее если не за киборгами, то за другими окологуманскими биологическими видами. Если учесть, что традиционные культурные ограничения между «естественным» и «неестественным» пошатнулись, то ее выбор своевременен и современен.

Но вернемся к подлинному герою «Сумерек». Вервольф помещен Майер не в сферу зла, не в сферу инфернального, а в сферу морфологического, бихевиористского и персонального анализа. Следует сразу же отметить, что «плохих» вервольфов в мире «Сумерек» нет, так в романе опровергнут известный стереотип. Получается, что волк человеку — «не волк». Уже это обстоятельство полностью революционизирует образ оборотня. Более того, мы узнаем, что вервольфами рождаются. Правда, оборотничество впервые проявляется лишь в пубертатный период. Оборотни не случайно обитают в штате Вашингтон, в местах, где индейская мифология предоставляет много фольклорных свидетельств о волках и оборотнях. (Описанное в романе индейское племя квилетов существует на самом деле и, согласно квилетской легенде, происходит от волков.) Факт рождения, наследования гена оборотничества (рассуждая в терминах медицины, это не врожденное «уродство», а «наследственное заболевание») полностью противопоставляет этих человеко-животных монстров мертвецам-вампирам. В отличие от фольклорных и классических литературных вервольфов — кровавых чудовищ, практически серийных маньяков — квилетские волки-оборотни передают ген оборотничества по наследству, а не «по укусу» (у них 24 хромосомы, а не 25 как у человека и не 26, как у вампира), не зависят от фазы луны и в целом стоят на защите людей. Но подобно настоящим вервольфам, они обладают взрывным характером: гнев может сделать их неукротимыми, они прожорливы и не могут устоять перед запахом и видом свежей плоти (но не человеческой). Следует добавив, что, не будучи ответственными за свое унаследованное оборотничество, они в определенном смысле сожалеют об этой приобретенной сверхспособности.

Стефани Майер, разумеется, не случайно превратила в вервольфов древнее племя коренных американцев. Этим она хотела подчеркнуть большую естественность и телесность вервольфов по сравнению с вампирами и даже остальными американцами, которые, в отличие от индейцев никак, в сущности, не укоренены в американской первозданной дикой при-

роде, неплохо сохранившейся лишь в национальных парках и в индейских резервациях. Среднестатистический современный американец знает дикую природу понаслышке или в качестве туриста. Он и пешком практически не передвигается. Его телесность технизирована, а контакт с природой опосредован.

В отличие от классических волков-оборотней, вервольфы-квилеты живут в стае, их поведение социально. Но важнее всего то, что они живут в ладу не только с собой и друг с другом, но и в полной гармонии с людьми (в этом они схожи с вампирской семьей Каленов). В романе возрождается просветительская идея о благородном дикаре<sup>14</sup>, при этом акцент на примитивности не ставится, а лишь подчеркивается способность гармоничной личности телесно и психически существовать в природе и социуме на благословенной американской земле. Думается, что образ благородных вервольфов-индейцев выражает поворот, точнее, возврат к концепции Нового Адама, что не только обогащает культуру, но и, укоренившись в умах юных американцев в результате «сумеречного» культа, возможно, окажется плодотворным для развития Американского мифа.

Как мы видим, Майер полностью отринув фольклорную и литературную традицию изображения вервольфов. Посмотрим, какова же роль одного из трех главных героев «Сумерек», вервольфа-индейца Джейка Блэка. Его трансмутация — это телесно выраженный зов предков. В результате маскулинность новообращенного вервольфа стремительно укрепляется, при этом его лучшие человеческие качества сохраняются. В отличие от оборотничества Джекила-Хайда превращение Джейка Блэка в «Сумерках» не делает из юноши зверя. Его обращение лишь меняет облик и привычки, не меняя характер и цель, не изымает из его характеристик такие понятия, как дружба и любовь. В его новообретенной животной мужественности нет и оттенка насилия. Напротив, будучи волком, Джейк ведет себя так, как будто он просто переоделся для представления, натянув на себя волчью шкуру и накачавшись анаболиками. Главной героине — в отличие от Красной Шапочки — никакая опасность со стороны волка не угрожает. Не пугают майеровские оборотни и читателя. Таким образом, Стефани Майер делает из страшного мифологического инфернального чудовища вполне понятное читателю животное, которое, впрочем, по-прежнему является смесью хищника с человеком разумным. Но, может быть, писательница избрала неудачную сюжетную стратегию?

Однако Майер придумала для вервольфа Джейка абсолютно новаторскую и сюжетно непредсказуемую роль именно в вампирском социуме: он добровольно служит собакой-нянькой, т. е. одомашнивается<sup>15</sup>. В результате Джейк то ребенка нянчит, то охраняет дом вампирского семейства Каленов, то выступает бойцовой собакой.

<sup>14</sup> Jensen K. Noble Werewolves or Shapeshifters // The Twilight Mystique: Critical Essays on the Novels and Films / Ed. Amy M. Clarke and Maryjane Osborn. Jefferson: McFarland, 2010. P. 92-106.

<sup>15</sup> Одомашнивание волка, как известно, один из эволюционных путей, избранных природой для семейства псовых. Так что ничего невероятного в происходящем нет — не в котика же превращают вервольфа Джейка! Этот сюжетный ход лишь подчеркивает сущностную для оборотней изменчивость, в свою очередь, отсылая к изменчивости всех биологических видов как непременной составляющей процесса эволюции.



ГОЛОВАЧЕВА Ирина Владимировна / Irina GOLOVACHEVA

## | Живее всех живых: волк-оборотень как триумф телесного в новой монстрологии |

Но не будем спешить с соболезнованиями. Его будущее весьма радужно: он «запечатлился» с ребенком Беллы и вампира Эдварда. («Запечатление» в романе означает мгновенный импринтинг, т. е. установление неразрывной, пожизненной привязанности к представителю противоположного пола). Скорее всего, союз вервольфа и стремительно взрослеющей девочки, полувампира-получеловека, будет плодотворен. По логике вещей, у них должны со временем родиться кварталы: на четверть волки, на четверть вампиры, в остальном якобы люди. У следующих поколений этих гибридов будет, судя по всему, масса преимуществ: любая диета, способность быть сверхчеловеком и сверхживотным одновременно и попеременно. Думается, что для интерпретации биологического дискурса «Сумерек», в особенности последней части, касающейся совместного будущего девочки-монстра и вервольфа Джейка, продуктивно использовать понятие «многообещающий урод» или «перспективный монстр» (*hopeful monster*), предложенное генетиком и эволюционистом, автором теории

макроэволюции, Рихардом Гольдшмидтом в книге «Материальные основы эволюции» (1940). «Многообещающий урод» — это биологическое существо, которое появляется в результате макромутации организмов, отклоняющихся от нормального строения, но при этом весьма успешно адаптированных к измененным условиям среды. Они могут дать начало новым видам и стать началом новой эволюционной линии. Судя по моде на «Сумерки», вариант неогоминида, «многообещающего урода», никого не пугает своими франкенштейновскими перспективами, а напротив, представляется желанным. Быть может, такими текстами культура постмодерна преодолевает «видовой эгоизм» человека, расшатывая уверенность в его исключительности?

В полном согласии с такими сальтационистскими представлениями, вервольфы, как показывают романы Дункана и Майер, выглядят весьма перспективно, эффектно выйдя из тени вампиров и зомби и продемонстрировав уникальный потенциал. Отныне они вполне конкурентоспособны.



СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

| Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой» |

СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

Харьков, Украина.

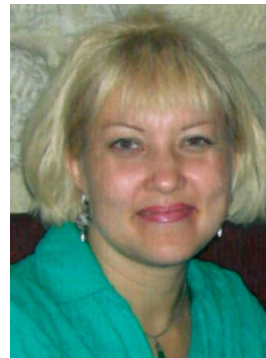
Харьковский Национальный университет имени В. Н. Каразина.

Доктор философских наук, профессор.

Kharkov, Ukraine.

Professor of Kharkiv National Karazin University.

PhD. in Philosophy, Doctor of Habilitation.

[gekata2000@mail.ru](mailto:gekata2000@mail.ru)

## КИБОРГ: «ОЖИВШИЙ МЕРТВЫЙ» ИЛИ «МЕРТВЫЙ ЖИВОЙ»? ТЕЛО И ЕГО ТРАНСГРЕССИИ В ПРОСТРАНСТВЕ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ:

### ПАНОРАМА ОБРАЗОВ\*

Актуальность статьи обусловлена необходимостью изучения киберкультуры, виртуальной идентичности, ее источников и репрезентацией, которые сложились на настоящий момент и до которых до сегодняшнего дня мало исследованы в постсоветском пространстве. Цель статьи в том, чтобы рассмотреть формы, в которых виртуальное сознание проникает в современное общество, а кибер-идентичность изменяет современные представления о телесности и сознании. В результате исследования сделаны выводы о том, что киборги представляют особый феномен культуры после модерна, а кибер-субъективность «размывает» антропо-центричность традиционной культуры (подобно тому, как квин-идентичность разрушает гетеронормативность традиционной культуры). Киборгов можно рассматривать как существ «новой расы», совмещающих в себе органическое и неорганическое начала, и таким образом, деконструирующих традиционные культурные оппозиции жизнь-смерть, природа-культура, мужское-женское, др.

**Ключевые слова:** киборг, тело, сознание, виртуальное пространство, кибер-идентичность, маргинальность, антропонормативность

## Cyborg: "Animated dead" or "Dead animation"? The body and its transgression in the digital culture space

The relevance of the paper lies in the necessity to study cyber culture, virtual identity, and the sources and representations that have currently developed and which, up till now, have received little attention in the former Soviet Union. The purpose of the article is to examine ways in which the virtual consciousness penetrates into modern society, and how the cyber-identity changes the current understanding of the physical body and human consciousness. The paper's conclusion is that cyborgs are a cultural phenomenon, developed after modernism, and that cyber-subjectivity "blurs" the anthropo-centrism of traditional culture (just as a homosexual identity deconstructs the heteronormativity of traditional culture). Cyborgs can be seen as creatures of the "new race", who combine organic and inorganic elements, and so deconstruct such traditional cultural oppositions as life-death, nature-culture, male-female, etc.

**Key words:** cyborg, body, mind, virtual space, cyber identity, marginality, anthroponormativity

Киборг — центральный персонаж кибер-утопии, человек-машина, созданный в ответ на вызов «высоких технологий» конца XX столетия. С одной стороны, киборг — гибридное создание, олицетворяет самые антигуманные фантазии сциентистов и фантастов апокалиптического толка. С другой стороны,

он воплощает идеи постчеловеческого измерения, сверх-(над)-природного объединения «человеческого» и «искусственного», киборг — это бренд биотехнологий, «генной» инженерии, имплантированных органов и искусственного оплодотворения, деконструирующих традиционную оппозицию Природы и Цивилизации.

Одним из фундаторов кибер-теории выступила Донна Харауэй, которая в эссе «Манифест киборгов» (1984) в рамках постмодернистской критики пытается деконструировать теорию человеческой телесности, сформировавшуюся в рамках просвещенческой и модернистской научных парадигм, в которых упор делался на рациональность, абсолютизацию научного и технического знания, универсальные ценности. Донна Харауэй, опираясь на постмодернистскую эпистемо-

\* Настоящая статья подготовлена благодаря гранту Программы имени Фулбрайта, 2011–2012 и 9-месячной стажировке в Калифорнийском университете в Беркли, США (University California at Berkeley, USA). Особую благодарность приношу американским профессорам: Линде Вильямс (Linda Williams, University California at Berkeley), Дмитрию Шалину (Dmitri Shalin, Center for Democratic Culture, University of Nevada, Las Vegas), Эстер Ротблум (Esther Rothblum, San Diego State University), Роберту Макруеру (Robert McRuer, George Washington University). Все идеи, а также ошибки, все еще сохранившиеся в статье, принадлежат автору.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

| Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой» |

логию, утверждала, что в феномене киборга происходит реконцептуализация модернистской картины мира, покоящейся на двучленных оппозициях мужское-женское, человеческое-не-человеческое. По словам Харауэй, именно киборг представляет реальность современной жизни, в которой «органическое индустриальное общество трансформирует себя к полиморфному информационному обществу»<sup>1</sup>. В современном мире не только истины и «великие нарративы» (согласно Лиотару) перестали функционировать как стабильные и фиксированные природные объекты, фокус современного внимания перемещается от «пространства», занимаемого объектом, к его границам, к поиску периферии между объектом и не-объектом, которая часто представляет собой нечто размытое и постоянно меняющееся. Именно изменчивость, полиморфность, восстанавливаемость, проницаемость границ и являются характеристиками цифровой культуры, наиболее ярким представителем которой выступает киборг. Киборг, соединяющий животное и машинное начало, органическое и неорганическое, телесное и духовное, оказывается тем, кто акцентирует границы, а не объекты, а также указывает на нестабильность и гетерогенность границ, так как киборг — это только общее наименование класса субъектов, репрезентирующих новую форму жизни, не человеческую, но и не нечеловеческую, киборги — не «мертвые живые» как зомби в этнографических фильмах ужасов, но и не ожившие вещи, как в фантастических фильмах про инопланетные цивилизации. Особого рода инферальность киборгов, объединение в едином существе противоречивого и взаимоисключающего делает его привлекательным и эротичным. Часто киборги оказываются более сексапильными, чем герои человеческого происхождения.

Все вышесказанное может способствовать выводу о том, что в современном мире представления о границах человеческого тела не просто размыты, но стремятся к полному стиранию. Как представляется, этот вывод ошибочен, так как появление киборга как самостоятельного субъекта и дискуссии об источниках идентичности киборгов лежат в поле современной философской антропологии, на пересечении гендерной, визуальной, критической теорий, постмодернизма и философии Другого. Можно утверждать, что если дискуссии о «третьем поле» в культурной антропологии XX века (исследования сексуальной идентичности и гендерных ролей *хиджра*<sup>2</sup> в индийском обществе и *бердачи*<sup>3</sup> в обществах американских индейцев) деконструируют гетеронормативность традиционной культуры со стороны телесных функций и физических возможностей, опосредованных социумом, то киборг представляет, на наш взгляд, деконструкцию *антропо-нормативности* — традиционных культурных представлений о возможностях взаимной адаптивности тела и техники, пределах сохранения антропологичности, и даже формирования «особой расы» людей-машин, симбиоз которых представляет новое культурное и антропо-

логическое явление, ставшее самостоятельным феноменом в пространстве «цифровой культуры». В частности, Д. Харауэй выдвинула теорию «кибер-субъективности»<sup>4</sup> как гибридного проекта, делающего акцент на стратегической субъективности, соответствующей информационному обществу. «Интернет-утопия» виртуальных миров внедряет в сознание масс идею пространства, свободного от «возраста», «гендера», «расы», имущественного и экономического статуса, физических параметров рождения, что само по себе значительным образом трансформирует идею *человекоподобия* киборгов в информационном, постгуманистическом обществе.

Другие исследователи ведут спор о гибридной сущности киборгов, и о том, какие именно существа, созданные виртуальным пространством и воображением интернет-пользователей, являются киборгами, то есть *новой пост-антропологической расой*, а какие не являются. С одной стороны, киборг демонстрирует триумф интеллекта и отказ от эмоций, что как бы делает его идеалом сциентистской культуры. С другой стороны, тело киборга обладает сверхвозможностями, которые нередко превосходят все доступные человеку, и это исключает его из мира человеческого, сближает с машиной, предназначенной для выполнения определенных функций (войны, примирения, охраны, защиты, и т. д.). Однако существует и третий аспект — киборги, вступающие в тесные взаимоотношения с человеческим миром, нередко «очеловечиваются» в эмоциональном плане, они принимают самостоятельные решения, руководствуясь не логикой, а симпатиями, либо моральными представлениями о «добре» и «зле», «красоте» и «уродстве». С точки зрения людей, окружающих киборгов в тот момент, киборги «очеловечиваются», со всеми плюсами и минусами данного процесса; с точки зрения самих киборгов, они эволюционируют и формируют собственную субъективность, независимую от субъективности создателя (создателей). Именно способность к самостоятельному принятию решений в ситуации не только интеллектуальной неопределенности, но и высокой эмоциональной насыщенности позволяет говорить о киборге как отдельной антропологической сущности.

В этом контексте интересна дискуссия, которая разгорелась в академических кругах в конце 1990-х — начале 2000-х годов, после выхода на экран первых и наиболее успешных фильмов с киборгами в качестве главных героев («Терминатор», «Робокоп», «Джонни-мнемоник», др). В частности, антрополог Д. Томас<sup>5</sup> разграничил две разновидности пост-органических/транс-органических существ (киборгов), представленных в популярной культуре: человеческое тело, которое было «достроено» электронными или неорганическими имплантатами, второй же тип представляет собой человеческое сознание, переселенное в компьютер или компьютерные сети. Оба описанных типа квалифицируются в популярной культуре как «киборги», так как их нельзя однозначно причислить ни к представителям человеческой расы, ни к машинам, ни к сверх-сущностям (божественного порядка), поскольку сознание, даже пребывающее в компьютере, тем не менее, своим

<sup>1</sup> Руднев В. П. Тело // В. Руднев. Энциклопедический словарь культуры XX века: Ключевые понятия и тексты. М., 2001. С. 161.

<sup>2</sup> Фрейд З. Я и Оно // Фрейд З. Психология Бессознательного: Сб. произведений: Пер. с нем. / Сост., ред. и вступ. статья М. Г. Ярошевского. М.: Просвещение, 1990.

<sup>3</sup> Мерло-Понти М. Феноменология восприятия / М. Мерло-Понти: Пер. с фр. СПб.: Ювента; Наука, 1999.

<sup>4</sup> Сартр Жан-Поль. Буття і Ніщо. Нарис з феноменологічної онтології / Пер. с фр. В. Лях, П. Татарчук. К.: Основи, 2001. С. 322.

<sup>5</sup> Kroker A., Kroker M. Body Invaders: Panic Sex in America. Palgrave Macmillan, 1988.



СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

| Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой» |

источником имеет человеческого субъекта. Исследователи, работающие в области кибер-идентичности, настаивают на необходимости дифференциации *киборгов*, *андроидов* и *роботов*<sup>6</sup>, которые репрезентируют разные подходы в понимании источников антропологичности: роботы представляют собой производные механики, как про внешнему виду, так и по функциям, им приданным. Андроиды могут выглядеть и как роботы, и как человекоподобные организмы, однако в них неорганические компоненты не комбинируются с органическими, андроиды принадлежат миру техники (как бы это не скрывали сами андроиды). Киборг — это существо, порожденное на границе человека и машины (либо животного и техники), он способен самоуправляться, самовосстанавливаться и даже самосовершенствоваться, что делает его представителем принципиально нового класса феноменов, которым не может быть отказано в антропологичности. В той же степени, в какой виртуальная идентичность является *гибридной* и *трансформируемой*, телесная природа киборга является гибридной и трансформируемой, так как такие базовые характеристики как жизнь-смерть, мужское-женское в ситуации с киборгом теряют свое значение.

Киборг локализуется в мире, где границы между животным, человеком и машиной проницаемы либо прорваны. Анна Бальзамо считает, что киборги, являясь продуктом индустриальной эпохи, своей символикой уходят глубоко в психическое бессознательное, человеческие страхи и желания. Значение киборгов как «постмодернистской школы» двоякое: киборг — это максимально объективированный «чужой», друговость которого позволяет человеку острее ощутить собственную антропологическую идентичность. С другой стороны, воспринимая и впуская эту «друговость» в собственную культуру, человечество (и, в частности пользователи Интернет) учатся большей толерантности в восприятии непохожих на повседневные, человеческие формы жизни. Киборг деконструирует само содержание категории «друговости», совмещая в себе одновременно оппозицию и «органического», и «неорганического» мира, понимаясь как *другой* и в пространстве «машин и механизмов» (будучи визуально подобным человеку), и как *другой* в человеческой реальности, так как по своим качествам, целям и возможностям превосходит человеческие. Интернет дает шанс радикально изменить гендерные стереотипы, роли и идентичности, создавая новые *имиджи*, языки и виртуальные «номадические» субъективности.

Классическими визуализациями киборгов принято считать фильмы «Терминатор» (Дж. Камерон, 1984) и «Робокоп» (П. Верховен, 1987). Символизм киборгов в этих фильмах аналогичен символизму супергероев в полицейских боевиках — безотказных человеко-машин, воинов-роботов, единственных функций которых является война и убийство. По ходу сюжетов киборги тем более воспринимаются как положительные герои, чем большее количество «человеческих» черт они демонстрируют. Анна Бальзамо считает, что первые киборги репрезентировали мужской гендер вследствие того, что максимальная, технологическая рациональность в традиционном обществе ассоциируется с маскулинностью. Результатом гендерной ди-

хотомизации был тот факт, что даже режиссерам, людям с богатой фантазией, трудно было представить робота-женщину. Конструирование гендерно-феминных киборгов развивалось совсем по другой линии, их создатели опирались на традиционные культурные схемы: женщины — воспроизводительницы рода и женщины — объекты сексуального желания. Классическими фильмами этого типа являются «Чужой» (1979) и «Чужие» (1986), где фигура женского робота на самом деле является отсылкой к «матери-машине», к гиперболизации инстинкта воспроизведения, технологиям *суррогатного материнства* и *искусственного оплодотворения*. Необходимость уничтожения женских киборгов, в отличие от мужских, в кинофантазиях мотивируется даже не столько «чужеродностью» объектов, их нежеланием «антропологизироваться», сколько тем самым неостановимым инстинктом воспроизводства.

В повседневной жизни кибер-феминизм стирает границы «женственности» и «мужественности», вводя в культурный дискурс образы «кибер-аватар», «кибер-герл», утверждая тем самым новые перспективы для развития женской индивидуальности и делает женскую индивидуальность менее фиксированной. Кибер-феминизм как бы поддерживает идею появления мира, в котором человек станет *бесполом*, *безрасовым*, *над-индивидуальным*, то есть всемогущим в своих желаниях, подобно богу, а компьютерные технологии изменяют сознание масс, создавая в Интернет образы женщин нового поколения — «гендер-гибридов», «феминистских аватар». Борясь за права женщины в сфере образования, равной оплаты труда, профессиональной самореализации, либеральный феминизм 1960-70-х годов, тем не менее, оставался в рамках традиционных гендерно-сексуальных дефиниций, в которых «феминное» ассоциировалось с «эмоциональным», «пассивным», «телесным», «природным» началом, в то время как «маскулинное» — с «интеллектуальным», «активным», «культурным» и «вербальным». Кибер-феминизм явился открытием 1990-х годов и сформировался как изначальный вызов, сопротивление представлениям о присущей «женской культуре» технофобии и технологической «некомпетентности» женщин. Он представляет собой постгуманистический, постмодернистский, постлиберальный проект, который сочетает в единый гибрид «женщину» и «компьютеры», «женщину и технологию», противопоставляя новый взгляд сциентистским теориям о биоидной сущности женского. Поэтому киборгов на телеэкране рассматривают с точки зрения «технологических репрезентаций гендера» эпохи Постмодерн<sup>7</sup>. На следующем уровне появляются образы «добрых вампирш», «демонических фей» или «ангелов-воительниц», пол и сексуальность которых трудно определяются, трансформируются. Зачастую эти образы навеяны произведениями радикальных феминистских фантастов — Урсулы Ле Гуин, Джоанны Русс, Вильяма Гибсона. Многие кибер-теоретики считают, что использование виртуальных пространств и кибер-технологий является весьма перспективным шагом в развитии женской эмансипации и женского самосознания<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> Делез Ж., Гватари Ф. Капитализм и шизофрения. Анти-Эдип. М.: ИНИОН, 1990.

<sup>8</sup> Haraway D. Simians, Cyborgs, Women: The Reinvention of Nature. Free, London, 1991. Nanda S. Neither Man Nor Woman: The Hijras of India. Belmont, CA, Wadsworth, 1990.

<sup>6</sup> Yus F. Internet-mediated communication in context. John Benjamins Publishing company, 2011. P. 20–21.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

| Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой» |

В интернет-культуре существует также особое направление, называемое «кибер-этнографией» (Анна Бальзамо, Никола Никсон, Сюзан Сулейман), представители которого исследуют фундаментальные основы интерпретирования киборгов, гендера, тела в Интернет как культурных знаков. Например, Анна Бальзамо вводит термин «киборг-космология»<sup>9</sup>, устанавливая, тем самым, происхождение «героев» кибер-пространства от мифологических сюжетов и архетипов. Интересной в культурологическом плане является апелляция кибер-«этнографов» к женским образам «запрещенных религий», которые несут в себе (по их мнению), силу не репрессированного, абсолютного женского начала. В американской кибер-культуре это символические фигуры Мадам Бригитты, Черной Королевы или Дамбаллы, вошедшие в массовое сознание из вуду, религии черных рабов, долгое время пребывавшей под гнетом белых колонизаторов. Отождествление с мощными, непредсказуемыми, загадочными и своенравными богинями для большей части женщин-пользовательниц символизирует вызов традиционной культуре, которая в течение многих столетий подавляла творческое начало женщин.

Распространенными образами киборгов в постмодернистском кино выступают «тайные агенты», которые могут сливаться в единый образ. Киборги-убийцы визуализируют страх массового сознания перед рациональностью, не поддающейся гуманистическому контролю со стороны общества, перед возможностями «закрытой науки», которая подается в массовой культуре как некое подобие «масонского клуба». Технологии, способные расчленить и заменить человеческое тело, зрелищно репрезентированы в фильмах «Джонни-мнемоник» (1995), «Люди в черном» (1997), «Матрица» (1999). Например, в «Джонни-мнемоник» смерть изображена в образе «улично-проповедника», заменившего все части своего тела искусственными, и испытывающим отвращение ко всему живому, естественному в теле. Разные типы сознания вне демонстрируют почти все герои фильма — и дельфин, обладающий человеческим сознанием, и своим поведением как бы трансgressирующий границы человеческого и животного сознания; и женщина-призрак, сознание которой живет в компьютерных сетях после ее телесной гибели (трансгрессия телесного и духовного), и сам главный герой Джонни, который представляет собой кибер-гибрид, сращение человека и компьютера, чья голова используется для перевозки контрабандной информации. Несомненно, в этом фильме показаны разные формы интеграции человека и техники, и даже животного и техники, что возможно только при разделении телесного и духовного существования, и даже противопоставления сознания и физической плоти, а также самосознания и объективированной информации, которая «просто» хранится в мозгу, но не затрагивает оснований идентичности.

В культовом блокбастере «Люди в черном» реальности накладываются одна на другую, это происходит благодаря принятию одновременного существования нескольких параллельных реальностей. Например, инопланетянин-агрессор «натягивает» на себя тело жертвы, как халат или маску, тем самым пол-

ностью де-натурализуя представления о телесности и физических параметрах тела. Даже побывав в желудке у «межзвездного жука», один из главных героев остается жив, в то время как космическое чудовище уничтожается. Морг — одно из постоянных мест действия в этом фильме, и главный герой со своей будущей избранницей знакомится именно там. Героиня фильма — патологоанатом, которой доводится вскрывать *трупы инопланетян*, и которая в самом начале фильма с брезгливостью изрекает: «Фуй, не люблю живых!». Свидетельством того, что этот фильм воплотил наиболее сокровенные и массовые фантазии постмодернистского сознания о взаимопроникаемости *живого и неживого, человеческого и нечеловеческого* является то, что в фильме происходит до десяти разнообразных, иногда довольно изощренных убийств, однако все они представлены настолько иронично, в сопровождении специфически американских острот, что ужас смерти сменяется удовольствием от ее созерцания.

В фильме «Матрица» (братья Вачовски, 1999), быстро приобретшим статус культового, телесность распадается в несколько уровней реальности, сосуществующих и взаимодействующих. При этом тело и сознание способны существовать независимо друг от друга, что является аллюзией к декартовскому дуализму и, таким образом, вполне подтверждает слова Б. Гройса о том, что весь этот фильм можно рассматривать как сплошную иллюстрацию к современной философии<sup>10</sup>, и добавим от — философии, опосредованной массовой культурой, а вовсе не той, которую преподают в университетах. Фактически, «Матрица» репрезентирует мифологему цифровой культуры, включая в фильм несколько архетипических интернет-сюжетов. На наш взгляд, можно утверждать, что современная массовая культура подвергалась значительной «интеллектуализации» за счет пересказов сюжетов античной и классической литературы, мифов народов мира, выложенных на интернет, а также кратких пересказов основных идей почти всех известных философов в Википедии. Именно такое, «всеобщее», «модное», «коммерческое» знание современного общества репрезентирует на наш взгляд, сюжетика «Матрицы».

Один из базовых сюжетов «Матрицы» это победа кибернетических монстров над человечеством, монстры не только управляют миром, но и моделируют *виртуальную реальность*, которую обычные люди принимают за действительную. Этот сюжет, с одной стороны, легко найти в мифах, в частности, в античных мифах о борьбе богов и титанов; с другой стороны, образ моделируемой реальности, в которой без проблемно существует большинство населения планеты, может быть реферирован к современной массовой культуре, которая формируется телевидением, рекламой и ангажированными новостями и, по большому счету, ничего общего не имеет с реальной жизнью (что и было с изяществом продемонстрировано в известном американском фильме «Плутство», 1997). Также этот сюжет можно рассматривать как образ интернет-пространства, которое все более стремится заместить реальность (виртуальные знакомства, виртуальный секс, виртуальные деньги,

<sup>9</sup> Roscoe W. Changing ones: Third and fourth genders in native North America. New York: St. Martin's, 1998.

<sup>10</sup> Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. // Гендерная теория и искусство. Антология 1970–2000 / Под ред. Л. М. Бредихиной, К. Дипуэлл М.: РОС-СПЭН, 2005.





## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СУКОВАТАЯ Виктория Анатольевна / Victoria SUKOVATAYA

| Киборг: «оживший мертвый» или «мертвый живой» |

и т. д.), и, погружаясь в которое, человек все более теряет связь с физическими (телесными) проявлениями личности и попадает в мир тотальной симуляции (Ж. Бодрийяр). Таким образом, общий сюжет «Матрицы» можно рассматривать и как иллюстрацию к футурологическим дистопиям (типа «Водного мира» или «Джонни-мнемоника»). В этой виртуальной утопии важно, что все эти бесконечные и динамичные виртуальные миры, порожденные искусственным интеллектом, заключены в микрочип, и их (виртуальные миры) можно игнорировать, включив/выключив микрочип, до тех пор пока кибер-сюжет неожиданно не становится *травматичным* для субъекта. Зритель сталкивается с парадоксальностью жизни: несовершенство мира является одновременно и знаком его виртуальности, и знаком его реальности. Поэтому в фильме, если умираешь в реальности виртуальной, регулируемой матрицей, то умираешь и в физическом мире. Логика вытекающего из этого ответа, лежит вне сюжета фильма, но стремиться показать двусмысленность того, как киберпространство воздействует на человеческую жизнь: погружение в киберпространство может усилить телесный опыт (новая чувственность, новое тело с большим числом органов, новый пол...), но также оно открывает возможность тем, кто управляет машинами, кто управляет киберпространством, буквально похитить тело субъекта, лишив личность контроля над ним.

«Матрица» как бы визуализирует древний утопический проект эзотерических учений (орфических, дионисийских), в которых материальное, физическое тело видится как «тюрьма», «помеха», «кокон», «оболочка», от которой можно и необходимо избавиться. Поэтому герои «Матрицы» — повстанцы, осознавшие иллюзорность навязанной им повседневности. Нео, будучи раненным в конце фильма, не чувствует этого, пока не видит своих ран, после чего моментально умирает и затем, уверовав в свою избранность, воскресает. В этом фрагменте смерти и воскресения можно усмотреть визуальные референции к еще одной знаковой книге постмодерной культуры «Жизнь после смерти» Р. Моуди<sup>11</sup>. В «Матрице» с очевидностью визуализированы рассказы умерших и вернувшихся об образах «перехода», света в конце тоннеля, капанья воды, голосов умерших родных и т.д. Главными положительными героями выступают «мертвые другие», при помощи которых происходит возвращение в физический мир телесной жизни.

Основные категории, на которых строится «Матрица», называются главными категориями «цифровой культуры»: виртуальная реальность, сознание «вне тела», симуляция, симулякр, кибер-пространство, помимо которых широко используются визуальные психоделические образы, также реферированные к современным биотехнологиям, нейролингвистическому программированию и трансперсональной психологии С. Грофа. Например, визуальный ряд «Матрицы» начинается с изображения непрерывно стекающих по черной стене вертикальных потоков зеленых иероглифов и цифр, которые обладают очевид-

ным *психоделическим эффектом*, порождают удовольствие от созерцания образов, не имеющих логического смысла, но которые при минимальном воображении можно принять за сплетения лент ДНК, генетического кода всякого живого организма. На самом деле, это симуляция «живого» и, возможно, отсылка к фундаментальной идее восточной религиозной традиции — идее пробуждения.

В результате проведенного анализа можно сделать следующие выводы:

- 1) киборг представляет собой радикальное стремление популярной культуры к акцентуации границ (маргиналий) как производящей «территории свободы» («гетеротопии», в терминологии М. Фуко), в отличие от Центра, производящего фиксированного, стабильные и несвободные тела и идентичности;
- 2) маргинальность киборга является базовым качеством его экзистенции, что позволяет утверждать некоторым исследователям рождение «новой расы», не-человека, не-машины, совмещающего в себе органический и неорганический принцип, как источник нового типа телесности и идентичности;
- 3) кибер-идентичность обладает гораздо более высокой полиморфностью репрезентаций по сравнению с социо-культурной и физической идентичностью, так как ее источники поистине неисчерпаемы и могут меняться в соответствии с прагматикой коммуникации, либо игровыми интенциями субъекта; таким образом, можно утверждать, что кибер-субъективность разрушает («размывает») антропо-нормативность традиционной культуры и коммуникации;
- 4) новые технологии не имитируют реальность, но создают новый ее тип, в пространстве которой возможно рождение кибер-тела и кибер-идентичности, которые сосуществуют параллельно с физическим телом, однако расширяют его возможности, также как и возможности человеческого сознания;
- 5) новый тип кибер-телесности стирает картезианский дуализм тела и разума, так как личность киборга может быть «заключена» в его разум, в то время как «душа» — в микрочип, который может включаться и отключаться в нужный момент, соединяя «душу» с телом или с компьютером по выбору, таким образом, форма существования также превращается в предмет выбора;
- 6) кибер-идентичность акцентирует относительность (релевантность) традиционных экзистенциальных характеристик человеческого тела (таких как жизнь-смерть, мужское-женское, старший-младший, сексуальность, др), а также местоположение в пространстве и во времени, таким образом, основной формой репрезентации становится интенциональность сознания, стремление представить свою субъективность в тех параметрах, в каких это задумывает создатель; таким образом, кибер-тело стимулирует развитие толерантности в обществе и возможности расширения сознания в принятии новых — других, — форм телесности.

<sup>11</sup> Tomas D. Old Rituals in New Space : Rites de Passage and William Gibson's Cultural Models of Cyberspace, In: Cyberspace: First Steps, ed. M. Benedikt. Cambridge: MIT Press, 1991. P. 31–47.



МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |

МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

Россия, Самара.  
Самарский государственный университет. Кафедра теории и истории культуры.  
Кандидат филологических наук, доцент.

Russia, Samara.  
Samara State University.  
Chair of Theory and History of Culture.  
Associate Professor, PhD in Philology.



## «ЧИТАТЕЛЬ + ЗРИТЕЛЬ = ?». К ВОПРОСУ О НОВЫХ ПРАКТИКАХ ВОСПРИЯТИЯ ТЕКСТА

Современные формы существования текста, цифровые носители порождают новые художественные практики. Предметом исследования стали такие арт-продукты, как комикс и визуальный роман. Автор утверждает, что большинство современных читателей чувствует себя гораздо комфортнее, если при чтении они опираются на зрительные впечатления. «Смотрю и читаю» - это принцип восприятия современного читателя. Новые типы носителей, новые способы кодирования информации формируют новый тип реципиента.

**Ключевые слова:** художественный текст, реципиент, способы декодирования информации, вербальное, визуальное, комикс, визуальный роман

## "Reader + Viewer =?" — On the new Text Comprehension Practice

The article discusses how modern forms of the text and digital media generate new art practices. The subjects of the study are various art products, such as comics and the visual novel. The author argues that most contemporary readers feel much more comfortable if, when reading, they can rely on visual impressions. "Read and Look" is the contemporary reader's principle of perception of. New media types and new ways of coding information form a new type of recipient.

**Key words:** artistic text, the recipient, methods of information decoding, verbal, visual, comics, visual novel

Большинство обычных читателей (вернее, людей, умеющих читать) нуждаются в текстах, которые бы отвечали их возможностям декодировать информацию.

В настоящее время литература активно меняет способы своего существования: новые формы художественного текста порождают новые культурные практики. Электронный ридер требует иных навыков, нежели книга в переплете, экран ноутбука формирует такие телесные привычки, которые формируют моторные навыки, отсутствующие у посетителей традиционных библиотек. Современный читатель по-другому ощущает литературу, потому что электронные носители диктуют другие правила и принципиально другие ожидания от вербальных текстов. Появляются новые формы ее взаимодействия с кинематографом, анимацией. Кинороман, комикс, визуальная новелла, интерактивная литература и т. п. — все эти феномены отвечают потребностям современного читателя в визуальной информации. Если использовать терминологию Маршалла Маклюэна<sup>1</sup>, обитатель современной глобальной деревни не довольствуется только словами: ему нужны иллюстрации. В

принципе, можно говорить, что вербальный знак у современного читателя запускает иной механизм восприятия, чем еще 20 лет назад. Обычный читатель нуждается в дублировании вербальной информации визуальной.

Конечно, эти процессы не могли остаться без внимания ученых, и последние несколько десятилетий ведутся оживленные дискуссии о сущности и причинах происходящих перемен. По-прежнему актуальным — как это ни абсурдно звучит — остается вопрос о «легитимности» новых феноменов для научного внимания: например, некоторые литературоведы, деля все произведения на «серьезную литературу» и «что-то типа дарьи донцовой», отказывают кинороману и интерактивной литературе в праве быть объектом литературоведческого исследования (одним из самых распространенных вопросов по этому поводу на литературоведческих конференциях обычно является «Скажите, а еще кто-нибудь, кроме вас, это вообще читает (смотрит)?»). И хотя термин «сетература» как особый тип существования художественного вербального текста достаточно прочно вошел в научный категориальный аппарат, исследователи не всегда учитывают способ существования текстов в их исследовании. В качестве немногих исключений из этого правила можно привести работы украинского исследователя Ганны Улюра, в которых она показывает, что

<sup>1</sup> Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры / пер. с англ. А. Юдина. Киев, 2003.



МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |

формы авторского поведения в сети и способы функционирования текстов радикально отличаются от бумажных носителей<sup>2</sup>.

Нужно отметить, что в искусствоведении сложились две модели изучения художественного произведения. Джонатан Каллер удачно обозначил их как «поэтика» и «герменевтика»: «Одна из них, основанная на языкознании, рассматривает смысл как нечто, подлежащее объяснению, и размышляет над тем, как этот смысл был создан. Вторая, напротив, исходит из формы, предполагает необходимость ее интерпретации <...> Поэтика берет готовый смысл и задает вопрос, какими художественными средствами он был создан»<sup>3</sup>. Герменевтический, или интерпретационный, подход исходит из того, что смыслов может быть множество, так как рецепция произведения не тождественна его созданию.

Большинство искусствоведческих исследований новых художественных феноменов по-прежнему остается в русле первой — традиционной поэтической — модели. Так, например, ряд работ, опубликованных в сборнике «Русский комикс»<sup>4</sup> следует именно этой логике. Первая — концептуальная и очень интересная — статья сборника, написанная Анатолием Барзахом, так и называется — «О поэтике комикса»<sup>5</sup>. В ней автор, работая на стыке искусствоведения и философии, затрагивает исторические аспекты возникновения феномена (от лубочных картинок и житийных икон до современных комиксов) и отношения к нему публики, излагает концепции феномена, принадлежащие таким столпам науки и философии, как П. Флоренский, Г. Гадамер, У. Эко и др. Но основным вопросом для А. Бахраха в построении концепции феномена является вопрос «как сделано?», но не «как понято?».

На вопрос «как понято?» в отношении произведений искусства отвечают скорее не искусствоведы и прочие гуманитарии, а психологи. Здесь наблюдается примечательная тенденция. Исследования восприятия — или перцептивные исследования — широко распространены в современной отечественной и зарубежной психологии, но в последнее время стали появляться работы, касающиеся биологической природы внимания и критериев отбора разных видов информации. В качестве примера можно привести теорию перцептивного цикла У. Найссера с его критикой селективных и ресурсных представлений о внимании<sup>6</sup>, теории А. Олпорта и О. Ноймана, нейропсихологическое представление о внимании в свете идеи трех функциональных блоков мозга А. Р. Лурия<sup>7</sup>.

Интерес психологов прежде всего заключается в том, чтобы выявить «системы оперативных единиц восприятия и сенсорных эталонов, опосредствующих восприятие и превращающих его из процесса построения образа в более элементарный процесс опознания»<sup>8</sup>, и даже изучение эстетической реакции реци-

пиента на произведения искусства в данной традиции, конечно, имеют ярко выраженную естественнонаучную специфику<sup>9</sup> («Говоря о теоретических моделях эстетической реакции следует заметить, что теоретические построения представленных информационных моделей эстетической реакции являются в основном результатом лабораторных наблюдений и описывают, в основном, скоротечные эстетические реакции, длящиеся от нескольких секунд до десятков минут». Совершенно очевидно, что данные работы очень узко отвечают на вопрос «как понято?», затрагивая формальные, физиологические аспекты проблемы. Как признаются сами психологи-когнитивисты, сказать, «откуда» возникает смысл, они не могут<sup>10</sup>.)

Однако подобные попытки в психологии делались. И курс рассмотрения проблемы рецепции искусства задан — в отечественной науке — работами Л.С. Выготского, в частности, его «Психологией искусства»<sup>11</sup>. Одна из важнейших идей, высказанных им в этой работе, заключается в том, что произведение искусства не сводится ни к сумме художественных средств, его составляющих, ни к передаче чувств и эмоций: и то, и другое в процессе восприятия произведения подвергается «метаморфозам» под влиянием культурного опыта реципиента, получается сплав индивидуального и общественного в этом опыте, в котором конечный результат не сводится к сумме составляющих. И здесь мы опять возвращаемся к проблеме формы произведения, а точнее, зависимости восприятия от носителя текста, и смысла, производимого реципиентом при восприятии данной формы.

Не претендуя на подробное описание методологии подобного исследования, отмечу, что попытаюсь остаться в рамках искусствоведческой парадигмы, но при этом буду считать основным жанрообразующим фактором подобных произведений взаимозависимость воображения воспринимающего субъекта и некоей исходной содержательной структуры — фильма, литературного текста, картины. (Основным источником сведений о восприятии комиксов и прочего в данной работе является прежде всего автоэтнография (описание собственного рецептивного опыта), а также свидетельства других реципиентов, взятые на форумах поклонников и создателей комиксов и визуальных романов). Так, например, существует новый литературный жанр — кинороман: он представляет собой вербальное воплощение фильма и существует как на бумажных, так и на электронных носителях. Как правило, это касается прежде всего кассово успешных картин, в том числе анимационных: «Пираты Карибского моря», «Титаник», «Индиана Джонс», «Кунгфу — Панда» — все эти фильмы имеют литературный аналог, причем не сценарий, а эпический вариант, возникший уже после выхода картины. Причем обязательно эпический вариант пишется на основе сценария, в основном авторы книги ориентируются на зрительское восприятие. Кинороман нужно рассматривать не как автономное произведение, а, скорее, как литературный вариант кинотекста, который принципиально не нацелен на самостоятельное существование и, соответственно, воспринимается реципиентом исключительно в

<sup>2</sup> Улюра Г. Проблема феміністського тексту і письменницького іміджу жінки — авторки в сучасних українських та російських літературах // Сучасність. 2005. № 7–8. С. 115–127.

<sup>3</sup> Каллер Дж. Теория литературы: краткое введение / пер. с англ. А. Григорьевой. М.: Астрель: АСТ, 2006. С. 69–70.

<sup>4</sup> Русский комикс: сб. статей. М.: Новое литературное обозрение, 2010.

<sup>5</sup> Барзах А. О поэтике комикса // Русский комикс: сб. статей. М.: Новое литературное обозрение, 2010. С. 8–54.

<sup>6</sup> Найссер У. Познание и реальность. М.: Прогресс, 1981.

<sup>7</sup> Лурия А. Р. Основы нейропсихологии. М.: Академия, 2003.

<sup>8</sup> Перцептивные действия // Большой психологический словарь. www.psyho.ru/dictionaries/bolshoj-psixologicheskij-slovar/perceptivnyie-dejstviya/

<sup>9</sup> Демкин А. Эстетическая реакция человека на произведение искусства // www.town812.ru/aest.html

<sup>10</sup> «Узнав, как устроен мозг, мы поймём, как устроен мир». Интервью с Т. В. Черниговской // Санкт-петербургский университет. № 10–11, 26 мая 2006 г. www.journal.spbu.ru/2006/10/4.shtml

<sup>11</sup> Выготский Л.С. Психология искусства. М.: Лабиринт, 2008.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |

связи со своим киноисточником. Например, в нем, как правило, отсутствуют описания — пейзажи, портреты и т. п., а их место занимают помещенные в книгу кадры из фильма<sup>12</sup>.

Но если кинороман — это, бесспорно, литература, то о принадлежности комикса к литературе ведутся достаточно оживленные споры. И сразу оговорюсь, что более убедительными представляются аргументы тех, кто считает комикс особым видом искусства со своими особенностями — материалом, из которого создан художественный образ, способами сюжетно-композиционного развертывания, а также собственной системой жанров (графический роман, биография, репортаж и пр.). Но все-таки главным отличием от литературы — вследствие использования рисунка как составляющей информативного кода — являются именно способы выстраивания сюжета и композиции. То есть речь идет о том, что комиксы читают иначе, чем произведения литературы. По определению Скотта Маклауда (McCloud Scott «Understanding comics»), «комиксы — смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности, предназначенные для передачи информации и /или для вызывания в зрителе эстетического чувства»<sup>13</sup>. Он считает, что в комиксе на первое место в организации сообщения выходит пространственный принцип пространственной смежности, тогда как в киноискусстве и литературе на первом месте стоит принцип временной: слова и кадры выстраиваются в последовательность. В комиксе же рисунки помещены в пространстве одной страницы: «Пространство для комиксов значит то же, что и время для фильма. Мультфильм — это изображения, последовательные во времени, а не помещенные смежно в пространстве, как комиксы»<sup>14</sup>.

Интересно, что потребители комиксов (не знаю, как точнее их называть — зрители или читатели?), считают, что «комикс — нечто среднее между литературой и мультфильмом <...>, при этом комиксу никогда не быть литературой, зато стать мультфильмом он имеет полное право»<sup>15</sup>.

Александр Ремизов в дискуссии на форуме «Лунный свет», рассуждая об отличии комиксов (он называет их рисованными историями, сокращенно — РИ) от книг с картинками, видит два принципиальных отличия между ними: «1) в книжке с картинками, как и в книжке без картинок, историю двигает текст, а картинки не имеют между собой динамических, смысловых и монтажных связей; 2) в РИ сюжет и фабулу двигает смысловая последовательность изображений. Монтаж и динамические связи играют принципиальную роль. Текст является вспомогательным средством»<sup>16</sup>.

Вот это свойство текста — быть вспомогательным средством — опять указывает на некоторую несамостоятельность воображения реципиента по отношению к письменному вербальному знаку. Ведь существуют такие комиксы, в которых

совсем нет вербального текста: «Хороший комикс (а есть и полнейший шлак) это всегда выразительная рисовка, поражающая своей глубиной и эмоциональностью... А текст иногда вторичен. <...> Порой в череде сумасшедших мазков и штриховке можно увидеть столько, сколько не даст увидеть и страница текста...»<sup>17</sup>. И еще одно мнение из той же дискуссии: «...комикс, конечно, не литература, а совершенно отдельный вид искусства. Живопись в нем первична, я видел немало комиксов вообще без текста, в которых сюжет был интуитивно понятен»<sup>18</sup>.

Хотя, справедливости ради, надо уточнить: есть такие жанры комиксов, в которых текст все-таки стоит на первом плане. Это, например, упомянутая работа Маклауда «Понимая комикс» или манга по «Капиталу» Карла Маркса, недавно переведенная на русский. Жанр подобных произведений подобен научно-популярной статье, некоей лекции с использованием слайдов в качестве наглядного материала: картинки без слов в таком сообщении малоинформативны. Но организация пространства страницы (неважно, бумажной или электронной) отвечает здесь принципам, отличным от литературной: текст выстроен нелинейно и монтируется в русском варианте не всегда слева направо и сверху вниз (рис.1. Источник: [Bigant comics — профессиональное производство комиксов //www.bigant.ru]).



BIGANT COMICS: Производство комиксов, телефон: (095) 363-4639, e-mail: info@bigant.ru, www.bigant.ru

Рис. 1

<sup>12</sup> См.: Масленкова Н. А. Сценарий → кино → роман. Новая жанровая форма в современной литературе // Культура в фокусе знака. — Тверь:СФК-офис, 2010. С. 244–256.

<sup>13</sup> McCloud Scott. Understanding comics //Суть комикса www.mormyshka.narod.ru/new/comics/uncomics/uncomicsindex.html

<sup>14</sup> Там же.

<sup>15</sup> Дрима. Сообщение с форума «Мир фантастики» // Комиксы. Форумы журнала «Мир фантастики» www.forum.mirf.ru/showthread.php?t=4743&page=2

<sup>16</sup> Ремизов А. Почему такое уничижительное отношение к комиксу. Сообщение с форума «Лунный свет» //moonrainbow.ru/forum/viewtopic.php?p=24713&sid=d22e5259d4672e507e7429543b7cfdcc

<sup>17</sup> Сумрак. Сообщение на форуме «Мир фантастики» //Комиксы. Форумы журнала «Мир фантастики» www.forum.mirf.ru/showthread.php?t=4743

<sup>18</sup> Robin Pack. Сообщение на форуме «Мир фантастики» //Комиксы. Форумы журнала «Мир фантастики» www.forum.mirf.ru/showthread.php?t=4743



МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |



Рис. 2

Комикс, как и кино, мыслит кадрами, текст, представленный для читателя, — это либо речь персонажа, либо указания на место и время действия. И то и другое с литературной точки зрения — неполные высказывания, сильно усеченные фразы, междометия, звукоподражания: «А в это время...», «А еще дорого, что под аркою читального зала..», «фррррр!!!», «!?!». Вот пример диалогов из манги «1812», помещенных на одной странице: «Малиновский, куда ты мои стихи.. — А что такого! — Что такое клубы, а? — Ты переборщил с отрывом от реальности — ! — Э-э, я...». Очевидно, что данный словесный ряд вторичен по отношению к изображениям: он выстраивается по законам устной речи и абсолютно привязан к нарисованному контексту, который, по сути, и является основным содержанием сообщения (рис.2. Источник: WANIME. Манга 1812. Читать мангу 1812 онлайн //www.wanime.ru/starter/manga\_byid/1812).

Еще одним новым жанром, имеющим пограничный характер и весьма похожим на комикс, стал визуальный роман (калька с английского visual novel). Синонимы названия визуального роман (от англ. visual novel) — «визуальная новелла» (что, кстати, является более корректным переводом термина), или ренай, как их называют в Японии. Важно отличать их от графических романов — это второе название комиксов. Жанр воспринимается прежде всего как разновидность компьютерных игр, в которых история рассказывается с помощью картинок и текста. В игре могут использоваться музыка и звуковые эффекты, иногда озвучка персонажей (здесь все зависит от бюджета

проекта либо энтузиазма создателя, так как визуальные романы иногда создаются фанатами того или иного произведения и считаются разновидностью фанарта), но главными составляющими в играх этого жанра являются, как и в комиксе, текст и иллюстрации. Однако, в отличие от комикса, они представлены как последовательность кадров, подобно диафильму, очень редко несколько кадров совмещены в пространстве одной страницы. Кроме того, чтение (или просмотр?) визуального романа требует активного участия читателя, так как включает в себя элементы игры-квест с ее сюжетными развилками и необходимостью решать головоломки и совершать выбор сюжетных ходов: игроку время от времени показывают список доступных действий, либо карту, на которой можно выбрать, куда идти дальше. Иногда предлагается выбрать тот или иной вариант развития диалогов.

Жанр визуального романа близок интерактивной литературе — там также важен текст и интерактивность. Но все-таки визуальный роман прежде всего считается именно компьютерной игрой, а не произведением литературы, хотя и в другом формате, как графический роман, и, в отличие от комиксов, споры по этому поводу не ведутся.

У визуального романа существует несколько поджанров, которые определяются прежде всего принципами организации сюжета игры: наличие множества развилки и концовки, длина или краткость, наличие параметров персонажей, с мини-играми или без них. Так, короткая визуальная новелла — игра длиной 15–30 минут, в которой может быть несколько выборов и концовок, обычно включает диалоги с персонажами (например, рис. 3 Источник [Игромир. Визуальные новеллы и движок Ren'Py // www.gamer.ru/ren-py/vizualnye-novelly-i-dvizhok-ren-py])



Рис. 3

Кинетическая новелла — абсолютно прямолинейная игра с одной концовкой и без развилки в сюжете. В ней даже может не быть персонажей в обычном понимании — просто текст на экране, фоновые картинки и музыка.

Симулятор свиданий (например) отличается от прочих конечной целью игрока — добиться расположения одной из девушек-персонажей сюжета и заслужить свидание. Здесь предполагается немалое количество диалогов и сложная система отношений с героинями. Поэтому в этом поджанре концовки могут исчисляться десятками, а варианты прохождения открываться в зависимости от того, какие концовки были просмотрены игроком. Кстати, именно этот жанр лег в основу жанра визуальной новеллы, которая, как правило, вследствие этого иногда содержит хентайные сцены [Игромир. Визуальные но-

## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |

веллы и движок Ren'Py //www.gamer.ru/games/2154-ren-py/posts/30866].

В последнее время появляются визуальные романы с литературной основой, которые имеют отечественное происхождение, а значит, очень сильно отличающуюся от японских образцов структуру. Кроме того, подобный симбиоз, как и в случае с кинороманом, выявляет специфику восприятия литературного текста в современной культурной ситуации, а также особенности современных читательских практик. Речь идет прежде всего о продукте студии Dreamlore — визуальной новелле «Евгений Онегин». Отрывок из рецензии на сайте студии определяет визуальную новеллу «шокирующей»: ««Евгений Онегин» превращен в аниме, с безумными прическами, безумными персонажами и неожиданными вывихами в сюжете». Сами создатели весьма остро переживают проблему своего отношения к исходному тексту. На сайте игры они специально оговаривают свое отношение к происходящему:

**Вопрос:** Вамъ не стыдно глумиться надъ святымъ именемъ Пушкина и его безсмертнымъ шедевромъ?

**Отвѣтъ:** Ну вотъ смотрите. Когда Тимъ Бертонъ «глумился» надъ классическимъ произведениемъ Вашингтона Ирвинга, почему-то никто не возмущался такимъ вольностямъ. А тамъ — на минуточку — чинный рассказъ о лицемѣрномъ сельскомъ учителѣ превратили в готическую буффонаду съ отсылками къ трэш-хоррорамъ и безголовымъ Уокеномъ, размахивающимъ мечомъ. И подобныхъ примѣровъ можно привести массу. American McGee's Alice уже позабыли? Мы, конечно, пока не Бертоны, но не стоитъ на пустомъ мѣстѣ городить чепуху» [www.dreamlore.com/onegin/qa.html].

Сюжет игры, как и говорили создатели, имеет весьма отдаленное отношение к первоисточнику, есть несколько опорных моментов, которые все же привязывают его к роману: Онегин приезжает в имение умершего дяди, знакомится с Ленским, семейством Лариных, иногда (если игроку удастся выйти на эту сюжетную линию через множество развилок) стреляется с Ленским. Но остальные сюжетные ходы абсолютно самостоятельны и относят игру скорее к жанру хоррор с элементами детектива. Кроме того список персонажей также существенно отличается от пушкинского. Отец Лариных жив, у него молодая жена Полина, Ольга и Татьяна — близнецы (Рис.4).

Ленский, вопреки пушкинскому портрету, блондин. Одним из основных действующих лиц в визуальной новелле стал Александр Чацкий — профессиональный охотник на нечисть. Также в сюжет введен Евгений Базаров — главный злодей и воскрешатель мертвецов (сохранена его склонность к естественнонаучным экспериментам, только вместо лягушек, он теперь экспериментирует с умершими крестьянами, пробуя на них действие эликсира бессмертия). В игре существует шесть версий концовок: в одной них умирает Онегин, в другой Ленский становится пособником Базарова, в третьей Татьяна и Ольга становятся зомби и т. д. (рис. 5)

Совершенно очевидно, что визуальный роман менее, чем кинороман и комикс, имеет привязку к исходному тексту, особенно если учитывать вариации развития сюжета. В этом смысле визуальный роман ближе к экранизации с ее вольными трактовками сюжета сценаристами, чем к новеллизации, которая очень привязана к сюжету фильма. Это вполне объяснимо, так

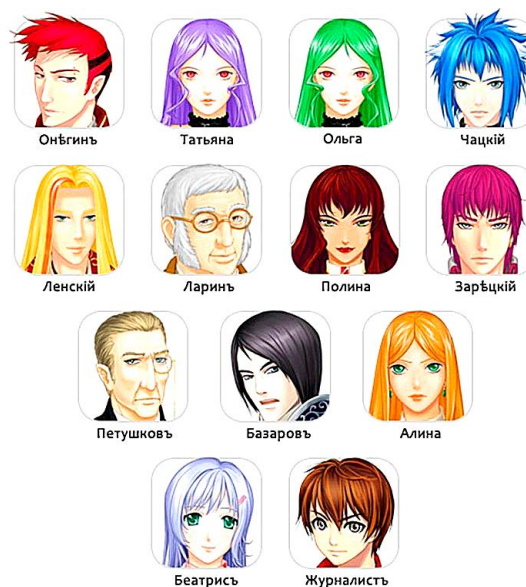


Рис. 4 (все кадры визуального романа «Евгений Онегин» взяты с сайта www.dreamlore.com/onegin/)



Рис. 5

как кинороман опирается на зрительный образ, который достаточно жестко задает параметры воспроизведения содержания фильма. Комикс и визуальный роман, если они написаны по литературному произведению, выполняют более сложную задачу — визуализация и интерпретация образа, лишая тем самым читателя свободы воображения при восприятии текста.

Это иногда вызывает протест у реципиента, уже прочитавшего произведение: кто в России не имеет представления о Евгении Онегине? Особенно если учесть, что стандарты восприятия героев заданы традицией иллюстрирования данного произведения. Создатели игры по роману вполне осознанно нарушают эту традицию, так как переходят в русло другой, а именно — визуального романа с его японскими корнями. Это особенно ярко проявляется не только в аниме-образе персонажей, но и в том, что они делают попытку увести сюжет из разряда «симулятор свиданий» и в анонсе игры [www.dreamlore.com/onegin/] проговаривают, что в игре не будет постельных



МАСЛЕНКОВА Наталья Александровна / Natalia MASLENKOVA

| «Читатель+Зритель=?». К вопросу о новых практиках восприятия текста |



Рис. 6.

сцен Онегина с Татьяной (отсюда, кстати, абсолютно невинная трактовка ее образа: она весьма серьезная девушка со строгими правилами), но зато предполагается обилие зомби и сцен с вырванными глотками (рис. 6).

Все упомянутые выше жанры — это яркая иллюстрация того, что большинство современных читателей чувствует себя гораздо комфортнее, если при чтении они опираются на зрительные впечатления. Мы лучше понимаем прочитанный сюжет, когда до этого его видим. «Смотрю и читаю» — это принцип восприятия современного читателя. Слово работает в его восприятии гораздо эффективнее, когда оно параллельно воплощено в зрительном образе. Новые жанры, возникающие на грани литературы, кино и иллюстрации, вызваны потребностями современного реципиента, в распоряжении которого появились новые типы носителей, новые способы кодирования информации, которые в свою очередь трансформируют нового реципиента. Я затрудняюсь сказать, каким термином его обозначить: зритель? читатель? Видимо, пришло время для нового названия для этого феномена.

САРНА Александр Янисович / Alexandr SARNA

| Убить бен Ладена |

САРНА Александр Янисович / Alexandr SARNA

Белоруссия, Минск.

Белорусский государственный университет.

Кафедра социальной коммуникации, Кандидат философских наук, доцент.

Belarus, Minsk.

Associate Professor in the Department of Social Communication  
of the Belorussian State University.[alsar.05@mail.ru](mailto:alsar.05@mail.ru)

## УБИТЬ БЕН ЛАДЕНА

### КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИМУЛЯЦИИ И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ НОВОСТЕЙ В СОВРЕМЕННЫХ СМИ

В статье показана ключевая роль информационной политики, которая реализуется во взаимосвязи войны, компьютерных симуляций и видеоигр. Она представлена на примере спецоперации в Пакистане 2 мая 2011 года, когда американские военные убили террориста № 1 Осаму бен Ладена. Многочисленные интерпретации этого медиасобытия включают несколько версий о виртуальном образе смерти бен Ладена.

**Ключевые слова:** информационная политика; масс-медиа; теле-новости; компьютерная симуляция и видеоигры

### Killing bin Laden — The Image of War and War of Images in the Mediasphere

The article reveals the important role of information policy, which reflects the connection between war, computer simulation and videogames. An example of this may be seen in the case about the special military operation in Pakistan, which took place on May 2, 2011, when American Commandos killed the № 1 terrorist, Osama bin Laden. Many interpretations of this media event include various versions virtual images of bin Laden's death.

**Key words:** information policy, mass media, TV news, war, computer simulation, and videogames

В условиях современной «мультимедийной революции» при совмещении разных технологических платформ в системе СМИ происходит объединение форматов, возникают гибридные жанры и поджанры, что иногда дезориентирует массовую аудиторию и приводит к появлению многочисленных мистификаций и «симулякров»<sup>1</sup>. Зачастую ради оперативного оповещения читателей/зрителей журналистам приходится жертвовать достоверностью информации, из-за чего выполнение масс-медиа их традиционных функций оказывается под вопросом. «Эффект реальности», описанный Р. Бартом<sup>2</sup>, в медийной среде все больше трансформируется в «эффект присутствия», направленный на детальное воссоздание атмосферы происходящего с применением спецэффектов и компьютерной анимации. А с учетом того, что большинство технологических инноваций применяются прежде всего в военных целях, проблема подмены реальных событий их виртуальными образами может расцениваться как провокация в условиях информационной войны.

<sup>1</sup> Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр // Философия эпохи постмодерна: сб. переводов и рефератов. Минск: Красико-принт, 1996. С. 32–47.

<sup>2</sup> Барт Р. Эффект реальности / Р. Барт // Избранные работы: Семиотика. Поэтика: пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. Москва: Прогресс: Рея Универс, 1994. С. 392–401.

Так или иначе, сложившуюся ситуацию следует рассматривать как повод для серьезных опасений ввиду возможности манипуляции общественным мнением посредством фальсификаций. Данная статья посвящена анализу лишь одного события из современной медийной практики — освещения в СМИ спецоперации американских войск по уничтожению Осамы бен Ладена. Тем не менее, этот случай может иллюстрировать неоднозначность восприятия и сложность оценки происходящих событий в условиях, когда телетрансляции начинают функционировать в режиме компьютерной симуляции и практически делают аудиторию участниками видеоигры, погружая их в виртуальную реальность. Осуществляя сравнительный анализ данных технологий и организуемых с их помощью коммуникативных практик, далее в рамках case studies мы постараемся показать, каким образом они используют схожие эффекты воздействия, которые могут быть направлены на мистификацию аудитории.

2 мая 2011 года президент США Барак Обама выступил с обращением к мировой общественности и объявил, что накануне ночью в Пакистане был убит Осам бен Ладен, известный как «террорист № 1» во всем мире, глава радикальной исламистской организации «Аль-Каида», которого в США считают организатором взрывов башен ВТЦ в Нью-Йорке 11 сентября 2001 года. Во всех новостях по мировым телеканалам были показаны уникальные кадры, призванные документально под-





твердить этот факт и сделать его очевидным для многомиллионной телеаудитории. Съемка в режиме «он-лайн» производилась с помощью миниатюрных видеокамер, закрепленных на шлемах солдат и способных распознавать объекты даже в условиях темноты. Поэтому можно было достаточно отчетливо видеть процесс высадки десанта из вертолета, окружения дома террориста, вторжения в особняк — но не сам момент убийства человека, которого затем опознали как бен Ладена<sup>3</sup>.

При этом ракурсы съемки был выбран так, что позволял телезрителям увидеть все происходящее как бы своими глазами, ощутить себя не просто свидетелями, но и участниками сражения — так же, как это делается на виртуальном поле боя в компьютерных и видеоиграх. Более того, оказалось, что команда спецназа — далеко не единственная, кто принимал участие (пусть и дистанционно) в этой смертельной схватке. За действиями отряда по ликвидации главы «Аль-Каэды» непосредственно в момент проведения штурма следило чуть ли не все руководство Белого дома: «президент США Барак Обама, его правая рука Джо Байден, госсекретарь Хиллари Клинтон и другие высшие лица Соединенных Штатов наблюдали в режиме он-лайн с помощью видеокамеры, закрепленной на голове одного из спецназовцев, участвовавшего в штурме»<sup>4</sup>.

Позднее была опубликована фотография всех, кто собрался в Капитолии и даже пытался руководить действиями бойцов на расстоянии в тысячи километров<sup>5</sup>. На фото видно, как они, не отрываясь, следят за происходящим на мониторе — крайне эмоционально, затаив дыхание и находясь немного в стороне, а непосредственно за нетбуком сидит генерал Маршал «Брэд» Вэбб. Он выполнял роль ассистента командующего операцией адмирала Уильяма МакРейвена (находящегося в Афганистане) и поддерживал с ним связь из Белого дома<sup>6</sup>. Понятно, что в тот момент адекватную оценку ситуации могли дать лишь те, кто участвовал в сражении. Тем не менее, президент США мог принимать решение относительно целесообразности проведения операции, ее прекращения или завершения любой ценой — в том числе продолжения боя «до последнего солдата». В итоге ситуация стала практически идентична той, в которой оказываются участники видеоигр, соревнующиеся друг с другом в рамках командных соревнований по интерактивным «шутерам».

Здесь мы имеем дело с игровой симуляцией, позволяющей вести сражение на расстоянии, но с полной имитацией «ближнего боя», что позволяет добиться большей эффективности в управлении операцией. Однако в данном случае понятие «симуляция» неожиданно получило и негативный оттенок как «пред-

намеренный обман», когда спустя год были обнародованы дополнительные сведения о произошедшем ночью 2 мая: «по данным непосредственного участника спецоперации по ликвидации террориста № 1, человека под псевдонимом Марк Оуэн, Осам бен Ладен уже был мертв в момент, когда морские пехотинцы ворвались в его особняк в Абботаде»<sup>7</sup>. Более того, некоторое время спустя после выступления Обамы бывший агент разведки США Беркан Яшар в эфире Первого российского телеканала открыто заявил, что «террорист умер задолго до того, как об этом публично объявили на весь мир. При этом преступник не был застрелен, он умер своей смертью около пяти лет назад»<sup>8</sup>. Не был ли в таком случае репортаж из Пакистана очередной компьютерной симуляцией, на которой и строится вся стратегия видеоигр? В таком случае мы имеем дело с очередным скандалом, аналогичным нашумевшей истории с полетом американцев на Луну.

Чтобы прояснить этот вопрос, необходимо провести некоторые параллели между функционированием масс-медиа, военных симуляторов и компьютерных (видео)игр, раскрывающим их роль в современном «обществе спектакля». Прежде всего, бросаются в глаза различия между форматом видеоигры в реальном времени и техникой трансляции в прямом эфире — в первом случае так осуществлялась связь с руководством Белого дома в момент проведения спецоперации, а во втором как зрелище демонстрировалось телеаудитории. И тогда, с одной стороны, мы имеем дело с позицией телезрителя и присущей ему «созерцательной отстраненностью», свойственной «чистому» визуальному потреблению (хотя и не в такой степени, как у кинозрителя, ведь телеаудитория имеет возможность едва ли не моментальной ответной реакции и обратной связи со студией через телефон и интернет). С другой стороны — статус «участника шоу», непосредственно принимающего участие в игре и имеющего возможность вмешаться в происходящее. Таким образом, игровое пространство более пластично, подвижно и интерактивно.

Напомним, что компьютерная игра представляет собой особый тип программы, позволяющий компьютеру выводить на экран монитора изображение для создания имитации прямого взаимодействия в виртуальном пространстве между персонажами (игровыми опциями) и пользователем по определенному сценарию, что используется в развлекательных, образовательных и др. целях. В отличие от видеоигр, предполагающих для запуска программы наличие определенного устройства (игровой консоли или «телеприставки»), компьютерная игра обеспечивает ее функционирование, опираясь лишь на технические возможности персонального компьютера и его программное обеспечение. По остальным параметрам пользовательские возможности компьютерных игр практически идентичны.

Из основных свойств игр можно выделить сенситивность (создание особой аудиовизуальной среды, отличной от физических пространства-времени и позволяющей моделировать игровой мир, живущий по своим законам), интерактивность (осуществление «обратной связи» программы с игроком, когда

<sup>3</sup> CNN: Inside the raid that killed Osama bin Laden // Фан-видео YouTube. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=THLcqxgka0k> (дата обращения: 03.09.2012); Osama Bin Laden Dead — Navy SEAL Raid Video // Фан-видео YouTube. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=O44enAfg8zs> (дата обращения: 03.09.2012)

<sup>4</sup> Стравинский П. Убийство бен Ладена разобрано по секундам. UTRO.RU: ежедн. интернет-изд. 2011. 4 мая. URL: <http://www.utro.ru/articles/2011/05/04/972769.shtml> (дата обращения 28.08.2012).

<sup>5</sup> Brown A. Osama Bin Laden death: how it happend / BBC News: ежедн. интернет-изд. 2011. 7 июля. URL: <http://www.bbc.co.uk/news/world-south-asia-13257330> (дата обращения 03.09.2012).

<sup>6</sup> Crawford J. The bin Laden Situation Room revisited — One year later / CNN.com: ежедн. интернет-изд. 2012. 1 мая. URL: <http://security.blogs.cnn.com/2012/05/01/the-bin-laden-situation-room-revisited-one-year-later/> (дата обращения: 03.09.2012).

<sup>7</sup> Бен Ладен умер до прихода спецназа США. IZVESTIA.RU: ежедн. интернет-изд. 2012 г. 29 авг. URL: <http://izvestia.ru/news/533978#ixzz252GolZrh> (дата обращения: 28.08.2012).

<sup>8</sup> Бен Ладена никто не уничтожал / Биржевой лидер: ежедн. интернет-изд. 2011. 18 мая. URL: <http://www.profi-forex.org/news/entry1008076030.html> (дата обращения: 28.08.2012).



поступающая от него информация непосредственно влияет на все происходящее в игре) и вариативность (возможность изменения пользователем сценария развития событий в рамках данной игры). Наличие этих качеств позволяет говорить о значимости компьютерных игр как своеобразного «жанра» массовой коммуникации и специфической «культурной формы», сопоставимой с такими феноменами современной техносферы, как кинофильм, видеоклип, рекламный ролик и т. п.

Важно отметить, что в большинстве игр типа DOOM, а также в некоторых «стратегиях» предусмотрена возможность не только корректировать условия своей активности в виртуальном пространстве, но и менять (в пределах дозволенного) правила игры, — для более успешного выполнения заданий различного уровня сложности. Так, в играх Warcraft 3 и Starcraft»пользователь может настроить программу так, что получает возможность играть сразу за две противоборствующие стороны, чередуя сначала игру за одну сторону, а потом за другую. Так обеспечивается большая вовлеченность пользователя в процесс игры. В итоге компьютерная или видеоигра предстает как сложный информационный феномен и средство конструирования идентичности пользователя, который в процессе постоянной смены игровых ролей и функций получает возможность приобретения новых навыков — как инструментального овладения компьютерной технологией, так и социального взаимодействия в постоянно меняющихся условиях (что особенно характерно для командных игр). Эти особенности указывают на взаимосвязь игры с другими мультимедийными технологиями и возможность их дальнейшей интеграции, а в более широком контексте — подчеркивают связь войны, технологического ускорения и эволюции медиа.

Эта зависимость «приобрела постоянный характер со времен холодной войны, которая происходила почти исключительно на полях данных и образов. И сегодня electronic news gathering глубочайшим образом меняет сущность новости: все, что происходит, инсценировано. События происходят так, как они записаны и переданы медиа, так что сконструированный телевидением образ политики в основном составляется из тем и сообщений, которые уже были произведены для мировой общественности»<sup>9</sup>. В этом смысле новейшая история — это история трансляций ключевых событий средствами СМИ. Такие события, как вьетнамская война, революции в Центральной и Восточной Европе, а также война в Персидском заливе — это первые события мирового значения, которые были представлены одновременно в глобальном масштабе благодаря электронным масс-медиа.

Это значит, что политика теперь совершается на экранах телевизоров и мониторов в режиме реального времени — не только в формате новостей, но при «вбрасывании» темы и ведении дискуссий на интернет-форумах, размещении видео на хостингах и в социальных сетях. Все это подается как «повестка дня», стимулирующая обсуждение представленных событий и формирующая общественное мнение. Однако, как известно, прямым продолжением политики, хоть и другими средствами, является война. При этом информационная война сопровождается боевыми действиями, производя те образы, которые затем выдаются за реальность.

«Современные войны представляют собой информационно-теоретический эксперимент; они расколдовывают человека, трактуя его как инженерно-техническую проблему. С тех пор как состоялось внедрение систем обратной связи, эту задачу взяла на себя новая наука эргономика. Она оптимизирует среду человека в потоке данных. При этом совершенно все равно, ведет ли он самолет над вражеской территорией или пробирается в компьютерном лабиринте (...) Важнее всего то, что тренируемый не просто пассивно реагирует на монитор, но и активно участвует в формировании картинки. Здесь мы имеем дело с интерактивной компьютерной графикой. Поэтому симуляторы полета представляют собой прототип всех видеоигр, которые, по сути, являются генераторами цифровых образов»<sup>10</sup>.

В представленных американским телевидением репортажах вся операция по штурму дома и уничтожению бен Ладена оказалась выполнена как тотальный монтаж симуляций: моделирование схемы внутренней планировки и внешнего окружения дома, настройка оптики системы инфракрасного видения на камере, позволяющей вести съемку в полной темноте, фотография руководства Белого дома вместо их присутствия, что дало бы возможность опросить их как свидетелей и косвенных участников происходящего, и конечно, выполненные в технике компьютерной анимации инсценировки сцены убийства — ключевого момента, который не был показан телезрителям «живьем», поскольку был сочтен слишком жестоким и шокирующим. Собранные воедино, эти эпизоды были состыкованы подобно пазлу, в общую структуру телевизионного репортажа как основы новостного блока и сыграли основную роль при формировании отношения аудитории и всей мировой общественности к данному «акту возмездия».

При этом зрелищная составляющая выходила на первый план, заслоняя морально-этические и правовые вопросы, связанные с незаконным нарушением границы Пакистана, вторжением на частную территорию и убийством подозреваемого. Все по умолчанию понимали, что подобного рода спецоперация может быть приравнена к боевым действиям и оценивать ее следует «по законам военного времени», не выходя за рамки идеологических клише. Это и спровоцировало многочисленные споры и сомнения в успехе операции. «Кто-то считает, что бен Ладен был убит задолго до прошлогодней пакистанской спецоперации, некоторые уверяют, что террорист до сих пор жив. Американские власти были готовы обнародовать посмертные снимки Бен Ладена, но с формулировкой «это ужасно и может спровоцировать непредсказуемые действия», публикацию фотографий запретили»<sup>11</sup>.

По сути, в данном случае граница между жанровыми различиями ТВ-новостей и видеоигр стала совершенно условной, а телевизионные монтажные трюки выступили как набор визуальных инвариантов — основных элементов, из которых конструируется графический образ в видеоигре. Это позволило минимизировать усилия по созданию эффекта присутствия и повысить степень достоверности изображения, несмотря на очевидные трудности, связанные с ситуацией съемок. «В момент

<sup>10</sup> Там же. С. 68.

<sup>11</sup> Арамис День. «Непростой день» убийства Бен Ладена оценили в 26,95 долларов // Биржевой лидер: ежедн. интернет-изд. 2012. 24 авг. URL: <http://www.profi-forex.org/news/entry1008135483.html> (дата обращения: 28.08.2012).

<sup>9</sup> Больц Н. Азбука медиа / Н. Больц. Пер. с нем. Л. Ионин, А. Черных. М.: Европа, 2011. С. 72.



игры человек и компьютер образуют единую систему: машина синтезирует информацию, а психика строит на ее основе образы. Учет «человеческого фактора» позволяет увеличить эффект присутствия без роста нагрузки на компьютер: машина создает и показывает на экране только те части изображения, без которых игрок не сможет построить виртуальный мир, — инварианты. До тех пор, пока игрок может извлекать инварианты из визуальной среды в достаточном для текущей деятельности объеме, у него не возникает потребность в полной информации<sup>12</sup>. Соответственно, «многое из того, что видит игрок, может увидеть только искренне желающий увидеть именно это. Реалистичность образа в игре во многом зависит от того, насколько художнику удастся правильно подобрать для него инварианты»<sup>13</sup>.

Непрерывное усовершенствование технологий и их использование как военной промышленностью, так и СМИ, приводит к «мобилизации» репродуцированных образов и становится «кульминацией потока образов, спровоцировавших первую военно-индустриальную войну. Этим было объявлено, что отныне решение о победе или поражении зависит от статистики, стохастики и предсказательной силы. Образ теперь не просто образ, но исчезающее малый момент потока данных», — отмечает Н. Больц и подчеркивает, что «в войне образов исчезает различие между «горячей» и «холодной» войной. Новая война состоит в переработке данных и потоке образов»<sup>14</sup>.

На сегодняшний день уже не вызывает сомнений, что «поле боя в современной войне возникает на мониторах. Поэтому вопрос о «настоящей», а именно болезненной и кровавой, реальности войны за мерцанием экранов кажется наивным. С тех пор как видео и компьютер монтируются в само оружие и компьютерная симуляция позволяет вести военные игры в реальном времени параллельно боевым действиям, по ту сторону технических средств уже ничего нет. И с тех пор как ракеты в прямом эфире передают, как они ищут цель, легкомысленное представление о том, что медиа — это просто нечто, существующее между человеком и реальностью, — может иметь роковые последствия»<sup>15</sup>.

Но если по ту сторону монитора больше «ничего нет», то подрывается сам смысл боевых действий, а исход любой военной операции ставится под вопрос — может ли противник быть уничтожен в результате точного попадания и тем самым физически устранен посредством оптической системы электронного наведения? Не выдает ли она желаемое за действительное, переходя на новый виток саморазвития для совершенствования искусства симуляции? Этот процесс порой приобретает настолько автореферентный характер, что становится полностью самодостаточным. На это указывал Поль Вирильо: «Вслед за эрой «генерализованной симуляции» боевых операций (наземных, морских или воздушных) мы полным ходом вступаем в эпоху *интегральной диссимуляции*, в эпоху войны образов

и звуков, которая исподволь подменяет собой войну атомных вооружений (...) Так мы вступаем в новую, третью эру в истории военной техники: после доисторического века оружия «по предназначению» и исторического века оружия «по функции» начинается постисторический век *оружия-отсутствия* и *оружия-случая*, незаметного оружия, действующего путем окончательного разлучения реального и образного. Это объективная ложь, не поддающийся идентификации виртуальный объект, который вполне может быть и традиционным вектором поражения, не распознаваемым вследствие своей формы»<sup>16</sup>.

При сопоставлении функций игровых симуляторов и системы медиа нужно также подчеркнуть еще один момент. Участник видеогры или компьютерной симуляции осуществляет тот же процесс, что и зритель: сканирование информации и реакция на нее. Но именно тем же занимается и руководство Белого дома на представленной публике фотографии — оно живо реагирует на транслируемую картинку и решает, продолжать операцию или уводить солдат из боя. Так же действует и телезритель: увидев процесс в прямом эфире, он тут же усиливает звук или переключает телевизор на другой канал. Соответственно, все участвующие в процессе примерно равны, ведь их задача сводится к оперативному реагированию на увиденное и принятию по возможности адекватного решения через надавливание кнопки: солдат давит на курок, генерал — на клавиатуру ноутбука, зритель — на пульт дистанционного управления. И все вместе замыкают дигитальную цепь электронной системы, участвуя в общей стратегической игре под названием «сокрушение реальности».

Таким образом, на данный момент в системе СМИ стираются различия между жанрами и форматами, что приводит к конвергенции столь разных медиа, как телевидение, видеоигры и компьютерные симуляторы. Это приводит к тому, что в сознании массовой аудитории такой информационный продукт, как новости (особенно на телевидении) также приобретает черты, схожие с компьютерными симуляциями и видеоиграми. В итоге «в спектре возможностей симуляции наряду с созданием видимости действительности военное управление пользуется видимостью в действительности. Речь теперь идет прежде всего не о том, чтобы выследить и убить врага, но о том, чтобы привести его в смятение электронным обманным маневром»<sup>17</sup>. Поэтому вполне возможно, что руководство США воспользовалось именно таким «обманным маневром» и создало искусную симуляцию штурма особняка и убийства бен Ладена именно в профилактических целях — для того, чтобы недвусмысленно показать террористам, что возмездие их постигнет рано или поздно. Тем самым иллюзия убийства должна предотвратить реальные жертвы, а логика военной стратегии подменяется эффектами масс-медиа и воплощается в очередное зрелище. Вопрос же о том, действительно ли в результате военной операции был убит именно террорист № 1, по сути, остается за кадром.

<sup>12</sup> Бурлаков И. В. / И. В. Бурлаков. Номо Gamer: психология компьютерных игр. М.: Независимая фирма «Класс», 2000. С. 30–31.

<sup>13</sup> Там же. С. 28.

<sup>14</sup> Больц Н. Азбука медиа / Н. Больц. Пер. с нем. Л. Ионин, А. Черных. — М.: Европа, 2011. С. 65.

<sup>15</sup> Там же. С. 69.

<sup>16</sup> Вирильо П. Машина зрения / П. Вирильо. Пер. с франц. А. В. Шестакова под ред. В. Ю. Быстрова. СПб.: «Наука», 2004. С. 124–125.

<sup>17</sup> Больц Н. Азбука медиа / Н. Больц. Пер. с нем. Л. Ионин, А. Черных. — М.: Европа, 2011. С. 70.



КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV

| Проблема границы фикции |

КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV

Россия, Волгоград.

Волгоградская академия государственной службы  
Доктор философских наук, профессор

Russia, Volgograd.

Volgograd branch of the Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration.  
Phd, Professor.

## ПРОБЛЕМА ГРАНИЦЫ ФИКЦИИ

Нарратив (повествуемое) и монстратив (показываемое) в своих разнообразных проявлениях, конкурируя, противостоя друг другу или конструктивно взаимодействуя между собой, на протяжении человеческой истории заполняют собой знаковое пространство всякой культуры. Предположим, что индивидуальность конкретной культурной ситуации может быть отражена в контекстуальной взаимосвязи повествуемого и изображаемого. Интересны и попытки рассмотреть зависимость физиогномики культур от востребованности и приоритетного способа *narratio/monstratio*. Одна из общих черт вербального и визуального художественных текстов в эпоху цифровой культуры заключается в том, что они функционируют в коммуникативном пространстве, характеризуемом рядом культурноспецифических особенностей.

**Ключевые слова:** Граница фикции, комикс, кинообраз, фикциональное пространство, эффект присутствия, художественные практики, сериал, эмансипированный реципиент, интерпелляция, наблюдатель, миграция фикциональных содержаний, метатекст, интерпретация, ролевые игры

## The Problem of Fiction's Borders

“Narrated” and “shown” in its various manifestations, competing, opposing or constructively interacting, throughout human history, the space is filled with the sign of every culture. We assume that the individual, specific cultural situation can be particularly reflected in the contextual relationship that is narrated and depicted. Interest and attempts to consider the dependence of physiognomy crops up in the demand and priority method *narratio / monstratio*. One of the common features of both verbal and visual art texts in the age of digital culture is that they function in a communicative space, characterized by the following features:

1. Emancipated recipients who feel entitled to intervene in the artistic activity, being (in effect) the customer;
2. A dense array of metatext by which a digital culture discusses, interprets and predicts the public perceived in the text;
3. Serials practices, consistent with the fragmentary way of presenting their material allows viewers / readers to intervene in the sphere of art;
4. Interpellation, developed in the comics, has spread to video games, contributing to the permeability of borders' fictional message;
5. Effect of the presence, identification with a character in a role-play, minimize the gap between the fictional and the recipient of the message, often providing total immersion into the space of artistic action.
6. Effect restart practiced video games, allowing replay at any moment, allow the recipient to fully serve the author, administer space fiction.

**Key words:** border fiction, comic, image, fictional space, presence, artistic practices, serial, emancipated recipient, interpellation, the observer, the migration of fictional content, metatext, interpretation, role play

Выход за пределы сигнификативного пространства, 3(4,5,6....)D эффекты, попытки минимизировать условности границы между художественным и внехудожественным полями, усилия включить границы изображаемого в рамки фикционального действия — все это признаки одной из важных тенденций современности.

В современной цифровой культуре тенденция подпитывается специфическими особенностями социо- и психокогнитивного планов, характеризующими, прежде всего, переживания пользователя Интернет: осцилляцией между офлайн\онлайн

пространствами, проницаемостью мира, иллюзией (а зачастую и реальностью) присутствия, пролиферацией виртуальных персонажей.

Выход за пределы фикционального может быть санкционированным или несанкционированным легитимной культурой. Совсем недавние случаи (лето 2012 г.) использования персонажей комиксов и фильмов в качестве идентификационных моделей (например, систематическое появление изображения персонажа из комикса *V for vendetta*, сопровождающее всякую акцию движения Анонимус — которое, само по себе, существу-



ет в мерцающем пространстве офлайн\онлайн; другим примером может быть расстрел зрителей в американском кинотеатре на премьере фильма о Бэтмане, совершенный человеком, который идентифицировал себя с Джокером) говорят о том, что граница между вымыслом и реальностью оказывается неожиданно проницаемой.

Лидеры рынка современных телевизоров участвуют в конкурентном соревновании, предлагая модели, наиболее полно передающие эффект реальности изображаемого, которое может быть объемным. Усилиями дизайнеров большой экран должен передавать изображения, устремляющиеся за его пределы. Рамка при этом либо стремится быть незаметной тонкой серебряной линией (например, линейка телевизоров Samsung 2011–2012 гг.), либо, благодаря специальной динамичной подсветке, органично вписывается в контекст видеоряда (концепция телевизоров Philips). Являются ли такие усилия частным случаем, но, вместе с тем, некоторым продолжением авангардистских экспериментов XIX–XX вв., исследующих пределы художественной выразительности, о которых известно, что они осуществлялись с учетом возможных перспектив эстетического синтеза или, по крайней мере, интенсивного диалога между языками искусства? Признаем, что вектор движения за пределы экрана может быть интерпретирован как конкретный акт «выхода искусства из искусства в жизнь». При этом преодолении референциальной иллюзии в развлекательной повествовательности прошлого века обнаруживает аналогии с разнообразными попытками включить размеры и формы экрана в число возможных выразительных средств визуального сообщения. Не отрицая того, что современные практики являются во многом продолжением культурных практик авангардного искусства, отметим также, что проблема границы фикционального — и шире — визуального имеет давнюю традицию.

Проблема границы видимого и тех воздействий на смотрящего, которые имплицитно ее размер и форма, интересовала человека давно. Например, Цицерон в «Письмах к Аттику» рассказывает о слишком узких оконных проемах, которые архитектор Веттий Сир сделал в его доме, объясняя это тем, что обозрение сада через широкие окна не доставляет такого удовольствия, как через узкие: «оконный проем ограничивает конус света, идущего из сада, и концентрирует на краю окна сталкивающиеся атомы, формирующие образ; в результате этот последний получается более ярким, более контрастным, более живым, более привлекательным»<sup>2</sup>. Х. Ортега-и-Гассет полагал, что «в раме что-то есть от окна, как в окне — от рамки»<sup>3</sup>, потому, что видимое в окне предстает выхваченным из реальности и оказывается одушевленным «непривычным трепетом воображаемого». Граница, отделяющая мир изображения от реальности, фикциональные конструкции от материальных носителей, полагающая пределы видимому и акцентирующая на нем внимание, использовалась весьма давно. Об этом можно судить, например, по многим образцам изобразительных практик древнего Египта, где графемы имен собственных обрамлялись картушем. Следовательно, кадр не принадлежит

к группе условных обозначений, рожденных техническим прогрессом западной цивилизации, хотя, именно в ходе ее развития он оказался чрезвычайно востребованным.

Экзистенциальный характер отношений, связывающих рамку, кадр и помещенное в них изображение, подчеркивается внутренней взаимной необходимостью: при отсутствии рамки смысл содержания подвергается эрозии, «переливается через край холста и улетучивается с воздухом», и, с другой стороны, рамка настоятельно требует изображения, и при его отсутствии «превращает в картину все, что обрамляет»<sup>4</sup>. Выступая в роли «внутреннего окна, которое человек открывает в бесконечный мир»<sup>5</sup>, кадр может провоцировать зрительский интерес, так как кадрируемое пространство априорно представляется сигнификативным. Рама «создает и выделяет сцену, в ней заключенную»<sup>6</sup>. Различные объекты в пределах кадра, например, изображение на почтовой открытке, наделяются метонимическим или метафорическим значением (ветка может означать дерево, а дерево отправлять творчески настроенное восприятие к теме защиты природы). Лимитированный (пределами кадра) образ содержит отсылку ко всему универсуму, к целостной модели мира, конструируемой сознанием реципиента. Таким образом, использование кадра в текстовом массиве может выступать как имплицитная форма диалогичности. Эта конвенция, своеобразное *nota bene* визуальной культуры, предполагающая отклик реципиента, в разных визуальных практиках приобретает дополнительные значения.

Характеризуя XX век — век Голливуда — К. Палья указывает, что «языческий культ личности пробудился снова и подчинил своей власти все искусство, все мышление. Он аморален, но ритуально нагружен. Мы поклоняемся ему со всей свойственной Западу силой зрительного восприятия. Киноэкран и телеэкран — его святые места»<sup>7</sup>. Продолжая аналогию, можно заметить, что сегодняшнее настойчивое желание пересечь границу святых мест интересно само по себе и не лишено противоречий: «Любое живописное обрамление — ритуальное ограничение, запретный придел. Прямоугольный экран явно скопирован со вставленных в рамы картин времен эпохи Возрождения. Но концептуализация и есть обрамление»<sup>8</sup>. Противоречивость в стремлении пересечь запретные границы можно видеть еще и в том, что упорядоченность фикционального содержания являлась существенным мотивом в выборе тех или иных медиа.

Рассматривая феноменальную популярность тех или иных форм массовой культуры, специалисты часто считают необходимым указать на инфантильный и невротический характер их рецепции, усматривая в успехе у массовой аудитории частное проявление главенствующих неврозов современности. Вряд ли является простым совпадением и то, что комиксы достигали пика популярности в наиболее тревожные и нестабильные моменты новейшей истории (например, период между двумя мировыми войнами в Европе и время «великой депрессии» в США). Чтение серийных комиксов, появляющихся в периодике, обеспечивало эскапизм и предсказуемость, что выгодно

<sup>4</sup> Там же. С. 484.

<sup>5</sup> Masson P. Lire la bande dessinée. Lyon, 1985. С. 7.

<sup>6</sup> Киньяр П. Секс и страх. М.: Текст, 2000. С. 35.

<sup>7</sup> Палья К. Личины сексуальности. У-Фактория, 2006. С. 50.

<sup>8</sup> Там же. С. 51.

<sup>1</sup> Бычков В. В. Эстетика: Учебник. М.: Гардарики, 2004. 556 с.

<sup>2</sup> Киньяр П. Секс и страх. М.: Текст, 2000. С. 33.

<sup>3</sup> Ортега-и-Гассет Х. Размышления о рамке // Восстание масс. М.: АСТ, 2001. С. 482–490.



КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV

| Проблема границы фикции |

контрастировало с ужасающим невротичного читателя чтением новостей.

Психоаналитики (Тиссерон, Давид) считают возможным проводить некоторые ассоциативные параллели между структурными компонентами комиксов и процессами душевной жизни их реципиентов. Кадр в этой связи представляется той структурой, которая, оформляя сигнификативное пространство комикса, способна оказывать и определенное терапевтическое воздействие, сигнализируя подсознанию реципиентов о стабильности, устойчивости, безопасности и т. п. С. Тиссерон подчеркивает, что психика зрителя-читателя оказывается под защитой кадра (1990). Вероятно, коренящаяся в глубинах подсознания мечта человека о некотором индивидуальном (психическом) пространстве, гарантирующем безопасность, стабильность и уют у известного количества читателей комикса получает (хотя и иллюзорное) воплощение в кадре комикса, внутрь которого «проецирует» себя всякий по-настоящему увлеченный чтением. Очевидно, что сегодняшние попытки преодолеть пределы кадра, выйти за границы рамки, знаменуют собой противоположные устремления психологии реципиента.

Выход художественной фикции за полагаемые ей пределы может иногда приводить в режиме массовой коммуникации к весьма специфическим последствиям, называемым психологами юнгинского направления *массовыми психическими эпидемиями*<sup>9</sup>. Коммуникативной причиной данных феноменальных состояний оказывается неспособность различать художественный и документальный информационные модусы, что говорит о наивном характере рецепции. При этом подмена, определяющая конфузию реципиента, заключается в мимикрии художественного вымысла, выступающего в облики документального текста.

Можно считать, что восприятие художественной фикции как фактуального коммуниката, как документальной информации не должно трактоваться как иллюкутивная неудача, но, принимая во внимание интенции автора/отправителя сообщения, — как удачную мистификацию. При этом подмена, определяющая конфузию реципиента, заключается в мимикрии художественного вымысла, выступающего в облики документального текста. Так, в 1938 г. в Нью-Йорке после радиопостановки по роману Г. Уэллса «Война миров» случилась массовая паника. О постановщике — Орсоне Уэллсе — говорили впоследствии как о человеке, распознавшем и использовавшем законы специфики массовой коммуникации. Оригинальность данной радиопостановки (длилась она всего час) заключалась в максимальном приближении к реальности, что достигалось периодическим прерыванием сюжетного хода транслируемых передач: музыкальная программа приостанавливалась из-за «экстренного выпуска блока новостей», в котором сообщалось о высадке и нападении марсиан; диктора сменяли различные «официальные лица», к радиослушателям время от времени и с постоянно возрастающим драматизмом обращались политические деятели (эксплуатируя пафосный и имплицитно настояживающий жанр обращения к нации). Эффект радиоспектакля дал немало работы психиатрам и психоаналитикам, ибо мало кто из слушателей дождался завершения передачи и узнал о ги-

бели инопланетных захватчиков. Радиоспектакль неожиданно породил массовый психоз. «Паника охватила не только Нью-Йорк, но и многие другие города. Население стремилось покинуть свои жилища и найти какие-нибудь убежища; нервные расстройства приводили одних людей в больницы, а других, заданных насмерть на улицах и вокзалах обезумевшей толпой в морги... В полицейских участках беспрестанно звонили телефоны — американцы пытались установить истинность и размеры катастрофы»<sup>10</sup>. Чуть позже радиопостановка была повторена в Кито (Эквадор) и также спровоцировала аналогичную реакцию массовой аудитории.

Полагаем, что специфический перлокутивный эффект может быть рассмотрен как эффект риторического приема (интерпелляции), способствующего вовлечению реципиента в некоторый диалог, включению адресата в фикциональное пространство художественного произведения, даже ценой частичного разрушения фикции или ее границ. Данный прием встречается в арсенале средств театра, кинематографа, закладывается в концепцию теле- и радиопередач. Интерпелляция может представлять некоторый интерес в контексте излагаемого материала в связи с тем, что она используется в комиксах и является одним из механизмов создания референциальной иллюзии<sup>11</sup>. Благодаря своей природе, природе гибридного текста, комикс демонстрирует генетическую близость с одной стороны к однородным вербальным текстам, а с другой стороны к различным проявлениям живописи, мультипликации, кинематографа.

Функционируя в облики риторической фигуры апострофа, интерпелляция обеспечивает воссоздание диалогической оси (перекрестной по отношению к линейной оси повествования, главная задача которой состоит в передаче и доведении до логического конца сюжета произведения). Ось диалога обращена к внешнему собеседнику, что, в принципе, разрушает традиционный конвенционализм повествования. В большинстве случаев, употребление интерпелляции провоцирует эффект обманутого ожидания. Реципиент, настроившийся на неактивное слежение за ходом сюжета, вдруг вынужден реагировать на непосредственное обращение. Это влечет собой программы восприятия, сопоставимый в ряде случаев с гипнотическим воздействием. Не случайно, что вербальное или невербальное проявление эмоций или описание с остаточным их переживанием обнаруживает высокий прагматический эффект именно в рамках структур интерпелляции. Благодаря проведенным исследованиям<sup>12</sup>, удалось установить, что интерпелляция вызывает следующие эффекты: привлечение читателя/зрителя принципиально иным образом. То, что он воспринимает в тексте, больше не является для него совершенно отстраненным, внешним. Сам реципиент отныне напрямую имплицитно в некоторый текстовый сегмент. Осознавая свое отсутствие в пределах разворачивающегося

<sup>10</sup> Кукаркин А. В. По ту сторону расцвета М., 1977. С. 190.

<sup>11</sup> Примеры употребления данного приема уже достаточно подробно рассматривались нами — см. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак — текст — миф — Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. С. 120–130.

<sup>12</sup> Ibanez I. A. Le lecteur interpellé quelque part/ I.A. Ibanez // 9-ème art. 1996. N.1. P. 18–26.

<sup>9</sup> Одайник В. Психология политики. СПб.: «Ювента», 1996. 380 с.



художественного сюжета (фикции), адресат, тем не менее, сам оказывается запрашиваемым из глубин придуманного. В результате реципиент участвует в процессе смены регистров. В случае инверсионного обмена ролями с персонажем читатель/зритель сам становится объектом изучения (во многих ситуациях реципиент то интерпеллирован, и развитие сюжета приостанавливается, то «забываем», что сочетается с продолжением логического хода повествования). Смена позиций, зачастую калейдоскопическая, когда обозреваемый объект становится обозреваемым субъектом, приводит к тому, что у «подглядывающего» (voyeur) зрителя неизбежно происходит смена типа реагирования; потерю «гомеостатического равновесия фикции». Вступая в общение с реципиентом текста (обращаясь к нему или просто обращая к нему свой взгляд), персонаж разрушает миф, лежащий в основе художественной фабулы, обрывая свою связь с развитием сюжетной линии ради установления контакта с внешним миром. Происходит определенная демифологизация художественного текста, что окрашено значительным риском утраты его суггестивного воздействия. Это имеет (почти во всех случаях) фатальный характер при использовании интерпелляции в кино, когда, находясь под воздействием магии фильма, зритель вдруг оказывается в роли объекта прямой интерпелляции для одного из героев. Заметим, что при этом герой имеет все шансы превратиться в просто актера, ибо вся иллюзия реальности, которая определяет восприятие художественного фильма, предстает разоблаченной, если вообще не окончательно разрушенной. Следовательно, интерпелляция в кино противостоит фикции (магии кино), задача которой погрузить публику в иллюзии, подчинить им зрителя. Не секрет, что искусство кино представляет зачастую весьма убедительное подобие реальности, заставляющее проявлять эмпатию, случается глубоко сопереживать эмоциональным состояниям героев, даже при осознании того, что кинореальность состоит из трюков, монтажей и специальных эффектов (не говоря уже о стандартном наборе архетипических сюжетных схем).

В комиксах провоцируемый интерпелляцией процесс разрушения фикции имеет в целом менее значительные последствия по сравнению с кинематографом. Это вызвано различиями в кодах, в механизмах создания образов<sup>13</sup>. «Кинообраз имеет тенденцию к разоблачению (из-за эффектов экстерииоризации и объективации), а графическое изображение в комиксах (про-воцируя инверсионные эффекты интериоризации и субъективации) способствует обратному»<sup>14</sup>. Во всяком случае, интерпелляция в комиксах не играет роли «непрозрачного» (opaque) средства экспрессии, умножающего интерпретативные трудности и препятствующего немедленному «употреблению» многокадрового рисунка с текстовым сопровождением. Напротив, обращение к реципиенту способствует созданию полной идентификацией с историей, которая рассказывается, что сопровождается неизбежным забвением условностей повествования. Сегодня вполне очевидно, что в эпоху цифровой культуры условная граница между фикциональным и реальным оказалась еще более проницаемой.

<sup>13</sup> Ibid.<sup>14</sup> Samson J. *Strategies modernes d'énonciation picturale en bande dessinée* // *Coloque de Cerisy*, 1988. P. 154–168.

Нарратив как способ освоения мира — через его объяснение, приспособление к уже известным моделям, оформляется в специфических структурах. Эти структуры — плоть от плоти культурной ситуации, их доминирующее присутствие отражает индивидуальные черты лика культуры. Впрочем, если для нарратива принципиально важна структурная дискретность, обозначающая его принадлежность к царству Языка, то для иконического сообщения, другого способа знакового освоения мира, приоритетна континуальность: пространственная данность, (co)присутствие того, что явлено глазу.

Нарратив (повествуемое) и монстратив (показываемое) в своих разнообразных проявлениях, конкурируя, противостоя или конструктивно взаимодействуя между собой, на протяжении человеческой истории, заполняют собой знаковое пространство всякой культуры. Предположим, что индивидуальность конкретной культурной ситуации может быть отражена в контекстуальной взаимосвязи повествуемого и изображаемого. Интересны и попытки рассмотреть зависимость физиогномики культур от востребованности и приоритетного способа *narratio/monstratio*. Так например, синхронный успех демократичных фотографии и детектива в XIX веке обнаруживает насыщенные потребности Модернизма в людическом распознавании повседневно. Одна из общих черт вербального и визуального художественных текстов в эпоху цифровой культуры заключается в том, что они функционируют в коммуникативном пространстве, характеризующего следующими культурноспецифическими особенностями:

- Эмансипированный реципиент, которой считает себя вправе вмешиваться в ход художественного действия, являясь (по сути) его заказчиком;
- Плотный массив метатекста, посредством которого в цифровой культуре происходит обсуждение, интерпретирование и прогнозирование публичкой воспринимаемого текста;
- Сериальные практики, сообразуясь с фрагментарным способом подачи своего материала, позволяют зрительской/читательской аудитории активизировать вмешательство в сферу художественного: активно и публично выражая свое отношение воспринятому фрагменту и предлагая (намечая) возможные пути развития сюжета;
- Интерпелляция, разрабатываемая в комиксах, получила распространение в видеоиграх, что способствовало проницаемости границ фикционального сообщения;
- Эффект присутствия, идентификация с персонажем в ролевых играх, уменьшили дистанцию между реципиентом и фикциональным сообщением, а зачастую обеспечили тотальное погружение в пространство художественного действия;
- Эффект перезагрузки, практикуемый видеоиграми, позволяющий переиграть с любого момента, дают возможность реципиенту в полной мере выполнять функции автора, администрируя пространство фикции.

Представляется, что наделенная такими особенностями, список которых остается открытым, коммуникативная ситуация цифровой культуры сокращает дистанцию между реципиентом и фикциональным сообщением. Заметим, что некоторые предпосылки к этому были сформированы в рамках



**ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE***КОЗЛОВ Евгений Васильевич / Evgeny KOZLOV***| Проблема границы фикции |**

художественных практик массовой культуры. Сакральный предел, граница экрана, рамка, кадр становятся все более проницаемыми. Современное развлекающееся человечество стремится свободно перемещаться из внехудожественной реальности в область фикции. С другой стороны, такая ситуация, вполне закономерно, обеспечивает выход фикциональных содержаний за установленные конвенциональные пределы. В принципе, можно согласиться с Э. Мореном (1975), что любая

культура является тем, что насыщает, посредством своих сетей, реальную жизнь воображаемым, а план воображаемого — реальным содержанием. Но цифровая культура осуществляется в уникальной по своим техническим возможностям коммуникативной ситуации. Тем самым, когда граница экрана становится незаметной, мы можем отнести это к симптоматике небезынтересной и требующей осмысления особенности цифровой культуры.

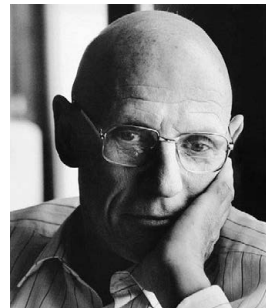




Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT

| Мысль извне |

Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT

Франция  
France

## МЫСЛЬ ИЗВНЕ

Перевод\*:

Д. М. КОРОТКОВ, И. С. КОРОТКОВ

В этой статье Мишель Фуко задается одним из ключевых вопросов философии Мориса Бланшо — понятием «внешнего». Исходя из особого рода дискурсивной практики, особого письма мы можем испытать опыт, который выносит нас в определенное ментальное состояние, названное — «мысль извне». Топографические исследования этой мысли, предпринятые Фуко, при рассмотрении литературных произведений Бланшо намечают все основные, центральные моменты философии Бланшо, вокруг которых будут выстраиваться дальнейшие исследования по этой теме.

**Ключевые слова:** французская философия XX века, онтология Мориса Бланшо, литература, письмо, внешнее, нейтральное

### 1. Я лгу, я говорю

Греческая истина когда-то трепетала от одного лишь утверждения, — «я лгу». «Я говорю» подвергает испытанию всю современную литературу.

Эти утверждения, говоря по правде, не имеют одинаковой силы. Хорошо известно, что парадокс Эпименида может быть разрешен, если различить внутри этого коварного дискурса, сконцентрированного на самом себе, два высказывания, из которых одно есть объект другого. Грамматическая конструкция парадокса успешно уклоняется (особенно, если он укоренен в простой форме высказывания «Я лгу») от этой сущностной двойственности, но не может ее устранить. Каждое высказывание должно быть превосходящего «типа» по отношению к тому, которое служит для него объектом. Пусть будет возврат высказывания-объекта к высказыванию, которое оно обозначает, пусть искренность критянина в момент, когда он говорит, будет поставлена под сомнение содержанием его утверждения, пусть он может много лгать, проговаривая ложь — все это, скорее, непреодолимое логическое препятствие, чем следствие ясного и простого действия, — говорящий субъект есть тот, о котором он говорит.

Когда я попросту произношу «я говорю», мне не угрожают опасности, содержащиеся в этом утверждении; и два высказы-

### La Pensée du dehors

In this essay Michel Foucault researches one of the crucial moments in Maurice Blanchot's philosophy — the notion of “the outside”. With special discourse, through the particular writing it is possible to obtain some kind of experience which may grant us with certain mentality, named “the thought from the outside”. Foucault's topographical researches of this mentality in regard to the Blanchot's fiction mark principal points round about the further researches on this theme will be developed.

**Key words:** French philosophy of the XX century, Maurice Blanchot's ontology, the literature, writing, the outside, neutrality

вания, которые оно в себе таит, внутри этого единственного высказываемого («я говорю» и «я говорю, что я говорю») никоим образом себя не подрывают. Я защищен, — я в неприступной крепости, где утверждение себя утверждает, точно подгоняется под самого себя, не выступая за свои границы, устраняя любую опасность ошибки, поскольку я не высказываю ничего другого, кроме того факта, что я говорю. Высказывание-объект и то высказывание, которое этот объект выражает, вступают в коммуникацию беспрепятственно и без недомолвок, не только благодаря слову, поставленному под вопрос, но благодаря субъекту, который произносит это слово. Стало быть, достоверно, непреодолимо достоверно, что я говорю, когда я произношу, что я говорю.

Возможно, однако, что все не так просто. Ведь если формальное положение «я говорю» не поднимает проблемы относительно своих особенностей, то его смысл, несмотря на его кажущуюся ясность, открывает область вопросов, которая может оказаться безграничной. На самом деле, высказывание «я говорю» относится к дискурсу, который, предлагая высказыванию объект, служит ему поддержкой. Между тем этот дискурс содержит изъян. Утверждение «я говорю» обретает самостоятельность только при полном отсутствии другого языка. Дискурс, внутри которого я говорю, не предсуществует благодаря наготе «я говорю», и он исчезает в тот же миг, когда я замолкаю. Лю-

\* Foucault M. La Pensee du dehors // Critique, № 229, juin 1966.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT

| Мысль извне |

бая возможность языка здесь иссушивается той транзитивностью, в которой он совершается. Его окружает пустыня. В какой исключительной тонкости, в какой особой и разреженной точке сосредоточился бы язык, когда хотел бы вновь овладеть собой в форме, очищенной от «я говорю»? Если только справедливо, что пустота, в которой обнаруживает себя эта скудость без содержания — «я говорю», не будет тем абсолютным разрывом, где язык может распространяться бесконечно, тогда как субъект — «я», который говорит, — дробится, рассыпается и рассеивается вплоть до исчезновения в этом пустом пространстве. В итоге, если язык не имеет для себя никакого другого места, кроме как в одинокой самостоятельности «я говорю», то ничто не может ограничить его в правах, — ни тот, кому он адресуется, ни истина, которую он проговаривает, ни ценности, в которых содержатся системы репрезентаций, которые он использует. Короче, нет больше дискурса и коммуникации, подчиненных смыслу, но есть распространение языка в его нерафинированном бытии, чистая развернутая экстерниорность. При этом субъект, который говорит, не ответственен более за дискурс (тот, кто его удерживает, кто утверждает и судит с его помощью, и иногда бывает представлен под грамматической формой, предписанной этой цели), но есть отсутствие в пустоте, откуда без остановки производится бесконечное излияние языка.

Принято считать, что современной литературе свойственно некое удвоение, которое бы позволяло ей саму себя удостоверять. В этой самореференции она, как кажется, находит способ интериоризировать себя до предела (с тем, чтобы быть не большим, чем выражение самой себя) и манифестировать себя в мерцающем знаке ее удаленного существования. На самом деле, событие, которое породило то, что мы, строго говоря, понимаем под «литературой», присуще не порядку интериоризации, оно формируется взглядом с поверхности. Речь чаще всего идет о переходе из «извне» — язык избегает манеры быть дискурсом, — то есть находится в традиции репрезентации, — и литературное слово развертывается с тем, чтобы уйти от самого себя, формируя сеть, в которой каждая точка, отдалена от других на расстоянии, равном от соседней, расположена по отношению ко всему остальному в пространстве, которое в одно и то же время их размещает и разделяет. Литература это не язык, сближающийся с собой до точки своей раскаленной манифестации, это язык, размещающий себя предельно далеко от самого себя. И если — в этой установке «вне себя» — он раскрывает свое чистое бытие, эта ясность внезапно открывает скорее разрыв, чем складку, скорее рассеивание, чем возвращение знаков к самим себе. «Субъект» литературы (тот, кто ее проговаривает, и тот, о ком говорит она) это, скорее, не язык в своей позитивности, а пустота, где он находит свое пространство, когда он выражается в обнаженности «я говорю».

Это нейтральное пространство в наши дни характеризует западноевропейскую литературу (поэтому она больше не является ни мифологией, ни риторикой). А то, что заставляет мыслить эту литературу, — а ведь когда-то раньше речь шла о мышлении истины, — есть «я говорю», функционирующее в обратном направлении от «я думаю». «Я думаю» — ведет, в конце концов, к несомненной достоверности Я и его существования, «я говорю», наоборот, отодвигает, рассеивает, стирает это существо-

вание и вместо него позволяет появиться только пустому месту. Мышление мышления, вся традиция, еще более обширная, чем философия, учила нас тому, что ведет она к наиболее глубокому внутреннему. Слово слова, которое ведет нас посредством литературы, — или возможно, также другими путями, — ведет нас к тому внешнему, где исчезает говорящий субъект. Несомненно, что все это происходит по той причине, что западноевропейская рефлексия так долго не решалась осмыслить бытие языка, — как-будто она предчувствовала опасность, которой подвергнется очевидность «Я есть» в обнаженном опыте языка.

## 2. Опыт извне

Просвет к языку, откуда исключен субъект, приведение в соответствие несомнительности, возможно безнадежной, между появлением языка в его бытии и сознанием себя в своей идентичности, — сегодня это опыт, который дает знать о себе в местах, весьма отличных от культуры — в едином порыве письма, как будто пытаясь формализовать язык, в изучении мифов и психоанализе, также в исследованиях такого Логоса, который как будто формирует место рождения всего западноевропейского разума. Мы вдруг оказываемся перед зиянием, которое долгое время оставалось для нас незримым: бытие языка появлялось не в нем же, но в исчезновении субъекта. Как получить доступ к этому странному процессу? Быть может, посредством такой формы мышления, благодаря которой западноевропейская культура намечает в своих границах возможность, все еще неопределенную. Такое мышление, которое удерживает себя вне какой бы то ни было субъективности, чтобы заставлять ее внезапно возникнуть как-будто из-за внешних пределов, выражать ее конец, заставлять ее мерцать рассеиванием и не воспринимать ничего, кроме непреодолимого отсутствия. Мышление, которое в то же время удерживает себя у истока позитивности, не просто чтобы воспользоваться им как основанием или оправданием, но чтобы вновь обрести пространство, где оно развертывается, пустоту, которая служит мышлению местом, дистанцию, в которой она себя конституирует и куда ускользает, ведомая просветом ее ближайшей достоверности, — такое мышление по отношению ко внутреннему нашей философской рефлексии и по отношению к позитивности нашего знания формирует то, что мы могли бы называть «мышлением извне».

Нужно попытаться определить формы и фундаментальные категории такого «мышления извне». Необходимо также постараться вновь найти его ход, изыскать, куда оно нас ведет и в каком направлении само оно движется. По крайней мере, можно предположить, что оно происходит от того мистического мышления, которое, начиная с текстов Псевдо-Дионисия, скитается по границам христианства, и, возможно, сохраняется уже около тысячелетия под какой-нибудь из форм негативной теологии. Пока что нет ничего менее достоверного: ведь если в таком опыте речь действительно идет о переходе во «вне себя», то это чтобы вновь, в конце концов, найтись, себя охватить и собрать в ослепительной интериорности одной мысли, которая полноправно есть Бытие, Слово и Дискурс, даже если она расположена по ту сторону всего языка, молчания, по ту сторону всего бытия, небытия.

Не так рискованно будет предположить, что первый разрыв, через который мышление извне показывает нам себя, па-



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT

| Мысль извне |

радоксальным образом заключен в повторяющемся монологе Де Сада. В эпоху Канта и Гегеля, в момент, когда интериоризация закона истории и мира как никогда была востребована западноевропейским сознанием, Де Сад позволял говорить только тому закону, который вне закона мира, — наготе желания. В ту же эпоху в поэзии Гельдерлина манифестирует себя сверхающее отсутствие богов и заявляет о себе как закон новое обязательство ожидания, несомненно, бесконечного, — таинственная помощь, пришедшая от «несовершенства Бога». Можно было бы без преувеличения сказать, что в один и тот же момент, один из них путем обнажения желания в бесконечном ропоте дискурса, другой за счет обнаружения ухода богов в разлом языка, дорогой, в которой они затерялись, что Де Сад и Гельдерлин внесли в наше мышление, для грядущих поколений, хотя и в несколько зашифрованном виде, опыт внешнего? Опыт, который должен был оставаться не скрытым, — потому что он не был пропитан мощью нашей культуры, — но неустойчивым, чуждым, как наружное в нашем внутреннем, в течение всего времени пока он формулировался в более настоятельную потребность интериоризировать мир, размыть отчуждение, преодолеть момент ложного *Enta sserung*, очеловечить природу и оприродить человека, и вернуть на землю сокровища, которые были растрачены на небесах.

И это тот опыт, который вновь являет себя во второй половине XIX века в самом сердце языка, начинает, — хотя наша культура постоянно пытается думать о нем, что он якобы удерживает тайну своей интериорности, — сверкать прямо извне: у Ницше, когда он обнаруживает, что вся западноевропейская метафизика сопряжена не только со своей грамматикой (что в общем виде было открыто уже во времена Шлегеля), но и с теми, кто удерживая дискурс в руках, сохраняет право на слово; у Малларме, когда язык появлялся как освобождение, предоставленное тому, кто именует, но еще в больше степени — со времен «Игитур» до театральной автономности и случайности «Книги» — как движение, где исчезает тот, кто говорит; у Арто, когда весь дискурсивный язык призывается, чтобы раскрыться в жестокости тела и крика, а мышление, покидая болтливую интериорность сознания, становится материальной энергией, страданием плоти, травлей и мукой субъекта самого по себе; у Батая, когда мышление вместо того, чтобы стать дискурсом противоречия или бессознательного, становится дискурсом предела, разорванной субъективности, трансгрессии; у Клоссовски вместе с опытом двойника, экстериорности симулякров, театральным размножением и безумием Я.

Возможно, что Бланшо является не просто одним из свидетелей такого мышления. Насколько он отдаляется через демонстрацию своей деятельности, настолько же он не скрыт за своими текстами, но отсутствует в их существовании и отсутствует за счет удивительной силы их существования. Он для нас, скорее, само это мышление — реальное присутствие, абсолютно удаленное, сверхающее, невидимое, нечто необходимое, неизбежный закон, тихая, бесконечная мощь, вымеренная этим мышлением самим по себе.

### 3. Рефлексия, литература [fiction]

Чрезвычайно трудно предоставить такому мышлению язык, который был бы ему верен. Все чисто рефлексивные дискурсы

рискует, в конце концов, выпроводить опыт внешнего в измерение интериорности. Непреодолимость рефлексии ведет к возвращению этого опыта с края сознания и к его развертыванию в изжитых терминах, в которых «внешнее» было бы размечено как опыт тела, пространства, пределов воли, неизгладимого присутствия другого. Лексикон литературы также весьма опасен: в густоте образов, иногда в одной прозрачности фигур более нейтральных или более поспешных, он рискует придать значение любому действию, которое под видом внешнего воображаемого снова соткет старую сеть интериорности.

Отсюда потребность преобразовать рефлексивный язык. Он должен быть развернут не к внутреннему утверждению, — относительно некоего рода центральной достоверности, из которой он больше не мог бы быть вытеснен, — но, скорее, в сторону такого предела, где он должен себя постоянно оспаривать: достигший своих собственных границ, он принимает не внезапно появляющуюся позитивность, которая ему противоречит, но пустоту, в которой он будет истираться. И он должен продвигаться к этой пустоте, принимая свое развертывание в ропоте, в непосредственном отрицании того, что он говорит, в тишине, которая есть не интимность секрета, но чистое внешнее, где слова себя безгранично развертывают. Поэтому язык Бланшо не использует диалектику отрицания. Отрицать диалектически, значит впускать то, что отрицается в интериорности, смущенной рассудком. Отрицать свой собственный дискурс, как это делает Бланшо, означает заставлять его непрерывно выходить из пределов самого себя, каждое мгновение отнимать у него не только то, что он только что сказал, но саму возможность о себе заявлять. Это означает, оставить его там, где он есть, далеко позади себя, чтобы он был свободным для начинания, — которое есть чистый источник, поскольку язык не имеет здесь ничего кроме себя и пустоты в качестве принципа, но которое есть также возобновление, так как это язык прошлого, который, опустошая себя, освободил эту пустоту. Не рефлексия, но забвение; не противоречие, но оспаривание, которое истирает; не примирение, но коловращение; не рассудок ради многотрудного завоевания собственного единства, но неопределенная эрозия внешнего, — не истина, в конце концов себя озаряющая, но истечение и тоска языка, который всегда уже начат. «Не слово, едва ли шепот, едва трепет, меньше, чем молчание, меньше, чем бездна пустоты; полнота пустоты, что-то, что нельзя заставить замолчать, занимающее все пространство, непрерывность, беспрестанность, трепет и уже шепот, не шепот, но слово и не какое-нибудь слово, но ясное, точное, понятное мне».

Аналогичное превращение требуется для литературного языка. Он не должен быть больше силой, которая неумоимо производит и заставляет сверкать образы, но должен быть мощью, которая, напротив, распутывает эти образы, освобождает их от всех излишков, размещает их в интериорной прозрачности, которая постепенно их просветляет до того момента, пока это не заставит их расколоться и рассеяться в легкости невообразимого. Литературные произведения Бланшо — в большей степени, чем образы, — будут трансформацией, смещением, нейтральным посредником, просветом образов. Они точны, там нет фигур раскрашенных, кроме как в краски серой повседневности и анонимности; и когда они вызывают восхище-



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT

| Мысль извне |

ние, оно никогда не о них, но в пустоту, которая их окружает, в пространство, где они размещены без корней и без основания. Литературное [le fictive] никогда не пребывает ни в вещах, ни в людях, но в невозможном правдоподобии того, что между ними: встречи, близость предельно удаленного, абсолютное утаивание там, где мы есть. Стало быть, литература состоит не в том, чтобы показать невидимое, но в том, чтобы показать, до какой степени невидима невидимость видимого. Отсюда это глубокое родство с пространством, которое есть как бы литература, тогда как отрицание есть как бы рефлексия (хотя диалектическое отрицание связано с фабулой времени). Такова, несомненно, та роль, которую почти во всех рассказах Бланшо играют здания, кулуары, двери и комнаты: места без мест, влекущие преддверия, закрытые пространства, защищенные и в то же время открытые всем ветрам, кулуары, вокруг которых хлопают двери, открывающие комнаты для встреч невыносимых, разделяющие их бездны, над которыми голоса теряются и крики себя оглушают; коридоры, свертывающиеся в новые коридоры, где в ночи, по ту сторону сна, звучат голоса, задуманные говорящими, кашель больных, хрип умирающих, дыхание, прерванное тем, кто не перестает прекращать жить; комната, скорее длинная, чем большая, узкая, как туннель, где далекое и близкое — близкое забвения и далекое ожидания — сближаются одно с другим и одно от другого бесконечно отдаляются.

Так рефлексивное упорство, всегда направленное вне себя, и литература, устранившая себя в пустоте, где она разворачивает свои формы, пересекаются, чтобы сформировать дискурс без итога и без образа, без истины и без театра, без доказательств, без маски, без утверждения, освобожденный от любого центра, избавленный от родины, формирующий свое собственное пространство в качестве внешнего, к которому и из-за которого он говорит. Как речение извне, принимающее в своих словах это внешнее, к которому оно обращается, этот дискурс обретет возможность для толкования: возврат того, кто не прекращает шептать извне. Но как речение, которое всегда пребывает за тем, что оно говорит, этот дискурс станет беспредельной передовой линией перед светом и абсолютной чистотой, которым никогда не давали слова. Это бытие единичным как тип существования дискурса — возвращение пустой двусмысленности начала и конца — несомненно является общим местом для «романов», «рассказов» и «критики» Бланшо. Начиная с момента, когда дискурс, в конце концов, перестает следовать за направлением мысли, обращенной вовнутрь, и, обращаясь к самому бытию языка, возвращает мышление целиком и полностью обратно к внешнему: рассказ, скрупулезно описывающий опыты, встречи, невероятные знаки, — язык над внешним любого языка, речение поверх невидимой стороны слов, и внимание к тому, что уже существует благодаря языку, что уже сказано, отпечатано, проявлено, — слышит не столько того, кто в нем произносится, но пустоту, которая циркулирует между его словами, шепот, не переставший его распутывать, дискурс поверх не-дискурса всего языка, литературу невидимого пространства, где он появляется. Поэтому у Бланшо различие между «романами», «рассказами» и «критикой» не перестает уменьшаться, чтобы позволять говорить — в «Ожидание забвения» — как будто самому языку, тому, кто ни от кого не исходит, ни от литературы, ни от рефлексии, ни от уже сказанного,

ни от никогда еще не сказанного, но находится «между ними, как свежий воздух, возвращение вещей в их латентное состояние».

#### 4. Быть влекомым и беспечным

Влечение для Бланшо, несомненно, является тем же, что для Де Сада есть желание, сила для Ницше, для Арто материальность мысли, трансгрессия для Батая: чистый и предельно обнаженный опыт внешнего. Кроме того, необходимо понимать, что это слово означает: влечение, так, как его понимает Бланшо, не опирается ни на какое очарование, не прерывает никакое одиночество, не формирует никакой позитивной коммуникации. Быть влекомым, не значит быть приглашенным влечением наружного, но это скорее испытание через пустоту и лишенность, присутствие внешнего, и, связанный с этим присутствием факт, что мы непоправимо вне внешнего. Вместо того, чтобы призвать внутреннее сблизиться с другим, влечение настоятельно свидетельствует о том, что внешнее здесь, оно открыто, без задушевности, без поддержки и схватывания (как оно могло бы все это иметь, когда оно не имеет внутреннего, но бесконечно разворачивается вне какой-либо замкнутости?); но что к самому разрыву невозможно получить доступ, поскольку внешнее никогда не выдает свою сущность; оно не может предложить себя как позитивное присутствие — как вещь, освещающую внутреннее достоверность своего собственного присутствия, — но только как отсутствие, тянущее себя как можно дальше от самого себя и опустошающееся в знаке, который она производит, чтобы мы к ней продвигались, как если бы было возможно с ней соединиться. Влечение, удивительная простота этого разрыва, не может предложить ничего, кроме пустоты, которая беспредельно разверзается под ногами того, кто влеком, кроме безразличия, которое принимает эту пустоту так, как если бы ее там не было, кроме молчания, слишком настойчивого, чтобы мы могли его расшифровать и дать ему окончательную интерпретацию, — не может предложить ничего, кроме жест женщины в окне, зияющей двери, улыбки охранника у запретного порога, взгляда, захваченного смертью.

В качестве необходимого коррелята влечение имеет беспечность. Между ними сложные отношения. Чтобы иметь возможность быть влекомым, человек должен быть беспечным — той сущностной беспечностью, которая считает ничтожным все то, что он совершает (Фома в «Аминабаде» переступает порог фантастического пансиона, только беспечно презрев войти в дом напротив), а равно несуществующим его прошлое, его близких, всю его другую жизнь, которая, таким образом, отброшена во внешнее (ни в пансионе «Аминабада», ни в городе «Всевышнего», ни в «санатории» «Последнего человека», ни в квартире в рассказе «Когда пожелаешь», неизвестно, что происходит вне помещения, что нас и не заботит: мы вне этого внешнего, никогда не представленного, но на которое непрерывно указывает белизна его отсутствия, бледность неопределенного воспоминания или же отблеск снега на оконном стекле). Такая беспечность, честно говоря, не что иное как другая сторона рвения — негласной, необоснованной, настойчивой практики, используемой, несмотря на все препятствия, для того, чтобы позволять себя влечь влечением или, точнее говоря (так как



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT

| Мысль извне |

влечение не имеет позитивности), с тем, чтобы быть движением в пустоте без цели и без подвижности влечения самого по себе. Клоссовски был тысячу раз прав, акцентируя внимание на том, что у персонажа «Всевышнего» Анри фамилия Зорге (Забота), которая в тексте приводится всего два или три раза.

Но это рвение, всегда ли оно бодрствует; не вершит ли оно забвение — более ничтожное с виду, но гораздо более решающее, чем сплошное забвение всей жизни, всех внешних привязанностей, любого родства? Это движение, которое непрерывно заставляет человека быть влекомым, не является ли оно, на самом деле, отвлечением и заблуждением? Не нужно ли было «удерживаться от него там, оставить его там», как это советуется в многочисленных повторениях в рассказах «Тот, кто не сопутствовал мне» и «Когда пожелаешь»? Не перегружается ли подлинность рвения своей собственной заботой, своим чрезмерным усердием, множеством шагов, не оглушает ли оно себя своим упорством, не идет ли впереди влечения, в то время как влечение не говорит ли властно из глубины своего убежища только о том, что оно удалилось? Сущностным для рвения оказывается быть беспечным, верить, что тот, кто скрыт, находится в другом месте, что прошлое вернется, что закон охраняет его, что его ждут, за ним следят и подстерегают. Поймет ли когда-нибудь кто-нибудь, что Фома, — хотя возможно и напоминает о «Фоме неверующем», — имел больше веры, чем другие, успокоясь о своей подлинной вере, требуя видеть и ощущать? И то, что он ощущал плотью, действительно ли это то, что он искал, когда просил ожившего присутствия? И сияние, которое пронизывает его, не является ли оно скорее тенью, чем светом? Возможно, Люси — не то, что он искал; возможно, он должен был поспрашивать того, кто был предоставлен ему как попутчик; возможно, вместо того, чтобы хотеть взобраться на верхние этажи, чтобы найти нереальную женщину, которая ему улыбнулась, он должен был следовать простому пути, не столь высокой крутизны и довериться растительным силам внизу. Возможно, он не тот, кого звали, возможно, ждали другого.

Таким образом, неопределенность, которая делает рвение и беспечность двумя бесконечно обратимыми фигурами, несомненно, имеет свою основу в «беспорядке, царящем в доме». Беспечность более очевидная, более скрытая, более двусмысленная, но более фундаментальная, чем другие. При такой беспечности все может быть расшифровано как интенциональный знак, тайная практика, шпионаж или западня: возможно, ленивая прислуга является тайной силой, возможно колесо случайности уже давно распределяет судьбы, прописанные в книгах. Но теперь не рвение скрывает беспечность, как необходимую часть своей тени; но это теперь беспечность, которая так безразлично пребывает в том, что может ее представлять или скрывать, что все движения по отношению к ней имеют ценность знака. Фома призывается именно через беспечность: открытость влечения составляет одно и то же с беспечностью, которая принимает того, кого она влечет; принуждение, которое она осуществляет (поэтому она абсолютна и абсолютно не взаимна), не является просто слепым; оно иллюзорно; оно ни с кем не связано, так как тогда оно было бы связано с самой собой этой связью и больше не могло бы быть чистым открытым влечением. Как же ей не быть сущностно беспечной — позволяя вещам быть тем, что они есть, позволяя времени идти и

возвращаться, позволяя людям продвигаться к ней, — ведь она есть беспредельное внешнее, ведь оттуда ничего не выпадает, ведь она распутывает в чистом рассеивании все внутренние формы?

Мы влекомы в той же степени, в какой мы беспечны; и поэтому действительно необходимо, чтобы рвение заключалось в беспечности относительно этой беспечности, в том, чтобы сделать свою собственную заботу беспечно решительной, в продвижении к свету в беспечности тени до того момента, когда рвение обнаружит, что свет есть не что иное как беспечность, чистое внешнее, равное ночи, рассеивающей как свечу, на которую дуют, беспечное рвение, которое было ей влекомом.

## 5. Где закон, кто пишет закон?

Быть беспечным, быть влекомым — это способ представлять и скрывать закон — демонстрировать убежище, где он себя скрывает, тем самым увлекать его в свет, который его прячет.

Окончательно ясный (очевидный — *evident*) закон не был бы больше законом, но сладостной интериорностью сознания. Зато, если бы он был представлен в тексте, если бы возможно было расшифровать его между строк, если бы на нем могли бы основываться постановления, то закон был бы основательностью внешних вещей: мы могли бы следовать или не подчиняться ему: где тогда была бы его власть, какая сила, какой авторитет заставили бы его уважать? На самом деле, присутствие закона это его сокрытие. Закон безраздельно овладевает городами, учреждениями, поступками и действиями; какого бы большого не создавали беспорядка и кавардака, он уже заранее развернул свою мощь: «Дом всегда, в любой момент находится в подобающем состоянии». Обретаемые нами привилегии не способны его подорвать; мы можем думать, что отвязываемся от него, что мы можем смотреть на него как на практику чуждую; в момент, когда мы думаем, что отстраненно читаем предписания, имеющие ценность только для других, мы максимально близки к закону, мы заставляем его циркулировать, «мы способствуем применению публичного постановления». Между тем, эта бесконечная манифестация никогда не освещает то, что произносится, или то, что хочет закон: он есть больше, чем принцип или внутреннее предписание поведения, он есть внешнее, которое их охватывает, которое, тем самым, заставляет их ускользать от любой интериорности; он есть ночь, которая их ограничивает, пустота, которая их окружает, безотчетно заменяя их своеобразие серой монотонностью универсального, открывая вокруг них пространство болезни, неудовлетворенности, растущего рвения.

А равно трансгрессии. Как могли бы мы знать закон и действительно его ощущать, как бы мы могли заставить его стать видимым, четко исполнять его волю, говорить, если бы мы не провоцировали его, если бы не заставляли действовать его ограничения, если бы решительно не шли максимально далеко к внешнему, куда он всегда от нас еще далее удаляется? Как взглянуть на его невидимость, если не вывернуть наизнанку наказание, которое, в конце концов, есть только преодолевающий, раздраженный, вышедший из себя закон. Но если наказание могло бы быть спровоцировано единоличным производом тех, кто нарушает закон, закон был бы в их распоряжении: они могли бы прикоснуться к нему и заставить его появиться



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT

| Мысль извне |

по их прихоти; они стали бы господами его тени и его света. Именно поэтому трансгрессия может инициировать преодоление запрета, пытаясь привлечь закон к себе: на самом деле, она всегда позволяет себя влечь сущностному убежищу закона; она упрямо продвигается к раскрытию невидимого, но никогда над ним не возобладает; в безумии, она пытается заставить закон проявиться, чтобы иметь возможность его боготворить и ослеплять его, его же светящимся лицом; она только лишь усиливает его слабость — эту легкость ночи, которая есть его непреодолимая, неощутимая сущность. Закон есть та тень, в сторону которой необходимо движется каждое действие там, где он есть та же тень приближающегося действия.

По разные стороны этой невидимости закона «Аминабад» и «Всевышний» составляют диптих. В первом из этих романов странный пансион, куда проникает Фома (завлекается, призывается, возможно избирается, преодолевая не без труда много запретных порогов), видимо, подчиняется какому-то никому неизвестному закону: о его близости и его отсутствии постоянно напоминают открытые двери, в которые не разрешено входить, и двери распахнутые, большое колесо, раздающее непонятные жребию или вовсе ничего, эркер верхнего этажа, откуда явился призыв, откуда ниспадают анонимные распоряжения, но куда никто не смог войти; в тот день, когда некоторые хотели одолеть закон в его логове, они в тот же момент натолкнулись на монотонность места, в котором они уже были, на насилие, кровь, смерть, упадок, и в конце концов на смирение, отчаяние и добровольное, смертельное исчезновение во внешнем: поскольку внешнее закона настолько недоступно, то чтобы хотеть его превозмочь и в него проникнуть, мы обречены не на наказание, которое было бы, в итоге, принуждением, но на внешнее того же внешнего [au dehors de ce dehors m me] — на забвение, более глубокое, чем все другие. Что касается «прислуги», — тех, которые в отличие от «пансионеров» являются «домом», и которые — *привратники* и *слуги* — должны представлять закон с тем, чтобы его применять и ему безропотно подчиняться, — никто не знает, даже они, чему они служат (закону дома или воле хозяев). Неизвестно даже, не являются ли они пансионерами, ставшими слугами; они в одно и то же время есть рвение и беспечность, пьянство и внимание, сон и неутомимая активность, фигуры, соединяющие в себе озлобленность и заботу: то, в чем скрывается сокрытие, и то, что оно демонстрирует.

Во «Всевышнем» именно закон сам по себе (то есть то же, что в некотором смысле верхний этаж «Аминабада» в его одностороннем сходстве, в его точной идентичности с другими) манифестирует себя в своем сущностном сокрытии. Зорге («забота» закона: тот, кто испытывается законом, и тот, кто есть закон по отношению к тем, к кому он применяется, особенно, если они хотят от него ускользнуть), Анри Зорге — чиновник городского муниципалитета, служащий в отделе гражданского состояния; он всего лишь винтик, несомненно, самая незначительная часть странного организма, формализующего индивидуальные жизни; он есть первая форма закона, поскольку трансформирует каждое рождение в архив. Вот он бросает свое дело (но бросает ли? У него отпуск, который он продлевает без соответствующего разрешения, но, разумеется, при пособничестве администрации, скрыто предоставляющей ему возмож-

ность этой необходимой праздности); этого квази увольнения достаточно — причины, следствия? — чтобы все существующее впало в беспорядок, чтобы воцарилась смерть, царством которой больше не является классификация гражданского состояния, но беспорядочная, заразная, анонимная эпидемия; это не подлинная смерть с покойником и официальным актом, но неясная груда трупов, и неизвестно, кто больной, а кто врач, кто страж, а кто жертва, тюрьма это или больница, безопасное место или оплот боли. Преграды разрушены, чаша переполняется: династия поднимающейся воды, царство нездоровой влажности, просачивания, абсцессы, рвота; индивидуальности растворяются; потные тела плавают на стенах; неиссякающие крики вырываются сквозь пальцы, которые их подавляют. И тем не менее, когда он уходит с государственной службы, где должен был приводить в порядок жизнь других, Зорге не оказывается вне закона; он, напротив, заставляет его манифестировать себя в том пустом пространстве, которое он только что покинул; тем движением, которым он истирает свое единичное существование и изымает его из универсальности закона, он превозносит закон, он ему служит, доводит до совершенства, «подчиняется ему», однако, связывая его с его собственным исчезновением (то, что есть противоположное трансгрессивному существованию, такому, например, как у Букса или Дорте); он теперь сам есть только закон и больше ничего.

Но закон может ответить на эту провокацию только ускользанием: не потому что он замыкается в еще более глубокой тишине, но поскольку он продолжает пребывать в своей однородной неподвижности. Можно броситься в развернутую пустоту: здесь, действительно, создаются заговоры, распускаются слухи о саботаже, поджоги и убийства вытесняют официальный порядок; при этом порядок закона как никогда верховенствует, поскольку он охватывает то, что хочет его потрясти. Тот, кто против него, кто хочет сформировать новый порядок, организовать вторую полицию, создать новое государство, столкнется разве что с тихим приемом и безразличной снисходительностью закона. Последний, честно говоря, не меняется: он однажды и для всех сошел в могилу, и каждая из его форм в дальнейшем может быть только метаморфозой той смерти, которая не прекращается. Под заимствованной из греческой трагедии маской — с грозной и жалкой матерью, как Клитемнестра, с исчезнувшим отцом, озлобленной в своей скорби сестрой, всемогущим отцом и коварным отчимом — Зорге являет себя как покорный Орест, Орест, озабоченный избавлением от закона с тем, чтобы лучше ему подчиниться. Пристрастившись жить в зараженном чумой квартале, он также и бог, согласившийся умереть среди людей, но не сумев умереть, он оставляет пустым обязательство закона, высвобождая тишину,рывающую глубочайший крик: где закон, кто пишет закон? И в очередной метаморфозе или в новом погружении в собственную идентичность благодаря женщине, странному образом напоминавшей его сестру, он узан, поименован, разоблачен, прославлен и осмеян как носитель всех имен, он превращается в нечто невыразимое, в отсутствующее отсутствие, в бесформенное присутствие пустоты и глухой ужас этого присутствия. Но может быть эта смерть Бога есть противоположное смерти (бесчестье вялой и вязкой, вечно трепещущей вещи); и отдых после усилий уничтожить ее, в конце концов, освобождает его



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT

| Мысль извне |

язык; тот язык, который есть только лишь «Я говорю, теперь я говорю» закона, беспредельно поддерживающего себя лишь посредством провозглашения этого языка во внешнем его молчания [dans le dehors de son mutisme].

## 6. Эвридика и сирены

Как только мы смотрим на закон, его лицо отворачивается и возвращается в тень; когда мы хотим понять его слова, мы не улавливаем ничего, кроме песни, которая есть только смертельное обещание будущей песни.

Сирены представляют собой неуловимую и запретную форму влекущего голоса. Они — не всецело песнь. Струя пены за бортом, высеребренная в море, высота волны, пещера в скалах, белеющее взморье, кто они в своем собственном бытии, как не чистый зов, счастливая пустота слуха, внимания, приглашения остановиться? Их музыка противоположна гимну: ни о ком не говорится в их бессмертных словах; только обещание будущей песни проносится в их мелодии. Поэтому они соблазняют, не только тем, что они заставляют нас слышать, но тем, что сверкает вдали от их слов, грядущее того, что они сейчас говорят. Чары не возникают из того, что они сейчас поют, но из того, что побуждается к бытию. А то, что сирены обещают Улиссу спеть, есть прошлое его собственных подвигов, трансформированное в поэме в будущее: «Знаем мы все, что случилось в троянской земле и какая/Участь по воле бессмертных постигла троян и ахейя». Рассматриваемая бессодержательно, песнь есть только влечение песни, однако она не обещает герою ничего, кроме повторения им прожитого, познанного, выстраданного, ничего другого, кроме того, что есть он сам. Обещание одновременно ложное и правдивое. Оно лжет, поскольку каждый, кто позволил бы себя обольстить и направил бы свой корабль к берегу, нашел бы там только смерть. Но оно говорит правду, поскольку только пройдя через смерть, можно возвыситься до песни, бесконечно повествующей о подвигах героев. И все же от этой чистой песни — настолько чистой, что она есть только ненасытное удаление — необходимо отказаться, заткнуть уши, проплыть мимо, как если бы мы были глухи, чтобы продолжать жить и таким образом начать петь. Или, скорее, — чтобы породить рассказ, который не умрет, — нужно пребывать слушая, но оставаться у мачты со связанными руками и ногами, побеждая любое желание хитростью, чинящей над собой насилие, выстрадать все страдание, пребывая у порога влекущей бездны, и в конце концов, найти себя по ту сторону песни, как если бы мы перешли живыми смертью, чтобы воссоздать ее на другом языке.

Напротив — фигура Эвридики. Она, по всей видимости, образ прямо противоположный, поскольку должна быть вызвана из тени мелодией песни, способной обольстить и усыпить смерть, поскольку герой не смог сопротивляться силе ее очарования, самой печальной жертвой которой станет она сама. И в то же время она сродни сиренам: так же как они могут исполнять только будущее песни, Эвридика являет собой только обещание некоего облика. Орфей, конечно, мог усмирить вой собак и обольстить роковые силы; на обратном пути он должен был бы быть также привязан, как Улисс, или быть таким же бесчувственным, как его матросы; на самом деле, он совмещал в себе героя и его команду: он был захвачен запретным желанием, и он отвязал себя своими собственными руками, позволяя

невидимому облику рассеяться в тени, так же как Улисс позволил песне, которую он не слышал, затеряться в волнах. Именно поэтому как у одного, так и у другого голос высвобождается: для Улисса это происходит вместе со спасением, с возможным рассказом о чудесном приключении; для Орфея — вместе с абсолютной утратой, с сетованиями, которые никогда не прекратятся. Однако, возможно, что под рассказом Улисса о его победах скрыта неслышная жалоба, печаль по поводу того, что ему не удалось лучше услышать, дольше пребывать, глубже погрузиться, в чудесный голос, где песнь, возможно, могла бы сбыться. А под жалобами Орфея скрывается радость, что он хотя бы меньше мгновения видел недостижимый облик — в тот самый момент, когда он развернулся и вернулся в ночь: гимн свету, не имеющему ни имени ни места.

Эти две фигуры глубоко переплетаются в работах Бланшо. Есть рассказы, такие как «Смертный приговор», посвященные взгляду Орфея: взгляду, который от колеблющегося порога смерти отправляется на поиски ускользающего присутствия, к попытке возврата смерти, ее образа, в свет дня, но сохраняя только небытие, где поэма только и может появиться. Между тем, Орфей не увидел облика Эвридики в движении, которое скрывает этот облик и делает его невидимым: он мог бы его созерцать в упор, он видел своими собственными глазами открытый взгляд смерти, «самый страшный из тех, которые живущие могут выдержать». И именно этот взгляд — или, скорее, взгляд рассказчика, обращенный на этот взгляд, — порождает невероятную силу влечения: это именно он посреди ночи заставил появиться вторую женщину, уже захваченную оцепенением, и, в конце концов, надел на нее гипсовую маску, в которой мы можем созерцать «лицо в лицо того, кто живет ради вечности». Взгляд Орфея получил смертельную силу, которая звучит в голосе сирен. Точно также повествователь «Когда пожелаешь» отправился на поиски Юдифь в запретное место, где она была заточена; против всякого ожидания он нашел ее без каких-либо трудностей, как Эвридику слишком близкую, которая предлагала бы себя в счастливом и невозможном возвращении. Однако за ней стоит фигура, которая ее охраняет, и у которой он ее вырвал — эта фигура есть не столько непреклонная и темная богиня, сколько чистый голос, «безразличный и нейтральный, свернутый в область звучания, где он полностью сбрасывает с себя все излишнее совершенство и кажется лишенным самого себя: тем же способом, который напоминает справедливость, отданную во власть фатальной негитивности». Этот голос, который «впустую поет», позволяя услышать так немного, — не принадлежит ли он сиренам, когда вся его привлекательность располагается в пустоте, которую они открывают, поражая захарованной неподвижностью того, кто их слышит?

## 7. Попутчик

С первых признаков влечения до момента, когда едва намечается отдаление желанного облика, или когда в неразберихе шепота едва проступает твердость одинокого голоса, имеется что-то вроде мягкого и неистового движения, вторгающегося во внутреннее, помещающее его вне себя, переворачивая и заставляя его появиться рядом с собой — или скорее позади — отступающую и всегда скрытую фигуру попутчика, навязывающего нам себя с ясностью, не подлежащей сомнению; отдаленный



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT

| Мысль извне |

двойник, сходство, которое нам противостоит. В момент, когда внутреннее притягивается вовне себя, внешнее высвобождает место, где внутреннее имеет обыкновение находить свою складку и возможность своей складки: появляющаяся форма — меньше, чем форма, что-то вроде бесформенной и навязчивой анонимности, — которая лишает субъекта его заурядной идентичности, опустошает его и делит на две парные, но несовпадающие фигуры, лишает его непосредственного права говорить «Я» и поднимает против его дискурса слово, которое есть неразрывность эха и отрицания. Вслушиваться, выискивая серебристые голоса сирен, поворачиваясь к запретному облику, который уже себя скрыл, — не значит только переступить закон, чтобы без страха встретить смерть, это так же не значит только покинуть мир и разделенность видимого, но это означает внезапно ощутить разрастание в себе пустыни, на другой стороне которой (хотя эта неизмеримая дистанция тонка как линия) мерцает язык, не имеющий точно определенного субъекта, — закон без бога, личное местоимение без личности, лицо без выражения и глаз, другой, который есть тоже самое. Здесь ли, в этом разрыве и в этой связи, тайно обитает принцип влечения? В момент, когда мы полагали, что покинули себя с помощью недоступной дали, не было ли это всего лишь глухим присутствием, вдавливающим в тень всю свою неотвратимую силу? Пустое внешнее влечения, возможно, идентично, внешнему, свойственному двойнику. Попутчик был бы тогда влечением в апогее растворения: влечением растворенным, поскольку оно представляет собой чистое ближайшее присутствие — упрямое, избыточное, как лишняя фигура; и растворенным, также, потому что оно скорее отталкивает, чем привлекает, и также потому что его следует удерживать на расстоянии, так как мы постоянно рискуем быть им поглощенными и подвернуть себя вместе с ним опасности внутри неизмеримой неясности. Поэтому попутчик выступает одновременно как требование, по отношению к которому мы всегда неравны, и как тяжесть, от которой мы хотим избавиться. Мы неразрывно связаны с ним фамильярностью, которую трудно выдержать, и однако, нам необходимо с ним сблизиться, найти с ним связь, которая не будет ее отсутствием, когда мы связаны с ним безличной формой отсутствия.

Бесконечная обратимость этой фигуры. И прежде всего, является ли попутчик скрытым проводником, свидетельствующем о законе, но невидимым как закон, или он создает некую тяжесть, сковывающую инертность, сон, угрожающий поглотить любое внимание? Когда он вошел в дом, куда его влекли едва различимый призыв, двусмысленная улыбка, Фома столкнулся со странным двойником (он ли тот, кто согласно заглавию есть «Господь»?): видимые повреждения на лице двойника, — это только лицо, вытатуированное на его лице, и несмотря на грубые ошибки, этот рисунок сохраняет «отражение античной красоты». Знал ли он лучше всех секреты дома, как он будет хвалиться в конце романа; а его видимая глупость, — не есть ли это безмолвное ожидание вопроса? Он проводник или заключенный? Относится ли он к недоступными силами, управляющим домом; может, он только прислуга? Его зовут Дом [Dom]. Невидимый и молчаливый каждый раз, когда Фома говорит с другими, он вскоре совершенно исчезает; но, когда, в конце концов, Фома, по-видимому, вошел в дом, когда

он думает, что вновь обрел свое лицо и голос, которые он искал, пока его считали слугой, — Дом является вновь, сохраняя, желая сохранить за собой закон и слово: Фома был неправ, существуя столь маловерно, не спрашивая его, кто был там, чтобы отвечать, впустую растрчивая свое рвение, желая добраться до верхних этажей, когда ему достаточно было спуститься вниз. И по мере того как Фома терял голос, Дом говорил, отстаивая право говорить и говорить для себя. Язык всецело сотрясается, и когда Дом говорит от первого лица, — это язык самого Фомы, звучащий без него, над пустотой, которая оставляет в ночи, связанной с оглушительным днем, след своего видимого отсутствия.

Кроме того, попутчик одновременно предельно близок и предельно далек. Во «Всевышнем» он представлен фигурой Дорты, человека «низа»; непричастного закону, внешнего по отношению к порядку города, он — изначальная болезнь, смерть, как она есть, распространившаяся по всей жизни; по отношению ко Всевышнему он есть Нижайший; и тем не менее, он в самой навязчивой близости; он несдержанно фамильярен, рачителен на откровенности, присутствует множественным и неисчерпаемым присутствием; он вечный сосед; звук его кашля проходит сквозь двери и стены, его агония гремит по всему дому и, в этом мире, где сочится влага, где всюду поднимается вода, прямо как плоть Дорты, его лихорадка и пот, проникая сквозь перегородку, оставляют пятно с другой стороны — в комнате Зорге. Когда он, в конце концов, умирает, хрипя при смерти, что он не мертв, его крик передается руке, которая его душит и бесконечно дрожит в пальцах Зорге; плоть последнего, его кости, его тело, надолго станут этой вопящей смертью, крик которой ее отрицает и утверждает.

Несомненно, именно это движение является стержнем для языка, здесь предельно точно выражающего сущность настоящего попутчика. В итоге он не привилегированный собеседник, некий другой говорящий субъект, но он безымянный предел, которого достиг язык. Кроме того, в этом пределе нет ничего позитивного; он, скорее, чрезмерная глубина, где язык не перестает себя терять, чтобы вернуться идентичным себе самому, как эхо другого дискурса, говорящего то же, того же дискурса, говорящего иное. «Тот, кто не сопутствовал мне», не имеет имени (и он хочет оставаться в этой сущностной анонимности); это он без лица и без взгляда, он может видеть только через язык другого, которого он подчиняет порядку своей собственной ночи; он, таким образом, приближается предельно близко к Я, говорящему от первого лица, и у которого он берет обратно слова и фразы, находясь в безграничной пустоте; и однако он не имеет с ним связи; их разделяет безграничная дистанция. Поэтому тот, кто говорит Я, должен непрерывно приближаться к нему, чтобы, в конце концов, встретить попутчика, который не сопутствует ему, или установить с ним связь, достаточно позитивную, чтобы иметь возможность ее демонстрировать, развязывая ее. Их не связывает друг с другом никакой договор, и, однако, они крепко связаны постоянным вопрошанием (опишите то, что вы видите? вы сейчас пишете?) и неразрывным дискурсом, демонстрирующим невозможность ответа. Как если бы — в этом удалении, в этом опустошении, которое, возможно, есть только неумолимая эрозия того, кто говорит, — пространство нейтрального языка себя бы высво-





бождало. Между рассказчиком и его неотделимым попутчиком, который не сопутствует ему, — протяженность этой узкой линии, разделяющей их так, как она разделяет Я, говорящее он, бытийствующее в своем говорении, — рассказ разом выпадает в осадок, разворачивая место без места, которое есть внешнее любого слова и любого письма, и которое заставляет их появиться, обездолевает их, навязывает им свой закон, манифестирует в своем бесконечном развертывании отблеск их мгновения, их сверкающее исчезновение.

## 8. Ни тот, ни другой

Несмотря на вышесказанное, мы все еще слишком далеко от опыта, в котором некоторые имеют обыкновение себя терять, чтобы вновь себя обрести. Свойственным только ему движением, мистическое пытается соединиться — даже если это означает пересечь ночь — с позитивностью существования, основывая с ней некий сложный тип коммуникации. И даже когда это существование само себя оспаривает, опустошается в работе своей собственной негативности, бесконечно удаляясь в день без света, в ночь без мрака, в безымянную чистоту, в видимость, свободную от форм, оно есть тем не менее, убежище, где опыт может обрести свой покой. Убежище, созданное как законом Слова, так и открытой протяженностью тишины — так как согласно форме опыта тишина это беззвучное дыхание, первичное и безмерное, откуда может происходить весь явленный дискурс, или, опять же, слово есть царство, обладающее властью сохранить себя в напряженной неопределенности тишины.

Однако, в этой точке речь не идет об опыте внешнего. Жизнь влечения, отзыв попутчика обнажает то, что есть любого слова, что сверх любого безмолвия: непрерывный поток языка. Языка, который никем не проговаривается: любой субъект обрисовывает здесь только грамматическую складку. Языка, который не разрешается ни в какой тишине: разрыв формирует тут только белое пятно на скатерти. Он открывает нейтральное пространство, где не может укорениться никакое существование: мы хорошо знали уже с Малларме, что слово есть манифестируемое небытие обозначаемого: теперь мы знаем, что бытие языка есть зримое истирание говорящего: «говорить, что я слышу эти слова, не было бы это для меня объяснением опасной странности моих отношений с ними ... Они не говорят, они не внутри, они, наоборот, без близости, бытийствуя полностью во внешнем, и то, что они обозначают меня впутывает в это внешнее всего языка, очевидно более сокровенного и более внутреннего, чем язык совести, но здесь внешнее пусто, в сокровенном нет глубины, повторяется лишь пустота повторения, это не говорит и, однако, оно всегда уже сказано...». Именно благодаря этой анонимности освобожденного языка и его открытости отсутствию своих собственных границ формируется опыт, в котором Бланшо создает свой нарратив; этот опыт находит в боромочущем пространстве, скорее, место без географии своего возможного возобновления, чем свой предел: отсюда ясный, светлый и прямой вопрос, который Фома задает в конце «Аминабада», в момент, когда ему кажется, что слов больше нет; во «Всевышнем» — чистое расщепление пустого обещания — «сейчас я говорю»; или еще: на последних страницах «Того, кто не сопутствовал мне», — по-

явление улыбки без лица, которая, однако, в итоге, обретает безмолвное имя; или в конце «Последнего человека» первое прикосновение к словам очередного возобновления.

Язык, таким образом, оказывается освобожденным от всех старых мифов, где формировалось наше понимание слова, дискурса, литературы. Долгое время считалось, что язык управляет временем, что он ценен как будущая связь в проявляющемся языке, как воспоминания и рассказ; полагалось, что он есть предсказание и история; также думали, что в этом господстве он может проявить видимое и вечное тело истины; полагалось, что его сущность заключается в форме слов или в дыхании, которое заставляет их дрожать. Однако, он есть только бесформенный шум и поток, чья сила в утаивании; поэтому вместе с размыванием времени он делает только одну и ту же вещь; он — бездонное забвение и прозрачная пустота ожидания.

Язык, каждым своим словом, направляет себя к содержаниям, которые ему предшествуют; однако в своем собственном бытии обеспеченном настолько, что он удерживает себя предельно близко к своему бытию, он разворачивается только в чистоте ожидания. Ожидания, которое само никуда не направляется: так как объект, который его наполнил, мог его только стереть. И однако, тут же, оно не есть безропотная неподвижность; оно терпеливо в отношении движения, по всей видимости не имеющего предела и никогда не обещающего вознаграждения покоя; оно не укреплено ни в какой интериорности; каждая из его мельчайших частиц безвозвратно испадает во внешнее. Ожидание не может себя ни ожидать с точки зрения своего собственного прошлого, восхищаясь своим терпением, ни опереться раз и навсегда на смелость, которая ему никогда не отказывала. То, что оно пожирает, есть не память, но забвение. Это забвение, между тем, не нужно путать ни с распылением раздробленного, ни со сном, в котором засыпала бы бдительность; оно есть настолько бодрствующее бдение, настолько ясное, настолько утреннее, что оно есть, скорее, освобождение в ночи и чистое начало дня, который еще не наступил. В этом смысле, забвение есть предельное внимание — внимание, настолько предельное, что оно истирает буквально каждый единичный образ, который может ему себя явить; это внимание, поскольку оно таким образом определено, есть форма одновременно слишком древняя и излишне современная, слишком чуждая и чересчур родная, чтобы не быть тот час же отвергнутой чистотой ожидания и обреченной чрез то на мгновенное забвение. Именно в забвении ожидание удерживается как ожидание: оно здесь есть напряженное внимание к тому, что было бы предельно новым, не имеющим ни с чем, что рядом, ни сходства, ни связи (новизна ожидания самого по себе, напряженного во вне себя и освобожденного от всего прошедшего), и оно есть внимание к тому, что было бы самой глубокой древностью (так как глубина самого по себе ожидания не прекращает ожидать).

В своем бытии ожидания и забвения, обладая властью открыти, которое истирает любое определенное значение и само существование того, кто говорит, в этой серой нейтральности, формирующей сущностное сокровище любого бытия, и освобождающей, тем самым, пространство образа, язык не есть ни истина, ни время, ни вечность, ни человек, но форма, постоянно отделяемая от внешнего; он заставляет сообщать-



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Мишель ФУКО / Michel FOUCAULT

| Мысль извне |

ся или, скорее позволяет явить в свете их неопределенного колебания возникновение и смерть — их соприкосновение в мгновении, утверждаемом в безмерном пространстве. Чистое внешнее возникновение, если это действительно то, что язык с вниманием принимает, никогда не фиксируется в неподвижной и постижимой позитивности; при этом внешнее всегда возобновляемой смерти, — если оно выносится к свету сущностным забвением языка, никогда не ставит предел, с появлением которого, в конце концов, вырисовывала бы себя истина. Они мгновенно переходят одно в другое; рождению принадлежит прозрачность того, что не имеет конца, смерть бесконечно открыта повторению начинания. И то, что *есть* язык (а не то, что он хочет сказать, и не форма, посредством которой он говорит), то, что он есть в своем бытии, это и есть тот голос, столь

тихий, то отступление, столь незаметное, эта слабость в сердце и вокруг любой вещи, любого облика, который омывает ту же нейтральную чистоту, — одновременно день и ночь, — медленное усилие рождения и тихое выветривание смерти. Смертносное забвение Орфея, ожидание связанного Улисса, это есть само бытие языка.

Когда язык определил себя как место истины и связи времени, для Критянина Эпименида было уже чрезвычайно рискованно утверждать, что все критяне лжецы: связь этого дискурса с самим собой приводила его к любой возможной истине. Но если язык раскрывается как взаимная прозрачность рождения и смерти, он есть существование, которое в одном лишь утверждении «Я говорю» вместило бы угрожающее обещания своего собственного исчезновения, своего будущего появления.



ПАТКУЛЬ Андрей Борисович / Andrew PATKUL

| Презентация книги Валерия Владимировича Савчука «Топологическая рефлексия» |

## ПРЕЗЕНТАЦИЯ КНИГИ ВАЛЕРИЯ ВЛАДИМИРОВИЧА САВЧУКА «ТОПОЛОГИЧЕСКАЯ РЕФЛЕКСИЯ» (РЕТРОСПЕКТИВА В РЕЖИМЕ АКТУАЛЬНОСТИ)



1 мая 2012 года Исследовательским Центром Медиафилософии в галерее «Борей» (Литейный пр., 58) была проведена презентация книги Валерия Владимировича Савчука «Топологическая рефлексия» (Савчук В. В. Топологическая рефлексия. М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2012. 416 с.). Многочисленные отклики на книгу, прозвучавшие в тот день в галерее, со временем обратились в тексты, которые Центр Медиафилософии и публикует сегодня на страницах Международного журнала исследований культуры.

### BookReview: Valery V. Savchuk's "Topological Reflection" (a Retrospective on the Mode of Relevance)

The Media Research Center (Department of Philosophy, St. Petersburg State University) presented Valery Savchuk's book "The Topological Reflection" on May 1, 2012 at the Borey Art Gallery. Numerous responses and reviews of the book expressed on this day are presented here.

**Key words:** *philosophy of space, topos, reflection, book, Valery Savchuk*

**Ключевые слова:** философия пространства, топос, рефлексия, Валерий Савчук

ПАТКУЛЬ Андрей Борисович / Andrew PATKUL

*Россия, Санкт-Петербург.  
Санкт-Петербургский государственный университет.  
Философский факультет. Кафедра онтологии и теории познания.  
Ст. преподаватель, кандидат философских наук.*

*Russia, St. Petersburg.  
St. Petersburg State University, Faculty of Philosophy.  
Department of Ontology and Theory of Knowledge.  
Assistant Professor, Scientific Associate, PhD*



## КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ ТОПОСА

Прежде всего, мне хотелось бы сердечно, по-человечески поздравить проф. Савчука с выходом книги «Топологическая рефлексия». И уже потом перейти к разговору относительно его идеи топологической рефлексии. Так вот, по поводу только что сказанного Валерием Владимировичем о моем принципиальном противостоянии его позиции, у меня есть одно маленькое сомнение. А именно, проф. Савчук часто хочет представить меня как радикального критика и даже ниспровергателя его начинаний в философии (см. С. 14 «Топологической рефлексии»).

На самом деле, это не так или не совсем так. С концепцией Валерия Владимировича я — в основных ее пунктах — как раз согласен. Я думаю, что им уловлена некая тенденция, которая уже начинает определять сегодняшнее понимание философии и ее задач — обращение к пространству, месту. (можно сравнить, например, переориентацию идеи феноменологически понятого опыта с горизонта времени на пространство у В.И. Молчанова). И я полагаю, что тенденция эта — не нечто случайное, не веяние моды, а выражает что-то важное, что, быть может, мы



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ШЕВЦОВ Константин Павлович / Konstantin SHEVTSOV

## | Сопротивление рефлексии |

еще полностью для себя не открыли, в трансформации философии. И я уверен, что работа, проделанная проф. Савчуком, будет способствовать достижению адекватности в подобном открытии. Действительно, философская мысль теперь уже не может позволить себе быть бесплотной, неуместной, говорить от лица некоей безличной инстанции, представляющей собой пустую всеобщность. И тем более не может она пользоваться фокусами в духе Гегеля, показывая, что частность — это всего лишь инобытие такой всеобщности, в которой она себя конкретизирует. Актуализация философии происходит всегда здесь и теперь, этим вот взявшим на себя ответственность личного усилия философствования индивидом, принадлежащим некоторому месту. Сам топос и осуществляется в философствовании, находит себя в нем. Но вопрос, который мне, как приверженцу понятого в широком смысле трансцендентализма в философии, хочется все же адресовать топологии проф. Савчука, состоит в следующем. (Причем я всерьез говорю здесь о топологии именно в философском, строго метафизическом смысле, который не обязан как-то перекликаться с математическим значением этого слова или какими-то другими однокоренными терминами из других областей знания. Честно говоря, в такой междисциплинарности, если угодно, междисциплинарной расхожести, мне ничего, кроме дурного тона, не видится). Так вот вопрос топологии Савчука можно было бы сформулировать так: «Что дает право каждому топосу в его отдельности претендовать на выражение существенного?». Что задает его уникальность и значимость для философии, поскольку без претензии на выражение существенного нет и не может быть никакой философской значимости? Я не говорю при этом о «всеобщем», но только о «существенном». «Только конечная личность, осуществляющая рефлексии, способна к топологическим формам, идущим от тотальности к локальности, означающее того, что в своей конечности человек способен постигнуть бесконечное» (с. 302). Концепция Валерия Владимировича, на мой взгляд, ставит под вопрос и логическую корреляцию понятий всеобщего и существенного, которые мы привыкли перечислять в

одном ряду, через запятую, как будто это синонимы или очень близкие друг другу слова. Но позиция топологической рефлексии демонстрирует, что такая связь терминов не необходима, что всеобщее может не быть существенным, а существенное — всеобщим. Поэтому вопрос можно повторить и в такой формулировке: «Как уникальное оказывается способным достигать существенное и выражать его?» В самом деле, о чем мы говорим, когда речь заходит о топосе философствования — об эмпирических обстоятельствах биографии философа, его вкусах и предпочтениях, которые сформировались не без влияния того географического и культурного пространств, в которых тот как философ сформировался. Можем ли мы, подобно тому, как говорим, что существуют московская и петербургская фортепианные школы или, что существует петербургская и московская языковая норма, а также футбольные клубы «Зенит» и московские «Динамо» и «Спартак», говорить о существовании московской и петербургской философий или, по меньшей мере, школ философии? Так, что философия различалась бы так же, как различаются фортепианная техника или стиль футбольной игры? Очевидно, что простая эмпирическая фактичность, случайность не могут иметь здесь отношения к существенному. Место в философском смысле должно быть местом в каком-то совершенно особом смысле этого слова. И этот смысл, я полагаю, еще придется прояснить. Поэтому, говоря о топологии в философии или, в частности, о топологической рефлексии, мы предварительно должны спросить себя, отчасти повторяя вопрос Хайдеггера «Каким образом бог приходит в философию?», каким образом место, топос приходит в философию, т. е. оказывается способным из своего, приватного представлять существенное. Я прошу прощения за каламбур, но следует прояснить, из какого места в его трансцендентальном смысле может вести собственно философскую речь приватность топоса; как различные топологические определения, вполне эмпиричные и фактические, становятся, если угодно, фигурами философии. Уверен, что это весьма интригующая перспектива для дальнейших исследований Валерия Савчука. Спасибо за внимание!

ШЕВЦОВ Константин Павлович / Konstantin SHEVTSOV

Россия, Санкт-Петербург.  
 Санкт-Петербургский государственный университет.  
 Философский факультет. Кафедра онтологии и теории познания.  
 Ст. преподаватель, кандидат философских наук.  
 Научный сотрудник Исследовательского Центра Медиафилософии.

Russia, St. Petersburg.  
 St. Petersburg State University, Faculty of Philosophy.  
 Department of Ontology and Theory of Knowledge.  
 Assistant Professor, International Centre of Mediaphilosophy, Scientific Associate, PhD.



## СОПРОТИВЛЕНИЕ РЕФЛЕКСИИ

Хотел бы поприветствовать появление книги Валерия Владимировича как заявку на совершенно новый уровень философской власти, как включение в спор по поводу настоящего фундаментальных вопросов философии. Знание

себя знающим — едва ли не центральная проблема философии. Это и проблема метода, и проблема институционализации философии, и даже проблема оправдания философии, своего рода идеология философии.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ИСАКОВ А. Н. / Alexander ISACOV

| Как можно думать не думая |

Сам термин, вокруг которого выстраивается вся книга, термин «рефлексия», появляется достаточно поздно, в традиции Нового времени. Он призван удостоверить позицию мыслящего, придать ей внутреннюю состоятельность. При этом за ним стоит еще и фигура Cogito, то есть идея автономной, производящей себя мысли. Собственно, рефлексия и есть складка этой производящей себя мысли, которая определяет возможность для единичного ума сего единичными актами стать участником всеобщего совершения мысли и знания. Этот акцент на единичность важен с момента введения термина, но лишь в настоящее время он приобретает первостепенное значение и возвращается в концепции Валерия Владимировича уже как свидетельство топоса, в качестве топологической рефлексии. Место, как мы знаем из Аристотеля, — это граница объемлющего тела. Но это всегда и внешняя, и внутренняя граница, и место подчинения всеобщему, и место сопротивления, внутренней неделимости. Иными словами, это место, которое предполагает взаимное признание и продолжение одного в другом. Образец подобного отношения, как мне кажется, Валерий Владимирович находит в архаичном космосе, где как в «Фе-

дре» Платона мировая душа правит миром, но при этом каждая душа является самодвижущим началом, то есть каждая является не только подчиненным единичным, но также и соправителем всеобщего. В этом же ряду Валерий Владимирович помещает и практики перформанса с их архаической драматургией.

Рефлексия — это отраженный луч, и хотя он возвращается назад к источнику, но привносит всю меру пройденного пути, и, конечно, книга Валерия Владимировича сама является таким свидетельством проделанного пути мысли, обладающей как общей значимостью, так и своим особым обликом, с узнаваемыми следами пройденных этапов, уже завершенных текстов и прожитых мыслей.

В заключение можно было бы сказать, что человек в конце концов и есть всего лишь блуждающий луч рефлексии, который ищет собственное место, чтобы преломление света позволило очертить мгновенную плотность его особого существования. Будем надеяться, что благодаря книге Валерия Владимировича у нас появится еще одно место рефлексии, еще один способ находить себя и быть собой.

ИСАКОВ А. Н. / Alexander ISACOV

Россия, Санкт-Петербург.  
Санкт-Петербургский государственный университет.  
Философский факультет. Кафедра философской антропологии.  
Ст. преподаватель, кандидат философских наук.

Russia, St. Petersburg.  
St. Petersburg State University, Faculty of Philosophy.  
Department of Philosophical Anthropology.  
Associate Professor, PhD.



## КАК МОЖНО ДУМАТЬ НЕ ДУМАЯ?

Я нахожусь на пути постижения этого текста. Что тоже интересно, так как путь это всегда есть путь со-размышления. Но в большей степени, мне бы хотелось сегодня сделать акцент на самой личности автора. Есть такой замечательный фильм-детектив «Самурай», где играют Ален Делон и Франсуа Перье. Перье — комиссар полиции, которому младший инспектор постоянно задает вопрос: «Что вы думаете по этому поводу?», на что комиссар неизменно отвечает: «Я никогда не думаю». И таким образом демонстрирует уровень своего профессионализма. Профессионал это тот кто не думает, но всегда знает, что надо делать. Так вот, Валерий Савчук, достиг такого профессионального уровня, когда можно не думать. Здесь вспоминается высказывание Агамбена — именно благодаря тому, что мысли присуща возможность не думать, она может обращаться к самой себе, к своей собственной чистой возможности, становясь мыслью мысли в своей наивысшей точке т. е. это не только способность быть, играть, но и способность не быть, в своей особой оригинальной манере. Часто он думает телом подобно Дитмару Камперу, который как никто другой до конца продумывал опыт мышления тела (KörperDenken), что согласно ему означает «не о теле думать — по определённым абстрактным образцам, а

телесно думать»<sup>1</sup>, схватывая и удерживая две противоположные возможности: мышление телом (родительный объект) и мышление самого тела (родительный субъект). Телесно думать, это думать еще из топоса и по поводу топоса. Рефлектировать.

Вторая мысль, которая у меня появилась при знакомстве с книгой, касается Бога. Топос и Бог связаны. Так, еще Шеллинг писал: «поскольку в Боге есть независимая основа реальности и поэтому два одинаково вечных начала самооткровения, то Бога в его свободе следует рассматривать в отношении к обоим этим началам. Первоначало в творении есть стремление единого породить самого себя, или воля основы. Второе начало есть воля любви, посредством которой в природу изрекается слово и посредством которой Бог только и делает себя личностью. Поэтому воля основы не может быть свободна в том смысле, в котором свободна воля любви. Она не есть свободная или связанная с рефлексией воля, хотя не есть и воля, полностью бессознательная, движимая слепой механической необходимостью, но нечто среднее, подобно вождению или стремлению, и ближе всего она к прекрасному порыву становящейся природы»<sup>2</sup>. Именно не-

<sup>1</sup> Kamper D. Ultra // Paragrana. No. 7 (2). 1998. S. 276.

<sup>2</sup> Шеллинг Ф.В.И. Философские исследования о сущности человеческой свободы // Шеллинг Ф. В. И. Соч.: В 2 т. Т. 2. М., 1989.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СУХАЧЕВ Вячеслав Юльевич / Vyacheslav SUHACHEV

| Топос — место силы |

устраняемая материальная природа мысли, видимо, проявляется в топологической рефлексии Валерия Савчука, который приходит к экстравагантному выводу: «Чем чище рефлексия, тем более загрязнена окружающая среда, а чем последовательнее воплощаются идеалы, тем более тираничный и тоталитарный порядок — создают их приверженцы» (с. 330).

Третья, задевшая Сергея Леонидовича Фокина, мысль автора: «Понять чужую мысль гораздо проще, чем собственный топос, тем более внятно и последовательно заявить о его интересах на философском языке» (с. 248). Речь идет о некритическом доверии чужой мысли и, одновременно, игнорировании про-

блем своего топоса. Не могу не отнестись к этим положениям автора соразмерно.

И, наконец, война, которая «отец всего». У Савчука интересные размышления о Геродоте: «заслуга которого не в обосновании положений о преимущественном влиянии тех или иных факторов на историю и нравы людей (таковых положений у него не было), а в совокупности собранных им конкретных примеров и историй того, почему велась та или иная война. И как часто бывает, отступление, побочное основному замыслу: причин возникновения войн, — со временем становится основным» (с. 187). Говоря о войне Геродот говорил о самом главном, то есть обо всем существенном.

СУХАЧЕВ Вячеслав Юльевич / Vyacheslav SUHACHEV

Россия, Санкт-Петербург.  
Санкт-Петербургский государственный университет.  
Философский факультет. Кафедра философской антропологии.  
Доктор философских наук, профессор.

Russia, St. Petersburg.  
St. Petersburg State University, Faculty of Philosophy.  
Department of Philosophical Anthropology, PhD



## ТОПОС — МЕСТО СИЛЫ

Топологическая рефлексия может стать контраверзой всему XX веку. Что приятно, это говорит о новизне, новаторстве автора, и в то же время книга очень традиционалистская. Вспомните слова Александра Кожеева в «Идеи смерти в философии Гегеля», когда он пишет о том, что есть два сценария в истолковании человека: первый — античный, топологический, второй — христианский, принципиально темпоральный. И, в этом смысле, избывание универсализации темпоральных кодов всегда предстает обращением к логике топологии, предполагающей трансформацию и эпистемических правил, и логики мышления, и этосных стратегий, благодаря чему мы втягиваемся в интеллектуальный поиск совершенно иного рода. Однако это вовсе не *déjà vu*. Скорее, ситуация напоминает ницшеанское «возвращение подобного» [die ewige Wiederkunft des Gleichnis], — сегодня мы возвращаемся к теме топичности, которая провокативна для нашего мышления, и благодаря этой провокации попытки концептуализации топологического видения раскрывают новые тематические горизонты и неизбежно требуют новых концептуальных рядов. Однако было бы совершенной теоретической наивностью утверждение, что мы втянулись реактуализацию античных концептуальных матриц, — скорее, речь идет о расчистке, как писал Ницше, «блистающих оснований» нашего сегодняшнего мышления, оснований-*arkhe*, «властвующих начал» философского опыта мышления.

Стоит сразу провести понятийную между: есть понятие пространства, *spatium*, которое сложилось в XVII веке, отсылающее к гомогенности и изотропности. Греки понятия пространства не знали, — у них было понятие хоры и понятие топоса. Что же такое хора? При первом приближении допустимо говорить о такой топологической формации, где пестуется, возвращается образ-эйдос, с которым, в свою очередь, сама «формация»

сущего отнюдь не совпадает. Соседствующие хоры мы можем назвать топосами, — между ними разрывы лакуны, из которых вырываются дюнамисы-силы — это и есть хаос.

Я очень внимательно, конечно же, посмотрел в «Топологической рефлексии», в особенности, «места», касающиеся Аристотеля — моего любимого «актуального философа». И, я думаю, в книге упущен тезис Аристотеля о том, что каждый топос несет в себе какую-то силу [Аристотель. Физика. Кн. IV, 208 b 10–11]. Впрочем, отзвук этого тезиса можно обнаружить в многочисленных концептуальных резонансах европейской философии именно в те моменты, когда она обращается к бытийности (Декарт, Спиноза, Лейбниц, Гегель и т. п.). Поэтому топология не представляет собой никакой аналогии с геометрией, исходящей из представления о пространстве как «вместилище» вещей, — речь идет именно о чисто силовом понимании, о геодезии сил. Профессор Савчук, фактически, возвращается к античному утверждению о топологичности логоса «Урок Аристотеля в том, что топос это не плоскость, а объем, это не просто место среди вещей, но правило аргументирования и убеждения ... Топос объединяет место и дискурс, и географические особенности места, и и способы коммуникации, и осуществления власти» (с. 300), что и заставляет нас истолковывать логос как сгустки, конденсаты, комплексы [com-plex] сил, которые налагают и обязательства на существ, попадающих в тот или иной топос, включенный всегда и неизбежно в иерархическую по своей сути топологию. В «Тимее» Платон говорит: мы можем обрести эйдосы бытия за счет опыта мышления. Прекрасно! Но есть другое измерение — это сущие, рождающиеся, умирающие, враждующие между собой, и доступ к ним дает эстетизм, чувствование, порождающее доксу. Однако между ними есть третье измерение, «третий род» [triton genos] —



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ИВАНЕНКО Алексей Игоревич / Alexey IVANENKO

## | Топологическая рефлексия в исторической перспективе |

это хора. Она нам не дана в чувствовании, мы не можем придти к ней логически, она дана нам иллогически, за счет сбоев логики [logismo notho], — парадокс как раз и состоит в том, что «распад» логики выталкивает нас в топологию. Так, например, мы говорим известные слова, произносим известные вещи, но когда мы попадаем в особого рода топос, на общепринятые смыслы, слова, вещи вдруг налагается табу, — это табу на универсальный узус, на универсальную прагматику, не знающих мест, но в результате неуместности этой «общепринятости» мы впервые начинаем ощущать границы, о-пределенность топоса, которые навязывают контуры смысла, слова, фигуративность поступания. Книга профессора Савчука «Топологическая рефлексия» движется именно по этому теоретическому маршруту, и в этом ее удача.

В первую очередь она втягивается в новый тематический репертуар, требующий нового концептуального ряда. Что меня, конечно, не устраивает в концептуальной артикуляции топологии, так это — рефлексия, размышляющая о «топологи-

ческой репрезентации». Естественно, я понимаю «нежно-участливое интимное» сопresутствие автора с репрезентацией: фотография, образ и т.д. Однако если мы говорим о топологии, то в этом концептуальном поле «репрезентации» быть не может. Топология говорит: пестуй! — ибо chora никогда не совпадает с образом-эйдосом, возвращаемым в ней. Так, безумный ювелир Платона берет золото, бросает его в тигль, отликает формы: браслеты, ожерелья, серьги, а затем сбрасывает все созданное обратно и плавит его, — это и есть хора, которая «вскармливает» образы, не совпадая ни с одним из них.

Думаю, наш уважаемый автор Валерий Савчук прислушается к этим замечаниям. Пусть он пребывает в «хоре», чтобы созданный им образ-эйдос в книге «Топологическая рефлексия» не подавил, не поглотил его, и пусть ему будут даны силы-динамисы, дабы он был способен встретить, принять и «вскормить» новые эйдосы, ведущие к новым топосам.

ИВАНЕНКО Алексей Игоревич / Alexey IVANENKO

Россия, Санкт-Петербург.

Санкт-Петербургский государственный университет растительных полимеров,  
Кандидат философских наук, доцент.

Научный сотрудник Исследовательского Центра Медиафилософии.

Russia, St. Petersburg.

International Centre of Mediaphilosophy, Scientific Associate.

Saint Petersburg State Technological University of Plant Polymers, Associate Professor. PhD



## ТОПОЛОГИЧЕСКАЯ РЕФЛЕКСИЯ В ИСТОРИЧЕСКОЙ ПЕРСПЕКТИВЕ

Тема топологической рефлексии представляет интерес в контексте изучения современной петербургской, российской и, шире, постсоветской философии. Данный термин был предложен петербургским философом В.В. Савчуком в 2003 году. Неподготовленный гуманитарий может повергнуться в шок от квазиматематического понятия, поскольку синонимом топологической рефлексии может оказаться асимптотическая перцепция. Тем не менее, термин топос не приватизирован математикой всецело. Еще Аристотель писал работы по топике. Кроме того, в современном российском контексте очевидно, что мышление уже не имеет права быть утопическим, т. е. несбыточным и лишеным места. Оно отныне должно быть топическим и топологическим, т. е. уместным.

Поскольку наше мышление необходимо мыслит различиями и бинарными оппозициями, то все постигается через свою противоположность. Для В. В. Савчука противоположностью топологической рефлексии является оптическая рефлексия — синоним классической рациональности, кантовского чистого разума и спинозистской установки смотреть на все с позиции вечности. Оптическая рефлексия оперирует метафорой света (в т. ч. и Фаворского), иллюминации и Просвещения. Свет не вещественен, он разрушает суеверия и насаждает тяжеловесные хитросплетенные учения («чужень свет...»).

Уже в XIX веке чопорное Просвещение сменила радикальнейшая эпоха хтонического угля и пара. Собственно, в 21 веке, сменив уголь на нефть и уран, мы продолжаем жить в эту постклассическую эпоху. Истоки топологической рефлексии можно найти в марксистской гносеологии, которая утверждала ситуативность и относительность познания, а также указывала на его материальную (по сути, топологическую) детерминацию. Нет истины вообще, есть истина для пролетария и есть истина для буржуа. Пролетарий и буржуа — суть топосы, места социального порядка, которые формируют сферу трансцендентального.

Даже само мышление рефлексивно в буквальном смысле — оно является рефлексом, утонченной реакцией на воздействия внешней среды. Собственно, топологическая рефлексия возвращает мышление на ту почву, из которого оно само и произрастает. Конечно, сам марксизм создает лишь предпосылки, но не саму топологическую рефлексю. Более существенной предпосылкой, если не первой версией топологической рефлексии является герменевтический метод, в котором каждый текст истолковывается из контекста. Герменевтический контекст онтологически постигается как топос — условие мышления. Так что, без топоса нет логоса.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ЛЕНКЕВИЧ Александр Сергеевич / Alexander LENKEVICH

| D-версия |

ЛЕНКЕВИЧ Александр Сергеевич / Alexander LENKEVICH

Россия, Санкт-Петербург.

Научный сотрудник Исследовательского Центра Медиафилософии, неомеханицист

Russia, St. Petersburg.

International Centre of Mediaphilosophy, Scientific Associate



## D-ВЕРСИЯ?

Согласно мысли Милорада Павича, «место того, кто уходит, никогда не остается пустым». Возможно, поэтому на банкетах, фуршетах и празднествах, сколько бы ни было приглашенных, всегда можно протолкнуться: топос требует солидарности, а солидарность проявляется в тактильной близости и плотности момента. Выражая свое удовольствие от знакомства с «Топологической рефлексией» Валерия Владимировича Савчука, прежде всего, хотелось бы обратить (дез-ориентировать?) мысль с проблемы топоса на проблему воображения, а точнее на возможность (не)соразмерности воображения тела и топоса. В этом шаге есть шанс наряду со сходствами обрести и различия, ибо, как отмечает Пьер Адо, различия и толкования «могли бы составить питательную почву для диалога».

Первый шаг и, подобно отдаленному эху тела, первая строка сопряжены как с интенсивностью мысли, так и с непредсказуемостью пространств, вещей и слов, осваиваемых в их свершении. Вершить судьбу воображения в отрыве от топоса также неуместно, как и распутывать лабиринт путей мысли вне контекста тела и образа. В некотором смысле сказанное переключается с размерностью интонации, рождаемой в терниях географических и геополитических перекрестий прицельно ориентированных конфигураций (поз?) порядка топологической рефлексии: «...топологическая рефлексия, возвращая искренность истине, уместна: она всегда уместна» (С.182). И далее: «...подлинная рефлексия топоса резонирует с моим предчувствием, убеждает точною выражения и обладает энергией образов впечатлять» (С. 183).

Впрочем, как и всегда, в трудоемком процессе пере-до-заосмысления нет ничего фатальнее перехваченной в цитации тональности и тембра, фокуса и определенности чужеродных разверток мысли — тем более, что, как правило, они формируются по ту сторону кончика пера. Мысль, делающая упор на той или иной акцентуации письма, рискует прослыть тоталитарно-заносчивой и даже — занудной, однако стоит проговаривания не только (и возможно, не столько) подкрепляюще-укрепляющая, консолидирующая интуиция, а возможность разрыва, расставания и размежевания с оной. Как известно,

вопросы прощания-расставания — самые сложные для артикуляции, а значит, взывают к детализированной конверсивной (де-версионной?) подготовке.

Нельзя не отметить вариационную возможность топоса во владениях воображения: вопреки ближайшему (очевидному и наивному) рассмотрению обращение к топосу (и обращение топоса) не обладает гомогенной и нейтрализованной природой. Скручиваясь и раскручиваясь, сжимаясь и растягиваясь топос тем далее о(т)страняется от субстанциально-субъектных философских интенций, монументальности и тотальности рефлексий всепоглощения и даже, нарушая, казалось бы, правило собственного обнажения и обнаружения, скрадывает инвестиции искренности (старой и новой), рассеивает эффекты телесной ментальности в пользу моментальности, рассекает заскоружные линии своих границ, чем интенсивнее сближается с тактильностью образа, осваивает взрывоопасные ресурсы воображения тела, инициирующего поиск новых вариаций, концентраций, конвертаций и концертаций топоса. Впрочем, эта мысль не нова и для исследований, направленных на внимательное прочтение места, что находит подтверждение в книге Валерия Владимировича: «...топологическая рефлексия, или рефлексия топоса, корректируется каждый раз, когда меняется размер топоса, переопределяются его границы» (С. 181). Однако, радикально новое ощущение места и контрапункт размежевания с ним приходит в следующей формулировке: соразмерность топоса и воображения тела возникает не на их границе, а внутри последнего. Место струится потоками тела, подвергаясь изменчивости, мутации, коллапсации, переориентации, а не само тело (или его рефлексия) подстраивается под определенность места, инкорпорируется в пространство. Т. е. пространство (окрестное и дальнее), топос, можно сказать, и земля, включены, встроены, влиты в течение, стремнины, водовороты, водопады и пороги плоти, в реку воображения тела.

Суммируя сказанное, хотелось бы отметить, что воображение тела выступает за топос и против. Всегда можно «протолкнуться».





## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КОЛЕСНИКОВА Дарья Алексеевна / Daria KOLESNIKOVA

| Экопарадигма топологической рефлексии |

КОЛЕСНИКОВА Дарья Алексеевна / Daria KOLESNIKOVA

Россия, Санкт-Петербург.

Санкт-Петербургский государственный университет.

Философский факультет. Кафедра культурологии.

Кандидат философских наук, ассистент.

Научный сотрудник Исследовательского Центра Медиафилософии.

Russia, St. Petersburg.

St. Petersburg State University, Faculty of Philosophy, Department of Cultural Research.

Scientific Associate, PhD. International Centre of Mediaphilosophy



## ЭКОПАРАДИГМА ТОПОЛОГИЧЕСКОЙ РЕФЛЕКСИИ

Хотелось бы выразить Валерию Владимировичу особую признательность за актуализацию экологической парадигмы топологической рефлексии.

В книге tematизированы такие концепты как «визуальная экология», «визуальное насилие» состоятельность которых фиксируется повсеместным обращением междисциплинарных исследователей, политиков, художников и просто осознанных граждан к проблемам энвайронментализма и устойчивого развития.

Валерий Савчук, диагностируя неотложность переосмысления «абстрактных идеальных схем, накладываемых на ландшафт, телесность, мотивы принятия решений» (С. 158), привлекает нас к «экологической и этической ответственности за топос» (С. 153), к поиску «общности интересов выживания одних и потребления других» (С. 156) в ситуации массового производства образов и объектов «индустриального платонизма». Устроение жизни по проекту модернистской рациональности и упрочнение массового взгляда, находит отражение в лозунге: «чем чище рефлексия, тем более загрязнена окружающая среда» (С. 159). Происходит загрязнение не только ландшафта, но и визуальной среды, «поскольку прямые линии, четко очерченные углы и любое однообразие противно природе в целом, и человека в частности, а посему создает агрессивную визуальную среду, ухудшает и тем загрязняет визуальное пространство, экологию видимого, производит насилие над потребностями человека жить в природной (родной ему, искривленной, не геометрически прямолинейной) среде, над его потребностями в визуальном разнообразии» (С. 159).

Осмысление экологических проблем и проблем личной безопасности увязываются в книге с аналитикой природы на-

силия, терроризма, аутодеструктивного искусства и массмедиаальных стратегий. Потенциал метода топологической рефлексии раскрывается в рамках медиафилософии, позволяя указать на место локализации медиа: «медиа — внутри нас» (с. 13). Новые медиа «видят и чувствуют нами, нами воспринимают и нами же желают потреблять, втягивая в стерильную прогрессию общества потребления предметов все более одноразовых, продуктов питания все больше искусственных и модифицированных, взаимоотношений между людьми — все более дистантными и поверхностными».

Спротивление установившемуся медиальному режиму и смена «угла зрения» возможна: стоит перестать смотреть поверх топоса, а рискнуть выразить равнодушный взгляд «изнутри», быть внимательным, сочувствующим и ответственным к телу и месту. Акт топологической рефлексии — это процесс перманентных трансформаций, взаимного отражения субъекта и топоса. Практика топологической рефлексии многомерна, многократно и циклична, «поскольку производится каждый раз заново, внося коррективы исходя из изменения как рефлектирующего, так и объекта рефлексии, учитывая к тому же практическое воздействие на состояние места, исходя из результатов предшествующей рефлексии» (с. 157). Результатом топологической рефлексии являются концепты, «которые есть продукт в равной мере теоретического самопознания, и познания природы, и художественного обобщения, и эстетического опыта, и экологической и этической ответственности за топос» (с. 153), с необходимостью заверенные практикой выживания «в реальных условиях и обиходе с реальными предметами» (с. 156).

Топологическая рефлексия может стать практикой повседневности, меняющей стратегии отношения к природе, миру.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ПАВЛОВИЧ Евгений Сергеевич / Evgeny PAVLOVICH

| О свинцовых гирих топологической рефлексии |

ПАВЛОВИЧ Евгений Сергеевич / Evgeny PAVLOVICH

Россия, Санкт-Петербург.

Санкт-Петербургский государственный университет.

Философский факультет. Кафедра философской антропологии.

Аспирант. Научный сотрудник Исследовательского Центра медиафилософии.

Russia, St. Petersburg.

St. Petersburg State University, Faculty of Philosophy.

Department of Philosophical Anthropology.

Postgraduate student.



## О СВИНЦОВЫХ ГИРЯХ ТОПОЛОГИЧЕСКОЙ РЕФЛЕКСИИ

*Теория познания.* Как известно, восходящее к Платону представление о подлинном и неподлинном бытии после Аристотеля было предано забвению. До XX века считалось, что истинность и ложность — это свойства такой формы мысли как суждение, но уж никак не свойства бытия. Только в XX веке идея истинного и ложного бытия вновь обрела свою актуальность в философии Хайдеггера, в его разделении способов существования на подлинный и неподлинный. Истина, а точнее — процесс истинствования, в полной мере раскрывается лишь тому, кто держится подлинного способа существования. Позиция философа как художника, о которой не раз говорил Валерий Владимирович (в том числе в книге «Топологическая рефлексия»), на мой взгляд, также восходит к онтологической традиции понимания истины, продолжает её: философу, как и художнику, процесс порождения истины открывается настолько, насколько искренне, серьёзно и ответственно он проживает свою жизнь в данном топосе, здесь и сейчас. Философ, подобно художнику, заявляет: я абсолютно искренен, я вас не обманываю, я переживаю процесс порождения истины так, а не иначе, поэтому я чувствую и мыслю так, и по-другому почувствовать или помыслить этот процесс, по крайней мере, здесь и сейчас, в этом топосе, я не могу. Если это и может быть сделано, то не мной, а кем-то другим, не в этом топосе, не здесь и не сейчас. Это этический интеллектуализм Сократа и Платона, но наоборот. Так, согласно Платону, если я действительно знаю, что такое благо, то я никогда не буду творить зло, совершать дурные поступки, вести недостойный образ жизни. И, если я творю зло, совершаю дурные поступки, веду недостойный образ жизни, то в действительности я не знаю, что такое благо. В книге Валерия Владимировича обнаруживается похожий, но перевёрнутый, образ мыслей — это этический интеллектуализм наоборот: не знание истины гарантирует подлинность проживания, но, наоборот, из подлинности проживания следует знание истины. Подлинный способ существования — вот гарант создания подлинных, оригинальных и уникальных концептов. Являясь философом или художником, я создаю подлинные концепты, аффекты и перцепты только в том случае, если сам держусь подлинного способа существования — искренне, серьёзно и ответственно проживаю свою жизнь. Таким образом, критерии истины или подлинности обнаруживаются в этической сфере — в искренности, серьёзности и

ответственности проживания, а критерии правильного понимания открытой другим истины — в искренности, серьёзности и ответственности сопереживания. Все эти критерии, как мы видим, носят этический характер. Такие этические понятия, как искренность, серьёзность и ответственность, переносятся в теоретико-познавательную сферу и применяются в качестве критериев подлинности. О достоинствах и недостатках такого подхода можно спорить, но в своём докладе я бы не хотел затрагивать данный вопрос сверх меры. Сделаю только два замечания. Первое замечание состоит в том, что искренность, серьёзность и ответственность — это, пожалуй, единственный способ преодолеть тотальную иронию постмодернизма. Поэтому нельзя не согласиться с тем, что они необходимы. Второе замечание заключается в следующем. Напомню, что у Давида Анахта и Иоанна Дамаскина среди определений философии есть такое: философия — это искусство искусств и наука наук. Это конъюнкция, а, как мы знаем, конъюнкция истинна тогда и только тогда, когда истинны все её конъюнкты. То есть только в том случае, если наша познавательная деятельность одновременно сочетает в себе черты искусства и науки, мы получаем философию. А философ как художник — это односторонний, летающий в облаках художественной фантазии персонаж. На мой взгляд, предлагаемые Валерием Владимировичем критерии истины работают в искусстве, поскольку художник всегда может сказать «Я так вижу!» или «Я так чувствую!», а так же в философии в той мере, в какой философ выступает как художник и говорит что-то вроде: «Я так мыслю! А если это можно помыслить как то иначе, то в другом месте, в другое время и будучи другим человеком». Однако, в той мере, в какой философ выступает как учёный, подобная стратегия даёт сбой, она обнаруживает свою недостаточность: искренность, серьёзность и ответственность могут уберечь нас от обмана, то есть от намеренного введения других людей в состояние заблуждения, но от непреднамеренного заблуждения они не оберегают. Так, можно искренне, серьёзно и ответственно полагать, подобно древним, что земля плоская и круглая, а не шарообразная, или что это солнце кружится вокруг земли, а не земля вокруг солнца, однако, всё это будет заблуждением. Поэтому хотелось бы иметь под рукой какие-то другие критерии подлинного знания, помимо искренности, серьёзности и ответственности проживания. На-



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ОЧЕРЕТЯНЫЙ Константин Алексеевич / Konstantin OCHERETYANY

## | Катастрофы сближения |

деюсь, что свинцовые гири топологической рефлексии всё-таки спустят нас с небес на землю, прочно привяжут к реальности места непосредственного проживания и не позволят впредь надолго задерживаться в облаках художественной фантазии.

Уникальный образ мыслей создаёт универсальные концепты. Некоторые спрашивают: зачем писать, как швабы, как Хайдеггер, как Гегель? Ответ прост: чтобы концепты были универсальными. А универсальность концептов определяется уникальностью места их производства.

Теперь позволю себе перейти к политической топологии. Если взять радикалов — левых и правых, то между ними, казалось бы, нет ничего общего, никакого согласия, они буквально готовы убить друг друга, исходя из классовых, экономических, политических, идеологических, этнических и прочих противоречий, чем успешно и занимаемся. Но кое-что общее всё-таки можно найти, если исходить из топологической рефлексии. Это общее суть общность места: места мысли, места экономического, политического, экологического и другого действия. Риторика правых всем хорошо известна: это риторика почвы, крови, родной земли. Обратим внимание на риторику левых радикалов. На что она направлена? Она направлена на отставание автономии места непосредственного проживания, на его защиту от силовых линий централизации, которая, как известно со времён Бакунина, является одной из основных характеристик государства. Единственное, что объединяет и тех и других, — это, пожалуй, любовь к малой родине, любовь к непосредственному месту проживания, забота о нём. Но проблема заключается в том, что каждый понимает эту «заботу» по-разному и делает из общности места непосредственного проживания прямо противоположные выводы. Последнее, скорее всего, является конвексионным выражением противоречий разворачивающихся

внутри самого топоса. Итак, краугольным, коренным, радикальным моментом как для правых, так и для левых радикалов является общность места.

*Далее.* Что касается глобализации. Замечу, что забота о непосредственном месте проживания — забота о состоянии окружающей среды, об экономическом процветании региона, о психофизиологическом благополучии людей, которые в нём проживают, — не противостоит всемирно-историческому объединению людей. Просто глобальные процессы, пересекаясь через работу новых медиа с локальностью того или иного топоса, каждый раз преломляются своеобразным, уникальным для этого места образом. В зависимости от топоса глобализация различается внутри самой себя: одно дело — глобализация, какой мы её видим в Санкт-Петербурге, и другой дело — глобализация, какой её видят жители Москвы, Владивостока, Пекина, Лондона или Нью-Йорка. Таким образом, не стоит бояться унификации или стерилизации в процессе всемирно-исторического объединения, ибо уникальность места совершенно определённо будет препятствовать унификации, своеобразно её преломляя.

*Наконец.* В своей книге Валерий Владимирович отмечает, что все известные на данный момент виды рефлексии — эмпирическая рефлексия, логическая, трансцендентальная, абсолютная, романтическая, модернистская, постмодернистская — включаются в рефлексивную топологическую. От себя добавлю, что топологическая рефлексия в силу своей уникальности вбирает в себя не только те виды рефлексии, которые уже были изобретены, но и те, которые ещё только будут созданы. Поэтому новые виды рефлексии, если они есть, если их вообще возможно ещё найти или создать, следует искать и создавать, опираясь на топологическую рефлексивность.

## ОЧЕРЕТЯНЫЙ Константин Алексеевич / Konstantin OCHERETYANY

Россия, Санкт-Петербург.  
Санкт-Петербургский государственный университет.  
Философский факультет. Кафедра философской антропологии.  
Научный сотрудник Исследовательского Центра медиафилософии. Арт-критик.

Russia, St. Petersburg.  
St. Petersburg State University, Faculty of Philosophy.  
Department of Philosophical Anthropology.  
Scientific Secretary.



## КАТАСТРОФЫ СБЛИЖЕНИЯ

Быть может предшествующие современности «гуманитарные» завоевания — упорядоченность различного рода кодексов, медитативная сосредоточенность позитивной или критической дискурсивности, чеканный ритм внутреннего чувства, иными словами дисциплина ума и воли — до сих пор являли собой не более чем тоску по нашей животной, все ещё чтимой сакральной, природе. Ностальгия выливается в предвосхищение гармонии, которую современный капитализм строго-назидательным жестом преобразует в экологическую ответственность. Рекреационные пространства — загородный парк,

океанариум, кабинет психоаналитика, ... кладбище — дозируют эту гармонию, преобразуя требования равновесия систем во внутреннее чаяние урбанистического сознания и тела. Язык мускулов, на котором учат говорить спортзалы — будто бы возвращает природную упорядоченность телу, дорожки парка и кладбища возвращают мысль из рассеяния к предельной концентрации, психоанализ обременяет память событиями. Экстатическому существованию полагается предел, инфинитизмальным векторам новоевропейского ratio — экзистенциальные ландшафты. Однако следует помнить о том, что



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ОЧЕРЕТЯНЫЙ Константин Алексеевич / Konstantin OCHERETYANY

## | Катастрофы сближения |

человеческое существование определяется лишь тягой к расщеплению ставшего. Теоцентрическая размерность ойкумены сущего, равно как и предельно обостренное в эпоху Нового времени чувство горизонта, полагали трансценденцию в основании человеческого существа. ореол исключительности виделся исходя из имманентной погрешности в системе экзистенциальных координат. На этом фоне стихия животного существования — механистическая мысль Декарта и Ламетри не теряет актуальности — представляет собой не более чем уникальную для каждого вида сумму реакций. Тоталитаризм экземплярных форм действует здесь более строго, нежели в «теологии» Платона или в естествознании XVIII века. В конечном счете, пределом топоса для животного является та граница, за которой живое переходит в мертвое, а потому чувство потустороннего, изнанка топического — умение извращать и быть извращенным, но вместе с тем и напряжение топической адекватации остается привилегией не рефлекса, но рефлексии. Священный союз капиталистической мифологии и экологических жестов чистой воли на гербе которого красуется животное — этот символ заботы, гармонии, но также и жертвы, неизбежно терпит крах, как только мы обнаруживаем за речью, приговаривающей к месту («Знай свое место!»), место откуда исходит речь. Там на изнанке мира, откуда велась речь богов, если бы нам только действительно удалось до предела в своих изысканиях мы, как это однажды заметил Жан Кокто, обнаружили бы наших богов в страхе и слезах молящихся своим богам, напроць нам чуждым.

В этом смысле топологическая рефлексия, представляет собой катастрофу сближения, от которой мысль до сих пор отделялась лишь отговорками; информация как мера упорядочивания ставшего была ее защитным рефлексом, а тщательные поиски собственного обоснования в прошлом — лишь индикатором бессильного отчаяния. Так античность — знаменитая формула «с каждым днем мы все больше становимся греками» при умелом обращении транскрипируемая в рецепт сильного действующего успокоительного — до сих пор выглядит непробиваемым щитом. Уникальное чувство телесной сопряженности, пренебрежение временем, опыт границы — не они ли и

представляют собой необходимые элементы топологической рефлексии, не является ли именно полис той самой эталонной разметкой, которому еще и сегодня в муках уподобления пытается соответствовать информационное пространство? Но монолитное тело социума согласно уроку, преподанному нам Аристотелем, оборачивается за границей топоса опытом хафонического измерения: животные крики и поступь богов заглушают здесь всякие отзвуки рефлексии. Подобный запрет на смену территорий, или туман войны, окаймляющий скудные зоны мысли, предстали бы северо — гамлетовским рефлексивным интенциям бельмами смерти на очах души. *Media vita in morte sumus*. Нам — партизанам хтонического, привыкших балансировать дни и месяцы в состояниях измененного сознания, в предельных аффектациях высоких скоростей, греки показались бы, как это красочно выразил Освальд Шпенглер, чуждыми в большей степени, чем индийская архитектура и мексиканские боги.

Импульс топологической рефлексии не вращается в лабиринтах времени, он выражает топос актуально, для запечатления его взором (*theoros*) не подойдет ни глаз животного, во взгляде которого читается только немое безразличие, ни глаз грека, воспламеняющийся ужасом при одном лишь отблеске иного — бесконечно-длительного экстатического пространства, навсегда остающимся потусторонним греческой мысли. Исключительно чувство горизонта и претензию на его преодоление, объективируемые в моделях новоевропейского мышления опытом экспансии (расширение сферы гомогенного) и изнанки налично-данного (вскрытие «непристойной изнанки» ближнего) можно было бы поставить на службу мысли о контурах ее эманации. Топологическая рефлексия здесь общает неожиданную направленность мыслительным ходам нового времени: логика дальнобойного орудия, преобразуется в живую память о дистанции, логика «дальнодействующего письма» — в изымание тела из пытающихся рассеять его информационных потоков. Имманентная критика обрывает эйфорию левитации в самой точке забвения, пустое время насыщается событиями, молчание разрывается голосами вновь обретенного мира.



ЛЮСЬИЙ Александр Павлович / Alexander LYUSY

| Жажда пыли |

ЛЮСЬИЙ Александр Павлович / Alexander LYUSY

Россия, Москва.  
Российский институт культурологии.  
Старший научный сотрудник. Кандидат культурологии.Russia, Moscow.  
Russian Institute for Cultural Research, Senior Researcher.  
PhD in Cultural Science.[allyus1@gmail.com](mailto:allyus1@gmail.com)

## ЖАЖДА ПЫЛИ

О ПЕРСПЕКТИВАХ ТРАНСЧЕЛОВЕЧЕСКОГО (НЕ)СУЩЕСТВОВАНИЯ,  
ЦИФРОВОГО И ПОЭТИЧЕСКОГО

В статье сопоставляются поэтические и философские прогнозы развития цифровой культуры в аспекте возможного трансчеловеческого по принципам цифрового и аналогового устройства. Концепции рассматриваются на широком определении жизни как материальной системы, способной получать, хранить, обрабатывать информацию и использовать ее при организации своей деятельности. Цифровая культура подтверждает устройство бытия как постоянного конфликта разнонаправленных сил.

**Ключевые слова:** цифровая жизнь, аналоговая жизнь, медиа, бит, байт, эндопротезирование, распыление, нетократия

## Thirst of the Dust. On Transhuman (non) Existential Prospects, Digital and Poetic Netokratiya

In the article, poetic and philosophical forecasts of the development of digital culture, in regard to possible transhuman aspects according to principles of digital and analog devices, are compared. Concepts are considered in relation to broad definitions of life as the material system, capable of receiving, storing, and processing information and using it in the organization of activity. Digital culture confirms the life device as the constant conflict of multidirectional forces.

**Key words:** digital life, analog life, media, bit, byte, endoprosthesis, dispersion, netokratiya

Начать хотелось бы со стихотворения Владимира Грачева, которое уже приходилось цитировать по другому случаю.

*Мы не песок — он более сыпуч.*

*Мы не вода — она всегда иная.*

*Мы — пыль, когда нас освещает луч.*

*Не точка мы, а только запятая.*

Стихотворение это, выражавшее самоощущение крымской литературной богемы 1970–1980-х гг., не только не было опубликовано тогда, но, изъятая из издательского архива сотрудниками КГБ, стало основанием для заказного погромно-воспитательного фельетона с изобличающим названием «Мы — пыль»<sup>1</sup>.

Совершенно неожиданно стихотворение это вспомнилось вновь, когда я прочитал статью Фримэна Дж. Дайсона «Жизнь во Вселенной: Цифровая или аналоговая?» в сборнике «Дальнее будущее Вселенной: Эсхатология в космической перспек-

тиве». Автор размышляет о грядущем состоянии трансчеловечности, при котором наша память и ментальные процессы будут списаны с мозга и загружены в компьютер. Это создает возможность использовать затем компьютер как «запасной мозг» на случай трагических происшествий или неизлечимых болезней. После смерти «старого» мозга можно перезагрузить себя в новый мозг или же расстаться с телом навсегда, продолжая компьютерное трансчеловеческое существование. Если компьютер изготовлен из кремния, возможна кремниевая трансчеловеческая практически вечная жизнь.

Другая возможная форма жизни — Черное Облако, описанное известным астрофизиком Фредом Хойлом в его знаменитом одноименном научно-фантастическом романе. «Черное Облако обитает в вакууме и состоит не из клеток, а из пылевых частиц. Свободную энергию оно получает из гравитации или света звезд, а химические питательные вещества — из межзвездной пыли. Вместо нервной системы или системы проводов оно использует длинноволновые электромагнитные сигналы, передающие информацию и координирующие его действия. Как и кремниевая жизнь, в отличие от жизни, основанной на воде, Черное Облако способно адаптироваться к сколь угодно низким температурам. Как кремниевая, так и пылевая жизнь

<sup>1</sup> Люсий А. П. Геопоэтический референдум // Октябрь. 2001. № 5. Эл. ресурс: <http://magazines.russ.ru/october/2001/5/panoram5.html>; <http://www.poet-grachev.com/black-sea/really-do-not-burn-end-of-article.html#more-122>



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ЛЮСЬИЙ Александр Павлович / Alexander LYUSY

| Жажда пыли |

требуют стабильности протонов. Если протоны нестабильны, ни кремний, ни пыль не смогут существовать вечно. Если протоны нестабильны, не может существовать жесткая структура, подобная кремниевому компьютеру. Но структура, напоминающая Черное Облако, существовать может — нужно лишь заменить в ней частицы пыли на свободные электроны и позитроны»<sup>2</sup>.

Трансчеловеческое существование в кремниевом компьютере — пример цифровой жизни. Черное облако, обитающее в межзвездном пространстве, — пример жизни аналоговой. Эти концепции основаны на широком определении жизни как материальной системы, способной получать, хранить, обрабатывать информацию и использовать ее при организации своей деятельности. В этом широком смысле суть жизни — информация, но информация — не синоним жизни. Чтобы быть живой, система должна не только хранить информацию, но и обрабатывать и использовать ее. Жизнь — это именно активный поток информации, а не пассивное ее хранение.

Старинная виниловая пластинка сохраняет и передает музыку в аналоговой форме, CD — в цифровой. Логарифмическая линейка производит умножение и деление в аналоговой форме, электронный калькулятор или компьютер — в цифровой. Таким образом, аналоговая жизнь — это жизнь, обрабатывающая информацию в аналоговой форме, а цифровая жизнь — жизнь, обрабатывающая информацию в цифровой форме. Чтобы представить себе цифровую жизнь, вообразите трансчеловеческое существование в компьютере. Чтобы представить себе аналоговую жизнь, вообразите Черное Облако.

Автор задается вопросом: мы, люди — аналоговые или цифровые существа, затрудняясь, в отличие от поэта Владимира Гречева, дать однозначный ответ. Он поясняет, что информация содержится в человеческом организме прежде всего в двух регионах — в генах и в мозгу. «Информация, содержащаяся в генах, определена цифровой, закодированная в четырехбуквенном алфавите ДНК. Информация в мозгу все еще остается великой загадкой. Никто не знает, как работает человеческая память. По-видимому, воспоминания записываются в виде вариаций напряжения в синапсах, соединяющих друг с другом миллиарды нейронов в мозгу, но мы не знаем, как варьируется напряжение синапсов. Вполне может оказаться, что обработка информации в нашем мозгу происходит отчасти цифровым, отчасти аналоговым способом. Если мы — частично аналоговые существа, то загрузка человеческого сознания в цифровой компьютер может привести к потере наиболее тонких наших чувств и качеств... Но есть и третья возможность: может быть, обработка информации в нашем мозгу происходит с помощью квантовых процессов и наш мозг — квантовый компьютер? Мы знаем, что квантовые компьютеры в принципе возможны и что в принципе они должны быть мощнее цифровых компьютеров»<sup>3</sup>.

Фримэн Дж. Дайсон делает вывод: жизнь не может существовать вечно, если это цифровая жизнь, и может существовать вечно, если это жизнь аналоговая. «В развитии наших технологий в последние пятьдесят лет аналоговые устройства, та-

кие, как проигрыватель грампластинок или логарифмическая линейка, кажутся примитивными и хрупкими, а цифровые — куда более удобными и надежными. В современной высокоинформационной экономике постоянно побеждают цифры. Поэтому неожиданно обнаружить, что при самых общих условиях аналоговая жизнь имеет больше шансов на выживание, чем цифровая. Точнее говоря, законы физики и информационной теории запрещают выживание цифровой жизни, но разрешают выживание аналоговой. Возможно, это означает, что когда для нас придет время адаптироваться к холодной вселенной и оставить экстравагантные плотские привычки, мы не станем загружать свой разум в кремниевые чипы компьютерного центра, а перенесем его в черные облака, парящие в пространстве. Если бы мне дали выбирать, я бы, конечно, выбрал черное облако»<sup>4</sup>.

Теоретически доказано, что аналоговые компьютеры мощнее цифровых. Основное различие между ними в том, что аналоговый компьютер работает напрямую с непрерывными переменными, а цифровой компьютер — только с переменными дискретными. Наши современные цифровые компьютеры работают только с нулями и единицами. Аналоговый компьютер — это классическое поле, простертое сквозь пространство и время и подчиняющееся линейному волновому уравнению. Классическое электромагнитное поле, подчиняющееся уравнениям Максвелла, вполне подходит. Поле может быть сфокусировано в той или иной точке таким образом, что его напряженность в этой точке невычислима с помощью цифрового компьютера, но может быть измерена простым аналоговым устройством.

«Аргумент квантования энергии валиден лишь для системы, сохраняющей информацию на материальных носителях фиксированного размера, в устройствах определенного объема и так далее. В особенности верен он для системы, сохраняющей информацию на цифровых носителях, с использованием дискретных состояний. Однако этот аргумент не подходит к системе, работающей не с цифровыми, а с аналоговыми устройствами. Например, представим себе живую систему типа Черного Облака Хойла, состоящую из пылевых частиц, взаимодействующих между собой с помощью электрических и магнитных сил. После остывания вселенной каждая пылевая частица придет в свое основное состояние и температура внутри каждой частицы снизится до нуля. Однако эффективной температурой системы является кинетическая температура случайных движений частиц. Информация, обрабатываемая системой, заключена в неслучайных движениях частиц, а энтропия системы — в случайных движениях. По мере обработки информации энтропия возрастает. Однако в аналоговой системе такого типа основного состояния не существует, как не существует и энергетического разрыва»<sup>5</sup>.

Как с образом Черного Облака (пыли) соотносится образ Паутины Хаким-Бея, отнюдь не являющейся у него синонимом сети как таковой? Теоретик контркультуры полагает, что внутри Сети развивается теневая контр-Сеть, а между ними — Паутина, как если бы Сеть была рыбацкой сетью, а Паутина была бы протянута в ее разрывах и промежутках. «Обычно мы будем

<sup>2</sup> Далекое будущее вселенной. Эсхатология в космической перспективе. М., 2012. с. 182-183.

<sup>3</sup> Далекое будущее вселенной. С. 184.

<sup>4</sup> Там же. С. 185.

<sup>5</sup> Там же. С. 195-196.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ЛЮСЬИЙ Александр Павлович / Alexander LYUSY

| Жажда пыли |

использовать термин Паутина, имея в виду дополнительную горизонтальную открытую структуру информационного обмена, неиерархическую сеть, а термин контр-Сеть — для того, чтобы обозначить скрытое нелегальное и повстанческое использование Паутины, включая такие действия, как информационное пиратство и прочие способы присосаться к Сети. Сеть, Паутина и контр-Сеть — это части одного запутанного комплекса: они проникают друг в друга в неисчислимом количестве точек. Эти термины не определяют отдельные области, а указывают на тенденции». В принципе, Паутина не нуждается в компьютерах для своего существования. Устная речь, бумажная почта, маргинальные сетевые журналы, «телефонные деревья» и так подходят для создания информационной паутины. Самое главное — это не уровень технической оснащённости, а открытость и горизонтальность структуры. Тем не менее сама концепция Сети подразумевает использование компьютеров.

Множество Мандельброта и его компьютерная графическая модель дают нам наглядное представление о фрактальной вселенной — карты внутри карт внутри карт и т. д., пока хватает вычислительной мощности. Зачем она, эта карта, которая, по сути, стремится к однозначному соответствию фрактальному измерению? Что с ней делать, если не восхищаться ее психоделической элегантностью? Если же вообразить карту информации — картографическую проекцию Сети во всей ее целостности, нам придется включить в нее все свойства хаоса, который уже стал проявляться, например, в параллельной обработке данных, телекоммуникациях, системах электронных платежей, вирусах, хакерских атаках и т. д.

Топографическое представление каждой из этих областей хаоса напоминает множество Мандельброта — те же «полуострова», внедренные в карту, спрятанные в карте вплоть до иллюзии «исчезновения». Эти «письмена», часть которых пропущена, часть — написана поверх других таких же, демонстрируют сам процесс компрометации Сети самой себя. Она уже не целостна в самой себе, совершенно не-контролируема. Другими словами, множество Мандельброта или что-то похожее на него может оказаться полезным в «построении» (во всех смыслах этого слова) контр-Сети, в хаотическом процессе, в процессе «творческой эволюции», как его называл Пригожий. Каждая «катастрофа» в Сети — это силовой узел Паутины, контр-Сети. Сеть разрушается от хаоса, в то время как Паутина процветает благодаря ему<sup>6</sup>.

Согласно Дайсону, эффективность коммуникации зависит не от абсолютной силы сигнала, а от соотношения сигнала и шума. «Ослабление сигналов компенсируют два фактора: во-первых, уменьшение шума по мере остывания вселенной, во-вторых, сужение ширины полосы сигнала по мере сдвига передачи на все более низкие частоты. Благодаря этим компенсирующим факторам конечное количество передаваемой энергии может нести бесконечный объем информации. С течением времени волна сигнала становится все длиннее, а передающие и принимающие антенны должны становиться все больше. Антенны не могут быть едиными структурами, но могут представлять собой цепи небольших резонаторов, расположенные в

пространстве. С помощью таких цепей сообщество, прикованное к своему региону, сможет по-прежнему получать извне новые знания и делиться собственными знаниями с сообществами, расположенными в других местах, постоянно расширяя область своего опыта и влияния<sup>7</sup>. Уральская поэтесса Галина Коркина представляет ландшафт так: «Малюсенький городок N / С тоненькими усиками антенн, / Образующими небесную гать, / Наполеону не брать»<sup>8</sup>.

Анатолий Эфрос на одной из встреч со зрителями рассказывал о постановке «Вишневого сада» в Японии, в ходе которой японская сторона пыталась повторить спектакль на своей сцене буквально, с малейшими деталями декорации и актерских жестов. Все реквизиты были привезены и смонтированы, но хозяевам все же чего-то не хватало.

— У вас на сцене в лучах осветительных прожекторов возникало волнующее мерцание, которого у нас почему-то нет. Чем вы его вызываете?

Постепенно выяснилось, что едва ли не главным героем московских постановок, в японском зрительском восприятии, оказалась — сценическая пыль, которой в Японии не было. Здесь возможна только цифровая пыль. Так состоялась сценическая встреча двух цивилизаций, навсегда пылевой и в то время уже почти цифровой.

Бит — это двоичный логарифм вероятности равновероятных событий или сумма произведений вероятности на двоичный логарифм вероятности при равновероятных событиях; см. информационная энтропия. Это базовая единица измерения количества информации, равная количеству информации, содержащемуся в опыте, имеющем два равновероятных исхода. Это тождественно количеству информации в ответе на вопрос, допускающий ответы «да» либо «нет» и никакого другого (то есть такое количество информации, которое позволяет однозначно ответить на поставленный вопрос). Байт (англ. слово byte представляет собой сокращение словосочетания Binary Term — «двоичный терм») — единица хранения и обработки цифровой информации. В современных вычислительных системах байт считается равным восьми битам, в этом случае он может принимать одно из 256 (2<sup>8</sup>) различных значений (состояний, кодов). Бит — некий исходный Гамлет, разрывающийся между проблемами «быть или не быть» и «и быть, и не быть». Байт — дважды четыре капитана, уносящих со сцены Гамлета. Писатель Битов и поэт Байтов.

Художник-исследователь Петер Вайбель, куратор последнего Биенале современного искусства в Москве (2011) не склонен разводить цифровые и аналоговые процессы. «В природе, как правило, существуют лишь аналоговые процессы. Квантификация таких процессов — всегда своего рода дигитализация. Восприятие дневного света является континуальным, непрерывным. Термометр со ртутным столбом — аналоговый прибор (высота столба — нечто аналоговое), тогда как высказывание «Сейчас 27 градусов C» является дигитальным. Рисование — тоже до известной степени аналоговый процесс. Дигитализация означает преобразование аналоговых процессов в мельчайшие дискретные единицы, каковые являются квантифи-

<sup>6</sup> Криптоанархия, кибергосударства и пиратские утопии [Пер. с англ. Т. Давыдовой и др.]; Под ред. Питера Ладлоу. Екатеринбург, 2005. С. 550.

<sup>7</sup> Далекое будущее вселенной. С. 193.

<sup>8</sup> Коркина Г. Малюсенький городок N. // Ход жука по белому дереву. Н. Тагил, 1999. С. 14.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ЛЮСЬИЙ Александр Павлович / Alexander LYUSY

| Жажда пыли |

цируемыми, т. е. представимыми посредством чисел (digits = цифры)<sup>9</sup>.

Согласно Вайбелю, основной вопрос цифровой культуры заключается в том, как выглядит машина или система, если наблюдатель действует внутри этой машины или в качестве детали этой системы. Насколько соответствует наблюдение с точки зрения машины наблюдению изнутри пыли? «Эндо-доступ обозначает рассмотрение мира с позиции внутреннего наблюдателя, относительность наблюдателя мира, а также признание неполноты описания искаженных и искривленных плоскостей одновременности. Электроника предлагает такой «эндо-подход» к миру. Поэтому настоящее электронное искусство исходит не из пространства классической физики, не из природного пространства классической физики, не из природного пространства, не из пространства восприятия, а из пространства эндифизики, из экспериментов со «слепым зрением», из симуляции, из виртуальности. Скульптура, укорененная в пространстве XIX в., исходит из непрерывности, из человеческого тела, из полной видимости. Наоборот, современное пространственное искусство исходит из нелокальных феноменов, из машины и из «вывихнутых» объектов, из языка, из нематериальной формы волны, из чисел, из искаженных и искривленных слоев пространства, из относительности наблюдателя... Новое пространство электронного мира уже не отделяет внешние пространства от внутренних. Однако в этом пространстве они предстают перфорированными, дискретно переплетенными. Пространство внутреннего наблюдателя, эндо-пространство, обладает и второй, экзо-объективной стороной. Пространство же внешнего наблюдателя имеет вторую, экзо- и эндо-, как продукт относительности наблюдателя мира, всякий раз вращают внешние пространства во внутренних, и наоборот»<sup>10</sup>. Эндо-протезирование и распыление.

Имея на руках хорошо сконструированный и при этом фонетический, а не слоговый, алфавит (то есть такой, в котором буквы обозначали отдельные звуки, а не слова или понятия), древние греки создали философию и другие базовые науки, ставшие, в свою очередь, «грамматикой» мысли. Замена уха на глаз в качестве основного средства лингвистического восприятия произвела радикальный переворот в понимании мира. Создание и существование империй стало возможным только с развитием письменности. Теперь можно стало передавать информацию, например приказы, на действительно большие расстояния, что в свою очередь привело к исчезновению родов-государств. Интересно, что спад производства папируса в годы правления последних римских императоров многими историками считается важнейшей причиной упадка Римской империи. Даже письменная информация имеет пределы<sup>11</sup>. Оказавшийся нерешаемым парадокс СССР — пыли много, а информации и, в частности, книг — мало.

Авторы «Нетократии» Александр Бард и Ян Зодерквист усматривают два таких основных направления философской мыс-

ли Запада — мобилистическое и тоталистическое. Например, философия Гераклита (мобилиста, по нашей классификации) вдохновила тоталиста Платона, ученика тоталиста Сократа, на его фундаментальную концепцию мира идей. Тоталистическая традиция характеризуется созданием великой системы: желанием выявить единственную теорию для всеобъемлющего объяснения жизни и истории. В китайской мысли эквивалентом этого мировоззрения является конфуцианство. Сократ, Платон и Аристотель были центральными фигурами тоталистической традиции, которая доминировала в Западном мире, их идеи были развиты создателями великих систем от Декарта и Канта до Гегеля и утописта Маркса. Христианское учение, вкупе с политической идеологией капитализма, также принадлежали к этой группе. Церковь и государство, в том виде, в котором они получили развитие в нашей цивилизации, следует считать тоталистическими институтами<sup>12</sup>.

Тоталистическая мысль базируется на понятии неделимого субъекта. Философские правила аксиоматичны и воспринимаются как данность. Понятие его — основной строительный блок этой системы. Подразумевается, что все мироздание вращается вокруг его, подобно тому, как Луна вращается вокруг Земли. Мышление автономно и пытается осветить и рассмотреть существование, исходя из фундаментальной предпосылки.

Вопрос — это способ, ответ — это истина, истина есть цель; мир, в котором на все вопросы есть ответы, является совершенным, цельным (от англ. totality), утопией, ставшей манифестом. Платон утверждал, что эта утопия уже существует, и что она даже более реальна, чем воспринимаемая, как нам думается, реальность, хотя на самом деле она лишь бледная имитация гиперреального мира идей. Изначально подлинно существуют идеи, они непостижимы; тогда как вещи, которые мы постигаем, — лишь плохие копии. Христианство также присоединилось к этой концепции, хотя в его случае связь с истинной реальностью более проблематична. Утопия существует, но не здесь и не сейчас. Христианская утопия частью представляет собой потерянный рай, но также и грядущее небесное блаженство: мир до грехопадения, и мир после Судного дня. В этом смысле, когда христианство обращается к будущему, оно одновременно обращается и к прошлому в безотчетном стремлении вернуть то, что уже когда-то существовало. Жизнь есть процесс движения в заданном направлении, с известным началом и предсказуемым будущим. Это означает, что настоящее есть нечто второстепенное: гораздо более интересны точка начала в прошлом и конечная точка в будущем. «Утопия, эта тоталистическая мечта во всех своих проявлениях, стала главной мишенью мобилистов. Утопия считается явным инструментом власти, требующим от человека полного подчинения и ограничивающим его в свободном мышлении и полнокровной жизни в настоящем. В обмен на его свободу в более или менее отдаленном будущем человеку обещана награда. Он обменивает свою свободу на прогресс и надежду на участие в грядущей утопии»<sup>13</sup>.

Ницше, затем Делёз представляли бытие как постоянный конфликт разнонаправленных сил; их равновесие также дина-

<sup>9</sup> Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров. М., 2011. С. 39.

<sup>10</sup> Там же. С. 257.

<sup>11</sup> Бард А. и Зодерквист Я. НЕТОКРАТИЯ. Новая правящая элита и жизнь после капитализма. СПб, 2004. С. 102.

<sup>12</sup> Там же. С. 21–22.

<sup>13</sup> Там же. С. 111.





## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ЛЮСЫЙ Александр Павлович / Alexander LYUSY

## | Жажда пыли |

мично, Делёза особенно интересовали различия между этими силами. Из точки, в которой возникает это различие (Делёз назвал её точкой неравномерности), оно продолжает беспрепятственно распространяться, одновременно являясь причиной возникновения новых различий.

Фундаментальная разница между нетократией и консьюмтариатом, новыми классами цифрового общества, состоит в том, что первая контролирует производство собственных желаний, в то время как второй подчиняется указаниям первой. Что отличает нетократов, так это потребление: намеренно эксклюзивное, минималистское и совершенно свободное от указаний. Нетократы путешествуют в места, не разработанные туристической индустрией, слушают музыку, которую не производят фирмы звукозаписи, пользуются веб-сайтами, которые не только не содержат рекламу, но и не рекламируют свое собственное существование, и потребляют товары и услуги, которые не упоминаются в медиа и потому не известны широким массам. Этот стиль жизни невозможно зафиксировать: он всегда будет претерпевать постоянные изменения. Когда нечто уже испробовано и не имеет первоначальной ценности, это всегда можно отдать на потребу толпе с помощью той же рекламы — и это далее принесет свою экономическую выгоду.

Слово дискретно, но склонный к аналогиям взгляд поэта Сергея Новикова отмечает приметы исчезновения своего поколения в глобальном пылесосе, точно отразившегося в различных случайных медиа, от наскального рисунка до отражения в стакане или витрине. Пыль тоже обречена, но и аналогия обрывается в самой себе.

*Мы в Ялте сойдемся промозглой,  
где, косо раздвинув туман,  
системой ветвей кровеносной  
полнеба объемлет платан.*

*За стеклами — свет позлащенный,  
На улице — хлад до костей...  
Буфетчица с кошкой ученой  
приветит продрогших гостей.*

*Мы спутаем время — не место,  
Стекляшка забытая, — ах! —  
чтоб снова прекрасно и тесно  
толпиться в твоих зеркалах.*

*Всего-то полшага и через  
какой-то дремотный порог,  
чтоб снова таинственный херес  
мерцал на столе, как цветок.*

*Чтоб снова усилюем зеркальным  
Собрать в неминуемый круг  
Навечно! — рисунком наскальным  
Невечных друзей и подруг.*

*Отсюда сквозь ветер и воду  
пространства дождливого сплошь,  
скажи, ты из них хоть кого-то  
за дальним столом узнаешь?*

*И, если узнаешь, — печально  
запомни, пока не смела  
буфетчица с мути зеркальной  
их лица, как пыль со стекла.*



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ГАВРИШИНА Оксана Вячеславовна / Oksana GAVRISHINA

| Повседневность между реальностью и фантазмом: фотографии Джули Блэкмон |

ГАВРИШИНА Оксана Вячеславовна / Oksana GAVRISHINA

Россия, Москва.

Российский государственный гуманитарный университет. Кафедра истории и теории культуры.

Доцент, кандидат культурологии.

Российский институт культурологии, старший научный сотрудник.

Russia, Moscow.

Russian State University for the Humanities.

History and Theory of Culture Department.

Russian Institute for Cultural Research. Associate Professor, PhD.

[gavr-oksana@yandex.ru](mailto:gavr-oksana@yandex.ru)

## ПОВСЕДНЕВНОСТЬ МЕЖДУ РЕАЛЬНОСТЬЮ И ФАНТАЗМОМ: ФОТОГРАФИИ ДЖУЛИ БЛЭКМОН

В статье на примере работ американского фотографа Джули Блэкмон, посвященных повседневной жизни семьи, рассматривается изменение критериев реальности в современной художественной фотографии. «Реальность» при этом рассматривается не как характеристика объекта изображения, а как режим визуального восприятия. В XX веке повседневность как сфера рутинного и повторяющегося изначально связана с документальной фотографией. С 1980-х годов для фиксации повседневности фотографы начинают открыто использовать постановочную съемку. В 2000-е годы широко задействована цифровая обработка изображения.

**Ключевые слова:** повседневность, фотография, постановочность, tableau, ирония, Джефф Уолл, Джули Блэкмон

### The Everyday between Reality and Phantasm: Julie Blackmon's Photographs

The article explores the changing criteria of reality in contemporary art photography using, as an example, the works of Julie Blackman, an American photographer who focuses on daily family life. "Reality" is understood as a regime of visual perception, rather than a characteristic of the depicted object. In the 20<sup>th</sup> century, the everyday as a realm of routine and repetition was associated with documentary photography. Since the 1980s, however, photographers openly began using staged images to depict everyday experience. In the 2000s, digital processing is widely employed.

**Key words:** the everyday, photography, staged image, tableau, irony, Jeff Wall, Julie Blackmon

На выставке «Детство. Отрочество. Юность.»<sup>1</sup>, проходившей в 2010 году в Государственном музее изобразительных искусств им. Пушкина, под фотографию было отведено всего два небольших зала, но при этом организаторы предложили посетителям довольно неожиданное решение. В первом зале были представлены детские фотографии Викторианской эпохи — знаменитые снимки, выполненные Льюисом Кэрроллом и Джулией Маргарет Кэмерон, в оригинальных отпечатках из коллекций британских музеев. Во втором — фотографии 2000-х годов, главным образом, из Чикагской галереи Кэтрин Эдельман.<sup>2</sup> «Пропущенным» оказался XX век в истории фотографической репрезентации детей и детства, и это выявило удивительное сходство работ XIX и начала XXI века. В обоих случаях искомым изображением становится сложно сконстру-

ированный образ, но при этом оказывается важным зафиксировать его именно при помощи техники фотографии.

Можно было бы сказать, что в обоих случаях менее актуальной является идея реальности, документа, а более востребованной — идея воображения, фантастического. Однако готовы ли мы считать фотографию всего лишь одной из техник создания изображения в ряду других (каковой ее, по всей видимости, считали Кэрролл и Кэмерон)? Или, несмотря на то, что, зачастую, и до момента съемки, и после, фотограф может вмешиваться в процесс создания изображения, непреложным остается тот факт, что в какой-то момент объект съемки находился перед камерой? Если верно последнее, от идеи реальности нам будет не так легко уйти.

Я хотела бы остановиться на работах только одного из фотографов, представленных на выставке, которые кажутся мне особенно интересными. Джули Блэкмон<sup>3</sup> привлекла к себе внимание в 2004 году снимками, запечатлевшими странные и одновременно узнаваемые сцены из жизни семьи, в которой много домочадцев, особенно детей. Что означает жить изо дня в

<sup>1</sup> Первоначально данный текст был подготовлен для международной конференции «Трансформирующееся детство: дискурсы и практики» (23 сентября — 3 октября 2011 г., Москва, С.-Петербург).

<sup>2</sup> В числе представленных на выставке фотографов были Владимир Клавихо-Телепнев (Россия), Джули Блэкмон (США), Аким Липотт (Германия), Кристоф Кларк и Виржини Пуньо (Франция). URL: <http://www.edelmangallery.com/cp-enfance.htm>

<sup>3</sup> URL: <http://www.edelmangallery.com/blackmon-main.htm>



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ГАВРИШИНА Оксана Вячеславовна / Oksana GAVRISHINA

| Повседневность между реальностью и фантазмом: фотографии Джули Блэкмон |



Фото 1. Джули Блэкмон. Камуфляж, 2006.

день рядом с детьми, каким открывается взгляду их мир, столь близкий, но и столь далекий? Слово «сцена» здесь использовано не случайно. Блэкмон работает в жанре «живой картины» (*tableau*).

Популярный в XIX веке вид развлечения для располагавших досугом людей — представление перед публикой «живых картин» — оказался невероятно привлекательным объектом для только что возникшей новой техники изображения, фотографии. Все участники представления стояли неподвижно, и, что едва ли не более важно, сцена была выстроена, она была уже рассчитана на зрителя. Кроме того, и сама фотография была способом проведения досуга. Именно в той среде, где были популярны «живые картины», распространяется любительская фотография. Таким просвещенным любителем был один из изобретателей фотографии, Генри Фокс Тальбот. Его многофигурные композиции, которые современными зрителями воспринимаются как сцены из жизни, были «живыми картинами».

К этому типу фотографии относятся снимки Льюиса Кэрролла и Джулии Маргарет Кэмерон. Хотя формально других зрителей, кроме фотографа, точнее объектива фотокамеры, не было, логика взгляда, которая управляла персонажами, существовала до камеры и помимо нее. Камера ее лишь фиксировала. Фотография показывала не саму запечатленную сцену, а представление об этой сцене. Именно поэтому Кэмерон не видела ничего странного в том, чтобы создавать при помощи фотографии портреты персонажей литературных произведений или сцены из священного писания.

Однако практика представления «живых картин» и ее связь с ранней фотографией, как и более широкий круг эстетических идей XVIII–XIX вв., водящих ситуацию представления «картины» перед взором зрителя, долгое время



Фото 2. Льюис Кэрролл. Алиса Лиддел в виде маленькой попрошайки, 1858. Из коллекции музея Метрополитен, Нью-Йорк.

оставались маргинальными сюжетами истории и теории фотографии. Вновь эта проблематика привлекла внимание исследователей и критиков только в конце 1980-х годов, когда стало очевидно, что актуальные тенденции в художественной фотографии заключаются во все более явном отклонении от логики документального изображения, предполагающего непосредственную связь с реальностью. Фотографы с 1980-х годов начинают с самыми разными целями прибегать к постановочности, а затем и компьютерной обработке изображения (хотя это не всегда может быть очевидным для зрителя). Для описания таких фотографий вновь вводится в оборот понятие *tableau*.<sup>4</sup>

Использованию формы *tableau* в современной фотографии в большой степени посвящены работы влиятельного американского художественного критика и историка искусства Майкла Фрида, в особенности его последняя книга с развернутым заглавием, отсылающим к поэтике заголовков XVIII века «Почему фотография как художественная форма значима сегодня,

<sup>4</sup> Считается, что первым современную фотографию связал с формой *tableau* французский художественный критик Жан-Франсуа Шевриер в 1989 году.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ГАВРИШИНА Оксана Вячеславовна / Oksana GAVRISHINA

## | Повседневность между реальностью и фантазмом: фотографии Джули Блэкмон |

как никогда ранее».<sup>5</sup> Однако, как неоднократно подчеркивает сам автор и в текстах, и в устных выступлениях, эта книга самым тесным образом связана с более ранней работой Фрида, посвященной эстетической теории Дени Дидро.<sup>6</sup> Эффект сопоставления XVIII и XX веков здесь сродни эффекту соположения фотографий, скажем, Льюиса Кэрролла и Владимира Клявиho-Телепнева (оба изображают ту самую Алису?). Хронология перестает работать как простая последовательность, она предстает как множество «одновременностей»: одновременно актуализируются определенные идеи или практики, например семнадцатого и двадцатого веков, или шестнадцатого и двадцать первого. История ощутимым образом начинает менять свои функции и очертания.

Центральной в своих рассуждениях Майкл Фрид делает фигуру зрителя, точнее, фигуру зрения. Его интересует «глаз смотрящего» (beholder). Фрид подчеркивает, что нельзя дать единого определения тому, что такое *tableau*.<sup>7</sup> Дидро и последователи его эстетики считали образцовым изображение, где все персонажи погружены в собственные переживания и заботы, ничем не выдавая присутствие зрителя (absorption), как в «Клятве Горациев» Жака Луи Давида (1784) или жанровых полотен Шардена. Эдуард Мане в 1860-е годы полностью отказывается от этого приема и, напротив, разворачивает многих своих персонажей прямо к зрителю (facing). Однако и в том, и в другом случае, можно говорить о *tableau*. Здесь более значимо другое различие — между *tableau* как целостным произведением и наброском, фрагментом, где отдельному, законченному произведению противостоит множество взаимозаменяемых набросков или фрагментов, а направленному взгляду, скользкий, необязательный взгляд.<sup>8</sup> Именно акцентирование ситуации взгляда, направленного на изображение, водит проблематику *tableau*. И здесь я буду отходить от линии рассуждения Фрида, поскольку он все же занимается скульптурой и живописью, а там выделение объекта как целого, на которое направлен взгляд, присутствует всегда.

В фотографии мы сталкиваемся с другой ситуацией. На протяжении большей части своей истории фотография бытует, скорее, как фрагмент, чем законченное произведение. Фотографий много, один снимок отсылает другому. Очень многие снимки, особенно в эпоху их тиражирования устаиваются не более, чем мимолетного взгляда. И даже ранние студийные снимки столь небольшого размера, что они не могут диктовать зрителю свои условия. К тому же, они типовые и часто помещаются в альбомы, где одна фотография соперничает за внима-

ние с другой, а перелистывание и вовсе диктует собственный режим восприятия.

Возможно, именно поэтому Фрид, вслед за Шевриером подчеркивает значимость того факта, что в 1980-е годы фотографии увеличились в размере, и теперь они требуют целой стены. Действительно интересный вопрос, который при этом возникает, почему для фотографов, осуществлявших рефлексию медиума в 1970–1980-е годы — а именно это я понимаю под художественной формой фотографии — становится актуальной форма *tableau*? Иными словами, почему становится важным остановить скольжение взгляда<sup>9</sup> и сконцентрировать внимание на каком-то отдельном изображении?

Долгое время в XIX–XX веках фотография отвечала за идею документальности в изображении, иначе говоря, связь фотографии с реальностью не ставилась под сомнение.<sup>10</sup> Мне бы хотелось переформулировать сейчас это утверждение в терминах «взгляда». За реалистичность в фотографии отвечает не само изображение, а характер взгляда, который связан с условиями бытования фотографии и ее социальными функциями. Во многом, именно «открытость», подвижность фотографического взгляда, способность разных снимков отсылать друг к другу обеспечивает статус реальности. Еще более тесно эта характеристика фотографического взгляда связана с идеей повседневности<sup>11</sup>, для которой так важна не только общность опыта разных людей, но и повторяемость.

Обращение к форме *tableau* в фотографии 1970–1980-х годов свидетельствует не о движении фотографии на территорию искусства, а об изменении критериев реальности в фотографии, а значит в культуре в целом. Именно поэтому так интересны работы Джули Блэкмон, в которых идея повседневности в ее рутинности и повторяемости сочетается с формой *tableau*.

Блэкмон родилась в 1966 году в городе Спрингфилд, штат Миссури (США). Она получила художественное образование в университете в своем же городе, что для Америки, где принято уезжать учиться далеко от дома, скорее, редкость. После окончания учебы она продолжала жить там же, по специальности не работала, занималась воспитанием детей. Миссури — штат на Среднем Западе, граничащий со старым Югом. Даже в кратких текстах о Блэкмон всегда подчеркивается эта ее привязанность к месту, к семье: выросла в семье, где было 9 детей, сама воспитывает троих, но неподалеку живет еще и многочисленная родня, племянники и племянницы. Хотя семья и дети — тема универсальная, и это, безусловно, среди прочего, обеспечивает популярность ее работам, нельзя не учитывать специфически американский контекст этой темы. Мир семьи, который создает Блэкмон, тесно связан с большим количеством клише в американской послевоенной культуре, в том числе, клише визуальных. Ее работы являются одновременно критикой и комментарием к этим клише. Сама творческая биография Блэкмон прочитывается

<sup>5</sup> Fried M. Why Photography Matters as Art as Never Before. New Haven; L.: Yale University Press, 2008. 410 p. Функцию введения читателя в проблематику выполняет первая глава, названная «Три начала», p. 5-35.

<sup>6</sup> Fried M. Absorption and Theatricality: Painting and Beholder at the Age of Diderot. Chicago: Chicago University Press, 1988. 268 p.

<sup>7</sup> 28 и 29 октября 2011 года в галерее Tate Modern в Лондоне проходила конференция «Tableau: живопись — фотография — объект», на которой выступал Фрид с докладом о форме *tableau*. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=4ENEOifNzpl> Со сводным перечнем всех выступлений в рамках более широкой исследовательской программы, в которую входит эта конференция, «Tableau Project», можно ознакомиться здесь: URL: <http://tableauproject.blogspot.com/>

<sup>8</sup> Fried M. Manet's Modernism: or The Face of Painting in the 1860s. Chicago: Chicago University Press, 1998. P.266-280.

<sup>9</sup> В этом смысле механическое помещение какой угодно фотографии в рамку, а затем в музейное пространство, — спорный прием. Выставка фотографии требует от куратора сознательного решения, как в каждом конкретном случае должны быть организованы условия взгляда.

<sup>10</sup> Я понимаю, что документальность и реальность не полные синонимы, но здесь нет возможности говорить об этом более подробно.

<sup>11</sup> Кракауэр Э. Природа фильма: Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ГАВРИШИНА Оксана Вячеславовна / Oksana GAVRISHINA

## | Повседневность между реальностью и фантазмом: фотографии Джули Блэкмон |

ся как социальный комментарий к вопросу о роли женщины в обществе. Вот пример удачного сочетания заботы о детях и построения карьеры: история успеха. Во время интервью Блэкмон держится обычно очень просто, не отрицая собственной образованности, но не претендую на исключительный авторитет.

В действительности, история более сложная, как это обычно бывает. Довольно интересно, как в случае Блэкмон, перемещается граница между приватным и публичным, фотографией как любительской практикой и фотографией как искусством. Так ли необычна мать, постоянно фотографирующая своих детей, особенно в современных условиях? В качестве аналога здесь можно назвать блоги многодетных матерей в интернете, которые неожиданно становятся популярными и приносят авторам читательский и коммерческий успех. Можно назвать немало примеров выстраивания концептуального корпуса работ внутри и вокруг собственной семьи, собственно, в американской послевоенной фотографии.

Своих детей, жену и друзей постоянно использовал в качестве моделей в 1950–1970-е годы Юджин Митчард.<sup>12</sup> Однако предметом его снимков не была жизнь его собственной семьи. Более близкий к Блэкмон пример, и хронологически, и типологически, Салли Манн. Ее альбом 1993 года *Immediate Family*, документирующий жизнь ее детей, вызвал неоднозначную реакцию (дети, девочки, часто представлены на ее фотографиях обнаженными). Салли Манн использует архаическую (XIX века) фотокамеру и фотографические процессы. Это создает довольно интересный эффект. Идея близости (*immediate family*), которая в альбоме представлена на тактильном уровне через ту же наготу, через то расстояние, на которое камера может приблизиться к ребенку в самые неожиданные моменты, сочетается с наличием дистанции, которую обеспечивает архаическая<sup>13</sup> техника. Замедление взгляда зрителя для меня указывает на тот общий сдвиг критериев реальности, который еще более последовательно обнаруживается в работах Блэкмон. Собственно, Блэкмон начинала в 1990–2000-е годы с черно-белой фотографии, ориентируясь, как кажется, именно на Салли Манн.<sup>14</sup> Однако настоящее признание приходит к Блэкмон, когда она переходит на цветную фотографию и обращается к форме *tableau*. Хотя у Блэкмон есть серии, одна из самых известных “*Domestic Vacations*”, форма *tableau*, как мы указывали выше, противостоит идее серии, множественности изображений.<sup>15</sup>

При этом важно принимать во внимание, что Блэкмон уже на поколение отстоит от фотографов, начинающих работать с формой *tableau* в 1970–1980-е годы. Наиболее влиятельной фигурой среди них был и остается канадский фотограф Джефф Уолл<sup>16</sup>, один из главных героев в книге Майкла Фрида 2008 года.

<sup>12</sup> Гавришина О. В. Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности». М.: Новое литературное обозрение, 2011. С. 84–97.

<sup>13</sup> Архаичность техники у Манн связана и с идеей старого Американского Юга.

<sup>14</sup> URL: [http://www.mocp.org/collections/mpp/blackmon\\_julie.php](http://www.mocp.org/collections/mpp/blackmon_julie.php)

<sup>15</sup> В этом отношении работы Блэкмон ближе к работам Тины Барни 1980–1990-х годов, которая также снимала свою семью. Барни работала в цвете и использовала ранний вариант формы *tableau* (для зрителя эффект постановочности не всегда очевиден).

<sup>16</sup> В 2005/2006 году прошла ретроспектива Джеффа Уолла в галерее Tate Modern в Лондоне, в 2007 году — персональная выставка в Музее современного искусства в Нью-Йорке. URL: <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2007/jeffwall/>



Фото 3. Салли Манн. Из альбома *Immediate Family*, 1992.

Работы Уолла, историка искусства по образованию, представляют невероятно плодотворную почву для рассуждения об условиях и природе взгляда в фотографии.<sup>17</sup> Он использует постановочность и многоступенчатую компьютерную обработку, собирая изображение из нескольких предварительно отснятых фрагментов. У ряда работ Уолла есть прямые прототипы из числа живописных<sup>18</sup> или графических произведений, при том что связь между работами разных эпох не так уж очевидна. Многие зрители испытывают изрядное потрясение в момент предъявления им прототипа.

В середине 2000-х годов, когда слава Уолла достигает зенита, Джули Блэкмон только начинает выставляться. В чем-то ее работы очень похожи на работы Уолла. Она также предварительно отдельно снимает всех персонажей, необходимые предметы и детали интерьера, а затем собирает их в общую рамку. К ее работам также прекрасно подходит характеристика персонажей как целиком поглощенных своими заботами и ощущениями (*absorption*), которую Майкл Фрид применяет к работам Уолла. У ее работ также есть как конкретные прототипы<sup>19</sup>, так и общий образец. С отсылки к полотнам голландского живопис-

org/interactives/exhibitions/2007/jeffwall/ Сайт предоставляет замечательную возможность рассматривания фотографий в мельчайших подробностях, что так важно для формы *tableau*. В Москве в 2007 году несколько куда более скромных работ Уолла было представлено в рамках Второй московской биеннале современного искусства. Замечательным обрамлением для вставленных в лайтбоксы изображений кажущихся заурядными бытовых поверхностей стали залы анфилады главного здания Музея Архитектуры им. Щусева. Затемнение, необходимое для экспонирования лайтбокс подчеркивало эффект «картинности».

<sup>17</sup> В 2007 году специальный выпуск (Vol.30.1) Джеффу Уоллу посвятил *Oxford Art Journal*.

<sup>18</sup> Пожалуй, самую известную пару составляют *Picture for Women* (1979) Джеффа Уолла и *Бар в «Фили-Бержер»* (1883) Эдуарда Мане.

<sup>19</sup> Работа PC (Персональный компьютер) 2005 года отсылает к *Менинам* Веласкеса 1656 года. Читателю, вероятно, не нужно напоминать о знаменитом тексте о *Менинах* Мишеля Фуко в первой главе «Слов и вещей». На месте зеркала, в котором у Веласкеса отражалась едва видимая королевская чета, присутствие которой, тем не менее, организует изображение, у Джули Блэкмон мы видим экран работающего компьютера.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ГАВРИШИНА Оксана Вячеславовна / Oksana GAVRISHINA

| Повседневность между реальностью и фантазмом: фотографии Джули Блэкмон |



Фото 4. Джефф Уолл. Picture for Women, 1979.



Фото 6. Джефф Уолл. Передразнивающий, 1982.



Фото 5. Эдуард Мане. Бар в «Фоли-Бержер», 1882.

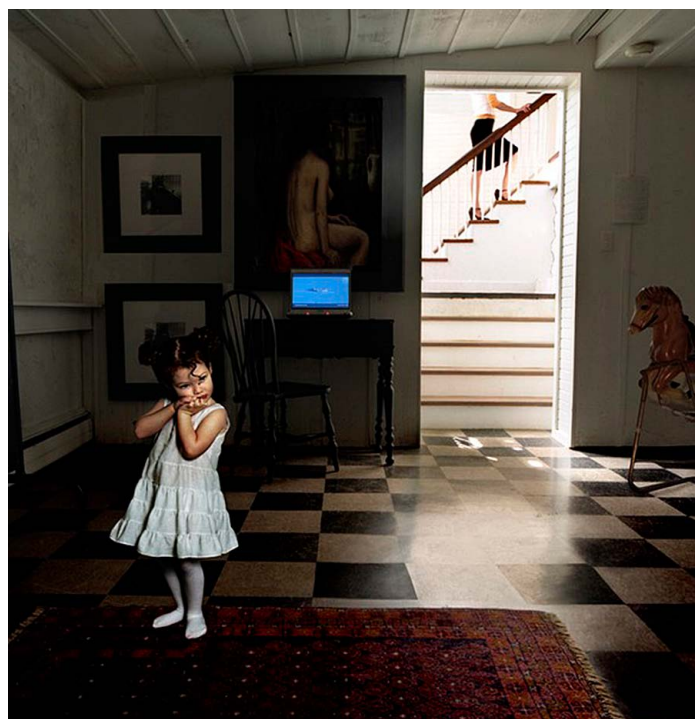


Фото 7. Джули Блэкмон. PC, 2005.

ца XVII века Яна Стена Блэкмон начинает свое художественное кредо.<sup>20</sup>

Еще более важно, что и Уолл, и Блэкмон работают со значениями повседневности<sup>21</sup>, при этом представляют повседневность в форме *tableau*. К 1980-м года режим реальности начинает утрачивать связь с подвижным взглядом. Фотографических и электронных изображений становится слишком много. Уже не надо переходить к другому изображению, чтобы ввести идею движения и смысловой взаимосвязи. В отдельно взятом изображении уже содержатся другие.<sup>22</sup> Именно поэтому оказывается востребованной форма *tableau*.

Однако и эта форма претерпевает изменения в 2000-е годы. У Блэкмон большой размер не играет уже такого значения. Собственно, выбор среднего формата в ее работах показался мне свежим и интересным приемом на выставке в Пушкин-

ском музее.<sup>23</sup> В этом смысле, уместна аналогия с «малыми» голландцами. Не случайно ее работы оказываются уместными в рекламном или популярном журнале или на мониторе домашнего компьютера. И хотя некоторые критики считают, что это снижает ценность ее работ, мне так не кажется. Есть и жанровое соответствие. Масштаб вопросов, которые ставит Блэкмон, не сопоставим с уровнем социальной критики, которую можно

<sup>20</sup> URL: <http://www.edelmangallery.com/blackmon-bio.htm>

<sup>21</sup> Roberts J. The Art of Interruption: Realism, Photography and the Everyday. Manchester: Manchester University Press, 1998. P.184-198. Раздел, посвященный Уоллу, озаглавлен «Социальная патология повседневной жизни».

<sup>22</sup> Гавришина О.В. Империя света... С.135-145.

<sup>23</sup> Так и в галерее Кэтрин Эдельман предлагается приобрести отпечатки разного размера. URL: <http://www.edelmangallery.com/blackmonp.htm> Понятно, что с возрастанием размера уменьшается количество отпечатков в тираже и возрастает цена.



ГАВРИШИНА Оксана Вячеславовна / Oksana GAVRISHINA

## | Повседневность между реальностью и фантазмом: фотографии Джули Блэкмон |

обнаружить в работах Уолла. Но в этом не только слабость, но и сила ее *tableau*. Они легко пересекают границы высокого и низкого, сохраняя проблематику «взгляда». Проще говоря, они побуждают к внимательному разглядыванию, к остановке самых разных зрителей.

Кроме того, уменьшение масштаба вводит элемент иронии, можно даже сказать пародии, по отношению к большеформатным *tableau* фотографов предыдущего поколения. Но ирония эта направлена не только на институт современного искусства, «серьезных» фотографов и критиков. Она направлена на саму Блэкмон. В одной из более поздних работ на стене «висит» — на самом деле вмонтирована — ее более ранняя знаковая работа «Американская готика», отсылающая к известному одноименному живописному полотну Гранта Вуда 1930 года. Наконец, эта ирония направлена и на зрителя. Начиная с Вольтера, но в особенности у романтиков, ирония — прием, позволяющий пере-

давать сложные, противоречивые значения. Применительно к сфере визуальной ирония означает еще и дистанцию, замедляющую взгляд зрителя. Работы Блэкмон еще удерживают вместе идею реальности и фотографическое изображение. Хотя кажется, что фотография уже бесконечно удалась от реальности, и скоро эта связь прервется, пока мы еще отличаем изображения, в основе которых лежит фотография, от тех, что построены на других принципах. Можно сказать, что увеличение удаление фотографии от самой себя пока усиливает связь с реальностью, а не ослабляет ее. Остановка взгляда означает не статичность, а наложение очень большого числа повторенных траекторий движения взгляда. Подобно тому, как на снятых на очень длинной выдержке фотографиях Хироси Сугимото показ кинофильма в полном людей кинотеатре оборачивается в отпечатке пустым залом с сияющим мерным светом пустым экраном. Так у Блэкмон повседневность воплощается в форме *tableau*.



Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС

| The video image and its Dimensions: Bill Viola's 'The Reflecting Pool' and 'Migration' |

Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС

Poland, Krakow.

Jagiellonian University, Professor.

Польша, Краков.

Ягеллонский университет, профессор



## THE VIDEO IMAGE AND ITS DIMENSIONS: BILL VIOLA'S 'THE REFLECTING POOL' AND 'MIGRATION'

Translated from Polish by Kamila Rymajdo

Перевод с польского Камилы Римайдо

In the 1970s, Viola created two pieces, which can undoubtedly be read as the artist's personal manifesto. In these works, he defined the parameters of video, dividing them into two main dimensions. 'The Reflecting Pool' is a contemplation on the relation between the electronically generated picture (then only analog video) and cinema. Viola expresses the belief that video is an autonomous medium, whose link with cinema is, to a certain degree, superficial. The new medium has its own set of rules. Although in 'Migration' he also touches upon the relationship between video and film, here he explores the inner structure of video and the possibilities resulting from linear projection, revealing both its similarity to film and its uniqueness.

**Key words:** *video image, Bill Viola, medium, film*

### Видеообраз и его измерения. «Бассейн» и «Перемещение» Билла Виолы

В 1970-х годах Билл Виола создает две работы, которые без сомнения можно считать выражением его персонального credo. В них он определяет параметры видео в двух важнейших измерениях. «Бассейн» - это изучение отношений между электронным изображением (даже если это только аналоговое видео) и кино. Виола выражает надежду в том, что видео – это самостоятельный медиум и его сходство с кинематографом поверхностно. Этот новый медиум имеет собственный набор установок и правил.

В «Перемещении» он также разбирается во взаимоотношениях между видео и кинематографом, показывая внутреннюю структуру видео и возможности линейной проекции, напоминающие как о фильме, так и об уникальности видеоизображения.

**Ключевые слова:** *видеоизображение, Билл Виола, медиум, медиа, фильм*

Bill Viola is without question one of the artists who are defining video as an autonomous form of artistic expression. Currently, only apparently forgetting about the experimental pieces of the 1970s he is still acutely aware of the tools he uses. These are the works which will define him as one of the most important artists of the 20th century and are also of great importance for the artist himself, who uses them as a constant point of reference. Although Viola looks for inspiration outside of the realms favoured by conceptual artists, his work still relies on an awareness of the uniqueness of his medium.

Viola earns his living from a variety of projects, for example single-channel video pieces, but also installations where what is shown on the monitor is only one component of a larger piece. There is also a sense of continuity in his work, as his stand-alone video pieces often end up having an extended life as part of larger artworks.

In the 1970s Viola created two pieces, which can undoubtedly be read as the artist's personal manifesto. In them he defined the pa-

rameters of video in two main dimensions. 'The Reflecting Pool' is a contemplation on the relation between the electronically generated picture (then only analogue video) and cinema. Viola expresses the belief that video is an autonomous medium and its link with cinema is to a degree superficial. The new medium has its own set of rules. Although in 'Migration' he also touches upon the relationship between video and film, here he explores the inner structure of video and the possibilities resulting from linear projection, revealing both its similarity to film and its uniqueness.

'The Reflecting Pool', despite its modest size possesses perhaps the most beautiful and coherent declaration of the artist's intent. Here Viola discards narrative. His choice to use video is not only a rejection of traditional storytelling, but a promise of much more possibility, as artists soon realised its potential on an ontological level. Film is, metaphorically speaking, a medium of the past, generating images and worlds gone by, mediated by the rules of representation. Video, on the other hand, is a medium of the present, it





Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС

## | The video image and its Dimensions: Bill Viola's 'The Reflecting Pool' and 'Migration' |

presents, rather than represents the world. This is precisely why the medium gained popularity amongst performance artists wanting to record their work and Viola used it for this purpose too, but soon he was also exploring the possibilities created by editing, rejected by artists such as Bruce Nauman and Vito Acconci. 'The Reflecting Pool' is a piece which owes much to cinema, however, ultimately it supports the theory that the medium of video is different, closer to audio recording than filming:

Film is descendent from photography since it is made from the recording of many still-frames which create the impression of a continuous flow of images in motion (and therefore existing only during a projection), while video registers the continuity of our vision: it is a fluid image, not divided into single frames which are composed into a whole during projection. Bill Viola is perfectly aware of these differences. He also compares the recording of a video image with audio recording and the techniques of recording using a microphone, and thus in many ways seems closer to the techniques of sound and music recording than to film. He calls video simply "life", amongst other reasons, on account of the unity and equal duration of recording and real action. The word *video* thus precisely expresses the nature of the medium<sup>1</sup>.

The analogy between creating video and recording sound here is presented as fundamental. In cinema, the various techniques of the process create the impression of a modal frame. The moving image in film is always created by the rule of *pars pro toto*. Audio recording adheres to a different set of rules. The recreated sound is ontologically the same as the real sound, recreated by a wave which is not limited by any factor. Derived from Viola's theoretical works, Maria Brewińska's view must to a certain degree be understood metaphorically. Video does manifest a modal framework, but it is apparent only at the transmission stage. The recording process is uninterrupted by division into frames. For an electronic image to be created there needs to be a continuous scanning.

Film is also continuous, but on a somewhat different level. Shots are sequential, building a structure which takes place in time. Video can create similar structures, but it also offers more, being an electronic page on which it is possible to place several elements by the rule of *mise en page*.

In a different variation, video also exists without the process of recording. It is able to show what is happening live in a distant place. At the same time, the video image is different from that of film in that it lacks a material base. This is the paradox of the new medium. Video marks its presence by its technology being visible, but operates outside the analogue matrix, and is able to show that which does not exist in material terms. This brings to mind the experiments of Nam June Paik, which consisted of creating images from sound generators and magnets interfering with video monitors.

The opening frames of 'The Reflecting Pool' are a classic example of film-like representation. The first setting is a swimming pool. Behind it, trees, amongst which is a man, wanting to jump into the water. The scene looks real. However, the situation is soon transformed and the cohesion of the representation is disturbed. The man does not fall into the pool, but hangs suspended above the mir-

ror of the water. But this is no consequence of a simple freeze frame, everything around him carries on as before, only he is stopped in his tracks. The water no longer reflects his body, which soon disappears as a result of dissolving and fading out. The visual transformation and resolute split continues in the following part of 'The Reflecting Pool'. The reflection in the water begins to show features of people not existing in the natural world. With this Bill Viola shows the fundamental difference between the mechanics of cinematography and the making of video. The beginning of 'The Reflecting Pool' reminds us of the order we know from cinema. The scene is realistic, it shows us what we are familiar with. But in time its various dimensions show that they are autonomous, and the reflection in the water, here used as a metaphor for the electronic screen begins to show images only existing in the world of video projection. Through watching a film we partake in the transformation of the real object that is the film reel into a projection. Video lets us watch images which are entirely independent of reality.

The use of specific subjects such as the swimming pool, trees and the man jumping into the water are for Bill Viola only a pretext for stating his point. It is possible to imagine them exchanged for others and for the artist to just as skillfully express his meaning. In a way his chosen method is not dissimilar to that used by conceptualists, though Viola is not a typical example of this movement.

In the parameters of conceptualism we observe the division of an artwork into two separate objects.

The first object is created from various elements forming an order created by the artist (etchings, drawings, photographs, films, video, the written word, sound, etc). In the aesthetic order it has only one function, that of a point of departure, or context from which the viewer should see the second, semantic object, the text. The first object we will refer to as the artifact, and the second the artwork. If we refer to Joseph Kosuth's classic maxim, 'art is the definition of art' then we can say that the artifact plays the part of explanation while the art is what is to be explained. For this reason it must also be stated that despite their different ontological status and function they both belong to the realm of art traditionally understood. Referring to them as a one I will simply refer to them as artwork<sup>2</sup>.

The world represented in 'The Reflecting Pool' must therefore be interpreted not in the context of what it shows, but rather with an understanding of the relation between objects and their metaphorical meanings. Ryszard Kluszczyński further notes:

Not only the artifact can be seen as a reference point in relation to the artwork or text. The artwork is also defined by its specific, intentional character and is therefore metadiscursive. Initiated by the artifact and the viewer's contemplation on art as such, the character of a given medium and the nature of communicating through art, the conceptual piece is inevitably part of the discussion, and eventually leads the viewer back to its source, the artifact. It therefore ceases being an object which explains and gains the status of an object to be explained. It thus becomes the source of an abstract metaartistic reflection. So one can say that these two-way relationships are at the core of this duality<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Maria Brewińska, *Świadomość medium* [in:] *Bill Viola*, edited by Maria Brewińska, Warszawa: Zachęta Narodowa Galeria Sztuki 2007. P. 78–79.

<sup>2</sup> Ryszard Kluszczyński, *Od konceptualizmu do sztuki hipermediów* [in:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, edited by Krystyna Wilkoszewska, Kraków: Universitas 1999, p. 80.

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 80.



Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС

## | The video image and its Dimensions: Bill Viola's 'The Reflecting Pool' and 'Migration' |

The artist's first signal is the difference between the two worlds, that which rules the laws of nature and that which is controlled by technology. The prominence of the body falling into the water and its suspension in the air is enough of a sign that this piece is going against the laws of narrative fiction and confirms what kind of work we are dealing with. That a man who is supposed to fall into the water is suspended above his reflection is possible only because of the technology used, allowing for the various components of the scene to be arranged and manipulated into what the artist wants. It is a similar case with the moment of registration, as Bill Viola showed in 'Information'<sup>4</sup>, amongst others.

Even in a situation where video reflects certain reality, the relation between the viewer and the image is different from that known from classical cinema. Tape, or more recently a DVD is not a matrix in a physical sense. It possesses only a signal which needs to be read by appropriate electronic equipment so that the image, filmed by a camera or otherwise produced can be seen.

Bill Viola is aware of the change which occurred when the new technology became available to artists. However, in his work he tends to ask questions rather than provide definitive answers. Although he uses the video monitor as a type of canvas, which allows the artist to create images almost *ex nihilo*, he is aware that the camera lens can also observe what is real. In this way it acts as a collector of data, which then becomes an element of what Pascal Bonitzer describes as 'cut and paste'. Not coincidentally, towards the end of 'The Reflecting Pool' emerges from the water a man who we did not see fall into it. This time he is also naked, despite the fact that the last time we saw him he was clothed. His body has undergone a transformation, not in the real world, but in the world of electronic images electronic which paradoxically seem tangible.

An interesting afterthought to the 'The Reflecting Pool' is the work entitled 'Migration', a variant of the installation 'He Weeps For You'. The video is less of a technological feat, however it is an extension of Viola's reflections on the slightly different dimension of the electronic image. In this single screen video we see a figure sitting in front of a container into which fall droplets of water. Each shot is a close-up, the first of which discloses the technicalities of creating close-ups in video. The screen is divided into lines which show how an image is generated on a monitor. This is not entirely precise as the lines on the monitor remain horizontal. However, Viola rotates the image by 90 degrees, perhaps to better illustrate the effect, which with the correct angle maintained, could melt into the linear image generated by the actual monitor. The soundtrack consists of a beating of a gong, which does not imitate the sound made by falling droplets of water, but is reminiscent of the intense sound heard in the aforementioned installation.

The video and installation explore issues surrounding visual representation and audio recording. However, as I already men-

<sup>4</sup> The work was made with the use of two video recorders working in a feedback mode. The signal generated by one of the devices was recorded by the other and then played back. The piece is a single channel video tape, but the process of its creation resembled live musical performance rather than audio-visual recording.

tioned, there is more to them than that. They raise a question about amplification and magnification, which are to a degree complementary techniques. The first concerns audio, the second video. Viola observes an interesting correlation, the processes of amplification and magnification are revealed to be processes belonging to both spheres of nature and technology. The amplification of sound is subject both to the laws of acoustics, but also electronic manipulation. Similarly, an image can be magnified through a specific way of looking, but also with the help of technology, which allows us to see distant objects in ways not possible with the naked eye.

Images in 'Migration' are edited in a style similar to that used in cinema. Viola resigns from creating a 'video page' and instead builds a sequence consisting of successive scenes. In cinema such a structure is used to bring to attention particular details. Going from a wide angle to a close-up there is an encircling of the space in which a given scene is taking place as well as directing the viewer to a particular aspect, thus making the choice for him/her. In this kind of set up there is never any disruption to the continuity between reality and representation. The manipulation of the camera lens does not cause a change in resolution, which can be altered and depends on the sensitivity of the material used, as discovered by the protagonist of Antonioni's 'Blow-up'.

In video we are dealing with a hybrid, which is more obvious now that recorders offering 'digital zoom' technology are pretty common. This does not only offer us a better understanding of what is in front of the lens, but a better grasp of the structure of the video image, which in contrast to classical cinema derived from photography is defined by the power of resolution as manipulated by technology. Today, in the age of high definition, the bar is set much higher. However, it is still a technique which it is not easy to manipulate smoothly.

'Migration' once again marks the separation of video from film, although it highlights a different point. In 'The Reflecting Pool' Viola marked the tension between continuity and atomization which occurs in cinema on the level of representation and technology. Here he shows the paradoxical discontinuity of the electronic image, which in a surprising way is the consequence of the continuity of scanning. The image is created as a result of individual points coming alive, whose size and number are determined by specific parameters.

The videos discussed here illustrate Bill Viola's beliefs in regard to the specificity of video. He analyses the possibility of structuring shots, as well as the meanings of linear arrangements, resulting from sequential arranging of scenes. The results prove an interesting point of departure for the artist's further studies, who in the 1980s and 90s became fascinated with non-Western philosophical systems, as well as possibilities born of 'electronic' reinterpretation of cultural and aesthetic traditions. The 1970s were for him a period of not only defining the character of video, but also his own position in relation to the possibilities offered by the new medium. A medium, which in later years would serve other means, such as introspection and even meditation.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС, Alicja HELMAN / Алисия ХЕЛМАН  
| Cinema – the Non-represented World |



Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС

Poland, Krakow.  
Jagiellonian University, Film&Television Department, Professor.

Польша, Краков.  
Ягеллонский университет, отделение кино и телевидения, профессор.

Alicja HELMAN / Алисия ХЕЛМАН

Poland, Krakow.  
Jagiellonian University, Professor

Польша, Краков.  
Ягеллонский университет, профессор

## CINEMA – THE NON-REPRESENTED WORLD

### IMPOSSIBLE SPACES IN SCIENCE FICTION FILM

The introduction of computer-based techniques has changed the ontological status of the cinema. Many contemporary films simulate reality, rather than represent it. Non-existing objects with no real prototype appear on the screen. Films reflect semi-real worlds, but the ontological foundation of film representation changes. Hence, the question: Can we still use the traditional concepts of film theory?

Cultural Studies can support future studies providing the background for speculations based on the assumption that any kind of truth (also about the future) is relative. From this perspective, the goal is not to predict things to come, but to provide insight into the human condition. Another goal is to explain the way in which we perceive the future now, and how we will see it tomorrow. Traditional film theory needs to be redefined to describe the changing nature of film and media apparatuses. However, it can still be useful because the “future strategies of representation” are often related to the old ones.

**Key words:** *cultural studies, science fiction film*

### Кино — нерепрезентируемый мир. Невозможные пространства в научно-популярном фильме

Появление компьютерных технологий изменило онтологический статус кино. Многие современные фильмы скорее симулируют реальность, чем репрезентируют ее. Не имеющие реального прототипа, несуществующие объекты заполняют экран. Фильмы отражают наполовину выдуманные миры, что изменяет онтологические основания кинорепрезентации. Подобная ситуация провоцирует вопрос: можем ли мы все еще использовать понятия традиционной теории кино?

Исследования культуры (cultural studies) могут оказать поддержку кинотеории, обеспечив основания рассуждениям, основанным на утверждении о том, что любой вид истины или реальности относителен. Исходя из этой перспективы, целью исследований становится не предсказание грядущего положения вещей, но обеспечение понимания условий человеческого существования, а также объяснение того, каким мы видим будущее сейчас и каким мы будем видеть его в дальнейшем. Традиционная теория кино нуждается в переопределении с тем, чтобы получить возможность описания изменений природы фильма и новых аппаратов медиа, но не стоит сбрасывать ее со счетов, поскольку стратегии будущего как правило полагаются на находки и изобретения, сделанные в прошлом.

**Ключевые слова:** *cultural studies, кинотеория, научно-популярный фильм, медиа, виртуалистика*

The assumption that any object represented on the screen has to have its material existence in the real world, has always been a basis for the theories of film representation. The theoreticians discussed the problem, if the representation is a simple reproduction of reality or a process of signification. Yet, only the relation between real objects and represented objects was an issue. The idea of film itself as a medium of representation was not in any way questioned.

On the other hand, the fundamental problem of the incoherent status of the film world emerged. The situation in which objects were just filmed by an artist, who followed his or her intuition was considered to be the basic model for cinema. The films representing pro-filmic realities (e.g. world created entirely in the studio or, later, with CGI techniques) were more problematic. In both cases we are dealing with worlds that do not exist in reality. But the status of the



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС, Alicja HELMAN / Алисия ХЕЛМАН  
| Cinema – the Non-represented World |

film representation is fundamentally different. The introduction of the computer based techniques changed the ontological status of the cinema itself. Before, it was based on the principles of the discourse of photography. In fact, we no longer deal with the tradition formed by the painters of renaissance and adopted by the cinema. Many contemporary films rather simulate reality than represent it. Non-existing objects with no real prototype appear on the screen. Films reflect semi-real worlds, but the ontological foundation of the film representation changes. Hence the question: can we still use the traditional concepts of film theory?

Many contemporary film theoreticians, especially those inspired by cognitive psychology, insist that the role of the viewer in the re-creation of the represented world is crucial. On the other hand, the authors inspired by Marxism and ideology studies, claim that the viewer is passive rather than active, and his role in the process is strictly pre-defined. His task is to decode the meanings inscribed in the mechanisms of the filmic medium itself.

No matter if we decide to follow the cognitivists or the Marxists, we must agree that the representation of the world in cinema is somehow limited by the medium. The difference between the two ways of thinking is not related to the space itself. It rather concerns the ways this space is “filled” with meanings. The distinction between “depicting” and “representing” seems quite useful. We can easily notice that a film depicts the space (or “presents” it) but also re-presents. In this context, the process of re-presentation is much more than just “showing”, “depicting” or “presenting” the real world. The cinema not only “looks” at reality but also employs its own technology to create something that looks real but is not real at all.

Marianna Michałowska — in her book on the representation in photography<sup>1</sup> — claims that what we see in a frame (in film or still photography) is mostly a “metaphor of the reality, memory and trace”<sup>2</sup>. The image is not reality, but it certainly relates to it with the help of the viewer’s experience, memory and competence. This allows to re-construct the non-existing worlds represented in films. Vilem Flusser<sup>3</sup> writes about the “technological images” of contemporary media, which seem to be the depictions of the reality, but are predominantly the images of themselves. The medium not only encourages us to use the knowledge about the world but also the knowledge about the medium.

Film does not have to portray things that do exist. Even a film about aliens from outer space may seem “realistic”. The stories about non-existing creatures can be told within the boundaries of well known narrative strategies (eg. in genre film), they also may deform or extend the things we know.

Here’s the example. Pohl Anderson in his short story “The Helping Hand” uses two neologisms describing mental activities of an alien. The reader is unable to understand their actual meaning. Yet, knowing the structure of the language, he figures out that the creature “does” something in a special and unique way. The non-existing space of the science fiction genre may be represented in a similar manner.

Still, we need to remember of a significant shift in film representation caused by the use of numerous CGI techniques. Today, many movies are produced entirely in the film studio. Some of them without traditional props or sets. Actors — performing against green-tinted walls — are later placed in a non-existing space. The use of computers allows to create the paradoxical spaces, which not only represent the places that do not exist, but also challenge the spatial expectations of the viewers.

Science fiction genre not only tries to depict new settings but also looks for the new ways of representing the space. Although its abilities are limited by the frame itself (the film image to some extent continues the tradition of renaissance painting), there are some interesting attempts to overcome the traditional boundaries of the film space.

Two films, *Minority Report* by Steven Spielberg and *The Matrix* by Wachowski Brothers, are excellent examples of how the new spaces in film can be created. Both movies are visions of future. In *Minority Report* we enter the world in which a crime can be detected and punished before it is committed. In *Matrix* we visit — together with the protagonist of the movie — an alternative reality created by a computer system.

In *Minority Report*, Tom Cruise plays detective John Anderton who, with the help of psychic “prophets”<sup>4</sup>, follows the people who are to become criminals in the future. Using the powers of their minds combined with technology, he is able not only to enforce the law but also to prevent crime and punish future murderers even before they think about killing anybody. In one of the opening sequences we see him using an interface of the future. The technology is computer-based, yet, it crosses the boundaries between the represented, the simulated and the real. John does not use the typical devices to interact with the computer. Instead he “enters” the interface, and “acts” within it. The three-dimensional “displays” allow him to move the data around — not in a traditional way in which we are unaware of the actual place the data is stored in, and we use a symbolic simulation of its structure (the catalogues and files in a computer environment). Detective Anderton creates a structure that is both the computer-generated simulation and a part of a real space. The images, showing the crimes to be committed and the police records of the future criminals, appear as three-dimensional projections and also on transparent panels combining the functions of the data-storage devices and displays. This new technology creates unified space in which data is not “represented” but instead can be accessed directly. In a traditional computer system, files contain the sequences of digits which are “translated” by the software into words, images and sounds. The interface in *Minority Report* equates the codes of the technology and the visual codes understood by the humans. The transparency of the displays used in the system creates a metaphor: there is nothing beneath the surface of the interface, its language is legible both for machines and the users of the interface.

The technological images invade the real space and become the part of the experience of the protagonists. This can be observed in a different context in a scene in which Anderton is shown in his apartment. John tries to relax after a busy day watching videos of his son who died a couple years ago. The boy is shown in a home video made with the use of a new three-dimensional technology. The

<sup>4</sup> They are called “pre-cogs” in the film.

<sup>1</sup> Marianna Michałowska, *Niepewność przedstawienia. Od kamery obskury do współczesnej fotografii*, Kraków: Rabid 2004.

<sup>2</sup> Ibidem. P. 10.

<sup>3</sup> Vilem Flusser, *Towards a Philosophy of Photography*, London: Reaktion Books 2000.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС, Alicja HELMAN / Алисия ХЕЛМАН

## | Cinema – the Non-represented World |

images are not projected onto screen but they overlap with the real space of Anderson's place. John is not only watching them, he also interacts with the recording lip-syncing the lines of the dialogue. Yet, the appearance of video he plays back reveals its technological origins. The recording is made with up-to-date technology, but the images are distorted as if they were made with the use of analogue equipment. The "tape" (actually John uses transparent data storage devices to play the video) is worn out in a way denoting the features of a VHS medium. The images are blurred due to the degradation of magnetic layer of the tape, the colours are faded. There are also distortions resulting from the physical damage of the "cassette".

The confrontation of the features of new digital technology with the ones that denote VHS tape allows the director to create a certain tension between the real and the world of technological images. John uses the technology in a private and intimate space. The technological images are incorporated in his experience but — at the same time: they are just the images. Blurring the boundaries between the real world and the world of technology is thus the result of a certain use of computerised forms of representation/simulation. *Minority Report* brings the message about the dangers of an improper use of new forms of communication in which seeing with "one's own eyes" is replaced with the seeing with the use of technologies.

The idea of the movie is presented in a scene in which John prepares for his mission to deconstruct the system. In order to become "invisible" he has to get rid of his eyes — a proof of his real identity: miniaturised robots are able to trace any individual and identify him or her analysing the specific patterns of the retina. John's eyeballs are then surgically removed and stored to be temporarily replaced with the new organs — the ones that are unrecognisable to the computer system. This situation is a part of narrative structure and the semantic dynamics of a science fiction genre. Yet, at the same time it forms a metaphor: in order to infiltrate the system the protagonist has to reject his human identity and accept new one. He becomes a form of cyborg whose vision is shaped by the use of technology.

There are numerous similarities between *Minority Report* and *The Matrix*. Yet, there are also important differences. Spielberg's movie in a way follows the ideas of Bill Nichols<sup>5</sup>, who notices that the "new media" replace representation with simulation. The cybernetic interfaces are no longer the depiction of any reality. Instead they create new realities, which include elements of older media (television, film, printed word), but also combine them in a unique way. The protagonists of the film use the interfaces, which change their perception of the world. The interfaces shape their experience, and interfere with it. In *Matrix*, the space is also shaped by the interface. The difference is that in *The Matrix* we are unable to see the interface itself. Instead, we enter the world in which the space is determined by technology, and thus does not resemble the world as we know it.

One of the crucial scenes of the brothers Wachowski's science fiction epic shows how Neo's decision to enter the Matrix is made. Morpheus, who is his guide in the new world, informs Neo that the world he lives in is a computer generated simulation created by the revolting machines feeding on the energy produced by the bodies of

human beings. Neo has to decide if he wants to learn about the true structure of the world. To do so, he is asked to swallow one of two pills. The red one lets him know the truth, the blue one allows him to remain in the dreamy semi-reality. Neo — in order to participate in the narration — has to "wake up". The pill he takes is a "sleeping pill" *a rebours*. The interface of the system is not represented because the protagonist is actually a part of it.

*The Matrix* seems to introduce the idea of anti-cinema in which a person who wishes to participate, has to awake instead of "falling asleep". Edgar Morin<sup>6</sup>, trying to describe the nature of cinematic event, used the metaphor of a dream. In the concept of a French theoretician the viewer is confronted with a situation in which the images he or she watches on the screen are both "real" and "material". We know that the cinematic illusion is a product of a certain technology, but we believe that what we see is real. The movies reflect actual material reality, but at the same time create imaginary space of the unreal. In traditional cinema we need to accept the technology, in *The Matrix* we — together with the protagonist — we are forced to incorporate it. Wachowskis' movie of course uses the framework of cinema — it includes the elements of "cinematic language" and selected features of the system of cinematic representation. It is also meant to be shown in cinemas, and thus implies traditional forms of experiencing it by the audience. Yet, in many aspects, the movie seems to be closer to post-cinematic forms of audiovisuality.

The relationship between the "real" and the imaginary world of computerised semi-reality is established in a scene in which Neo enters the simulated world. The protagonist is shown in front of a mirror. At first we see its broken surface, then it turns into liquid reflective metal. Neo touches it with his hand and is covered by the fluid, that comes "alive" when he reaches for it. He is not a "reflection" anymore. He becomes a mirror himself and the image merges with reality.

The mirror has been used as a metaphor of cinema by numerous authors. Yet, the image reflected by cinema is not like the images reflected by real mirrors. Jacques Aumont, follows E. Gombrich to explain it:

First, all forms of representation are bound by convention, even the most analogical ones. Even in photography, for example, one can alter optical settings such as lenses, light filters, and so on, or the chemical variants such as types of film stock. Secondly, despite this, some conventions — those which play with the properties of our visual system — are more natural than others: perspective, in particular. In other words, for Gombrich, the image's analogical role (or iconic analogy in general) always has a double aspect:

*as mirror* — analogy copies some parts of visual reality, and the technique of figurative imagery may even be an imitation of the kind of image we perceive in nature, for instance on a lake, through a window or on polished metal;

*as map* — the imitation of nature is mediated through several cultural conventions, which are like mental maps linked to universal which aim to clarify representation through simplification, such as customs, artistic conventions arising from and fixed by tradition, and so on.<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Bill Nichols, *The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems*, „Screen” 1988, No. 1. P. 22–46.

<sup>6</sup> Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris: Editions de minuit 1958.

<sup>7</sup> Jacques Aumont, *The Image*, translated by Claire Pajackowska, London: BFI Publishing 1997. P. 149.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС, Alicja HELMAN / Алисия ХЕЛМАН  
| Cinema – the Non-represented World |

The cinematic mirror is an external device, which not only reflects reality but also transforms it within the boundaries of the cinematic system of representation. The metaphor has also been adopted by the psychoanalytical theory of film. In this context, the mirror is not only a reflective surface. It also brings the fascination with the image itself, based on the “mirror stage” — a primal process of individuation experienced by children and re-experienced — in cinema — by adults identifying with the presentation of the spectacle on the screen. Christian Metz explains it in his famous book:

As he identifies with himself as look, the spectator can do no other than identify with the camera too which has looked before him at what he is now looking at and whose stationing (=framing) determines the vanishing point. During the projection this camera is absent, but it has a representative consisting of another apparatus called precisely a “projector”. An apparatus the spectator has behind him, *at the back of his head*, that is, where fantasy locates the “focus” of all vision<sup>8</sup>.

In *The Matrix* we also experience the cinematic apparatus: the movie, despite of its content and attempts to cross the boundaries of traditional representation, is still based on it. Yet, it also brings a metaphor of the technological images replacing those we were used to in the past. The reflective substance covering Neo’s body becomes a new kind of apparatus — the internal one. The spectacle is no longer an external event perceived by the senses. It becomes a feature of a human body, linked directly to the new kind of interface.

*The Matrix* also deconstructs film representation on a different level. Not only it creates the illusion of a real world with CGI techniques, but also reveals the mechanisms of its creation. Wachowskis’ movie is substantially new kind of cinematic experience. Unlike traditionally produced films, its imagery is created with the use of computer technology which does not “portray” reality but rather simulates it. Yet, to some extent, the viewer is made believe that simulated images are representations of the real. At the same time certain scenes give him insight in the process of simulating reality.

The traditional filmic representation is a process of transforming real objects into their screen presences. In “Concepts in Film Theory” Dudley Andrew writes:

Now the first elements of cinematic representation are perceptual. Earlier we discussed the tension of belief and unbelief in cinema as equivalent to the oscillation between looking and seeing and seeing and recognizing which is the integral structure of perception in general. It is this equivalence that permits the casual, though philosophically naive, claim that “reality” is rendered in cinematic perception. More accurately we should say that the structure of cinematic perception is readily translated into that of natural perception, so much so that we can rely on information we construct in viewing films to supplement our common perceptual knowledge.  
(...)

To some degree the tension between belief and doubt operates in every iconic sign system: the cinema, still photography, drawing, painting, and so on. In each of these an image strives to produce the effects of natural perception through a process quite different from

natural perception. We *effectively* recognize our friend in an image processed by Kodak<sup>9</sup>.

The world of *The Matrix* also lets us effectively recognize the elements of both — world in film and film world. We know that Neo is a human being with certain physical appearance and features. We also can recognize the actor Keanu Reeves playing the role. But on the other hand, our belief is undermined a couple of times. In the scene in which Neo enters the simulated world, we see the film world being created from scratch. At first only two protagonists — Neo and Morpheus — are shown against white background. Then elements of set design and props are introduced one by one. The physical appearance of the protagonist also changes: his clothes are different, he has a new hairdo. Thus the movie produces the effect of natural perception and — at the same time — creates new dimension of cognitive distance. The impression of natural perception is achieved thanks to the use of traditional concept of the filmic space, based on the strategies derived from renaissance painting. The distance is built upon the strategies giving us knowledge on how this “natural” perspective is being built with the use of special techniques.

The traditional concept of film space is not present in all scenes and sequences of the movie. In some cases the features of a traditional filmic spectacle are replaced with the new ones. While traditional cinema encourages us to see beyond the surface of the screen, *The Matrix* makes it visible.

One of the principal kinds of information that differential angular velocities produce is spatial. I suggested earlier that the conventional viewing situation works to block our perception of the screen as surface. What enters to fill that blocked perception is an extensive system of cues for reading the represented space as possessing depth. Within this system, the moving camera becomes a powerful tool for rendering a static visual array as three-dimensional. A still picture — a photograph, or a painting, or a single frame of film — yields a great number of perceptual objects, shadows attached to objects, cast shadows, detail perspective, aerial perspective, linear perspective, color, and others<sup>10</sup>.

According to David Bordwell it is movement that makes film a “three dimensional” experience:

The ability of subjective movement to endow static arrays with depth is usually called the “kinetic depth effect”. As camera movement, the kinetic depth effect operates to some degree in panning, tilting, and all other rotational movements around the axis of the camera itself<sup>11</sup>.

Perhaps it is not by coincidence that the scenes deconstructing the traditional approach to filmic space are full of movement. The Wachowskis produce the space that is not only fictional (in a special way as *The Matrix*, being a science fiction feature, shows the spaces that do not exist in the present), but also “impossible” in a certain way. The traditional perspective is replaced with the new one — a combination of two images “observed” from two different points. Thanks to CGI techniques, the filmmakers were able to establish

<sup>8</sup> Christian Metz, *The Imaginary Signifier*, translated by Alfred Guzzetti et al, Bloomington: Indiana University Press 1981. P. 49.

<sup>9</sup> Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory*, Oxford — New York — Toronto — Melbourne: Oxford University Press 1984. P. 41.

<sup>10</sup> David Bordwell, *Camera Movement and Cinematic Space* [in:] Ron Burnett (editor), *Explorations in Film Theory*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press 1991. P. 232.

<sup>11</sup> David Bordwell. P. 233.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

Andrzej PITRUS / Анджей ПИТРУС, Alicja HELMAN / Алисия ХЕЛМАН  
| Cinema – the Non-represented World |

two different perspectives within one frame. What's more: the two perspectives were built upon different sets of camera movements.

The strategy is used in fight scenes, in which the protagonists are shown against background added to the frame during the computerized processing of the movie. The camera moves around the battling people, making them an axis of the movement, the background also “moves” — thanks to the representation of the changing position of the camera — but the perspective we adopt does not correspond to the one that is established by the point we observe the protagonists from.

The introduction of the new filmic spaces has several purposes. It is supposed to depict “the worlds to come” — not only by depicting new settings and props, but also by creating spaces challenging the expectations of the viewer. It also makes us ask the question, if the traditional theory of the film space is still able to explain the features of the film apparatus. In the context of the ideology studies, the spaces of the science fiction genre deconstruct the ideology inscribed in the filmic medium. The new spaces no longer offer the impression of the “continuity”. The image is diversified, and the position of the viewer is not pre-defined in traditional way. Yet, it seems possible that the “old ideology” of the film medium is being replaced with the new one.

An explanation of this transition can be found in a book by Slavoj Žižek “Enjoy Your Symptom!”:

Why does the matrix need human energy? The purely energetic solution is, of course, meaningless: the matrix could have easily found another, more reliable, source of energy that would have not demanded the extremely complex arrangement of the virtual reality coordinated for millions of human units (Another inconsistency is discernible here: Why does the matrix not immerse each individual into her own solipsistic artificial universe? Why complicate matters with coordinating the programs so that the entire humanity inhabits one and the same virtual universe?) The only consistent answer is: the matrix feeds on the human *jouissance* — so we are here back at the fundamental Lacanian thesis that the big Other itself, far from being an anonymous machine, needs the constant influx of *jouissance*<sup>12</sup>.

Attempts to construct future worlds are — in case of *Minority Report*, *The Matrix* and many other science fiction films — also attempts to foresee the new ways of representing it. This is done in the process of speculation — based not on the concepts of science, but rather on intuitions of the artists. History of art and society teaches us that in many cases the discourses precede things which constitute them. Sohail Inayatullah interprets Foucault in this context:

There are alternatives to the predictive-empirical and the cultural-interpretative. Among the possible grammars available in situating this alternative future is a *critical* futures studies. This is, how-

<sup>12</sup> Slavoj Žižek, *Enjoy Your Symptom. Jacques Lacan in Hollywood and Out*, New York and London: Routledge 2001.

ever, radically different from the critical futurism Richard Slaughter has argued for.

(...)

Rather it comes from the works of Michel Foucault and by post-structuralists such as Michael Shapiro (theory of political theory) and Richard Ashley (international relations). While they speak from an epistemological position that argues that the real is a social construction and thus they seek to relativize culture, they anchor their approach in a commitment to the deconstruction, the analysis, of power.<sup>13</sup>

From this perspective, we can learn about the future studying possible ways of representing in. The films interpreted in this article are not “future visions”. Rather they are “visions of future visions”, thanks to speculations about the interfaces, ways of representation and features of the apparatuses of the media to come. Yet, they are still based in the context of traditional representation, and that enables them to communicate with the present viewer. The art does give us answers about future scenarios, but it is certainly able to foresee possible ways of making “future worlds” “future discourses”.

The Foucauldian perspective argues for a politics of the real; for a planning and futures studies which attempts to see how language creates intentionality and subjecthood, that is a perspective of grammar that is not innocent but complicit in our politics, in our futurising. Language is then not representative of things, it is not *about* things but things are constitutive of discourse. Thus, the future is no longer a transcendental in spiritual or material space, but a social construction complicit with various power interpretations. This critical view also attempts to make peculiar the present and to show how it has come about, and the various discourses used to create the present. It is not a history of ideas but a history of epistemes; a history of the victory of certain interpretations (futures) over others<sup>14</sup>.

Cultural Studies can support Future Studies providing the background for speculations based on the assumption that any kind of truth (also about the future) is relative. From this perspective the goal is not to predict things to come, but provide insight into human condition. Also — to explain the ways we see the future now, and will see it tomorrow. The traditional film theory needs to be redefined to describe changing nature of film and media apparatuses. But it still can be useful, because the “future strategies of representation”<sup>15</sup> are often — as in *Minority Report* and *The Matrix* — related to the old ones. They transgress them, deconstruct them, explain their mechanisms. Once again — understanding the past helps us understand the future.

<sup>13</sup> Sohail Inayatullah, *Deconstructing and Reconstructing the Future*, Futures (Vol.22, No2, 1990). P. 33.

<sup>14</sup> Sohail Inayatullah. P. 38.

<sup>15</sup> In the context of new media the idea of „representation” is often replaced with “simulation”.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ФОМЕНКО Андрей Николаевич / Andrey FOMENKO  
| Жан-Пьер Мельвиль — эстет и моралист |

ФОМЕНКО Андрей Николаевич / Andrey FOMENKO

Россия, Санкт-Петербург.  
Санкт-Петербургское отделение Российского института культурологии.  
Старший научный сотрудник, доктор искусствоведения.

Russia, St. Petersburg.  
St. Petersburg branch of the Russian Institute of Cultural Research.  
PhD, seniour researcher.

[raccoonraccoon@mail.ru](mailto:raccoonraccoon@mail.ru)



## ЖАН-ПЬЕР МЕЛЬВИЛЬ — ЭСТЕТ И МОРАЛИСТ

В статье анализируется авторский стиль Жан-Пьера Мельвиля, вершиной которого являются его поздние фильмы — «Самурай» и «Красный круг». Этот стиль сопоставляется с радикальными течениями в неоавангардном искусстве 60-х — начала 70-х гг. — минимализмом и новым романом.

**Ключевые слова:** Жан-Пьер Мельвиль, французское кино, «Самурай», «Красный круг», гангстерский фильм, минимализм, новый роман

### Jean-Pierre Melville — Aesthete and Moralist

The subject matter of the article is Jean-Pierre Melville's style, the epitome of which is represented by his late films — *Le Samourai* and *Le Cercle Rouge*. This style is compared with radical trends of avant-garde art from the 60s and early 70s — minimalism and "le nouveau roman".

**Key words:** Jean-Pierre Melville, French cinema, *Le Samourai*, *Le Cercle Rouge*, mob film, minimalism, le nouveau roman

Жан-Пьера Мельвиля можно смело назвать одним из самых влиятельных режиссеров второй половины XX века. Мельвильский след разной степени глубины и отчетливости различим в тетралогии про «чужих» (особенно первой и третьей ее частях, снятых соответственно Ридли Скоттом и Дэвидом Финчером), в «Перекрестке Миллера» братьев Коэнов, в фильмах Джона Ву и Ринго Лама, «Падших ангелах» Вонг Карвая, «Обычных подозреваемых» Брайана Сингера и «Схватке» Майкла Манна. Фильмы Мельвиля давно разошлись на цитаты. Что интересно, они и сами почти сплошь состоят из цитат и заимствований, в основном из классических голливудских нуаров. Может даже показаться, что в них нет ни единой оригинальной «находки». Режиссер скромно описывал свою деятельность как адаптацию американского материала к вкусам французской публики. И все же результаты этой адаптации относятся к самому оригинальному, что было создано кинематографом за сто с лишним лет его существования. Так что тот способ анализировать фильмы Мельвиля, на который я указал вначале — то есть разбирать их на составные элементы, взятые из того или иного источника, — столь привлекательный на первый взгляд, в действительности малопродуктивен. Потому что Жан-Пьер Мельвиль — это прежде всего стиль. А вершина этого стиля — его поздние фильмы, по имени исполнителя главных ролей именуемые «делононской трилогией». Последний из них («Полицейский») явно уступает двум предыдущим, поэтому его я опускаю.

Репутация «плохого актера», закрепившаяся за Аленом Делоном, наверное, справедлива. Если актерский талант состоит в способности перевоплощаться, то диапазон этой способности у Делона и впрямь невелик. Но мне трудно судить об актерских качествах в отрыве от конкретных ролей и конкретных фильмов. А для них Делон оказался очень даже хорош. Впоследствии актеры большего дарования — например, Райан О'Нил в «Водителе» Уолтера Хилла (вольном римейке «Самурая») — тщательно имитировали его фирменную манеру — этот ледяной взгляд, эти экономные движения, это холодное, герметичное совершенство. Именно такой герой и нужен был Мельвилю, чей стиль состоит в последовательном избавлении от стиля, стремлении к нулевой степени кинематографического «письма», дающейся, как известно, с таким трудом. И хотя сам режиссер упорно повторял, что его задача — развлекать, форма, которую у него принимало это развлечение, сродни самым радикальным опытам в авангардном (точнее, неоавангардном) искусстве того времени.

Мельвиль был современником минимализма — это направление переживало взлет как раз в 60-е — начале 70-х годов. Персонажей «делононской трилогии» можно сравнить со «специфическими объектами» Дональда Джадда — молчаливыми, бесстрастными и в то же время чисто технически безупречными (ровные грани, чистые поверхности). Подобно тому, как Джадд стремился свести произведение искусства к чисто физическому присутствию, так и Мельвиль сводит сюжет к его





## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ФОМЕНКО Андрей Николаевич / Andrey FOMENKO

| Жан-Пьер Мельвиль — эстет и моралист |

буквальному, диегетическому значению, редуцируя все, что касается чувств, переживаний и мотиваций. Однако такой эмпиризм вызывает неизбежное подозрение: что же кроется по ту сторону фактографического фасада? Именно благодаря строгому воздержанию от психологии зритель задается вопросом относительно «внутреннего» измерения поступков персонажей, а отсутствие конвенциональных знаков экспрессии неизбежно оборачивается экспрессией нового типа.

Об «антиэкспрессивной экспрессии» минимализма вспоминаешь, глядя, как наемный убийца Джеф Костелло, отправляясь на дело, проводит рукой по полям шляпы, словно тестируя грани своей герметичной оболочки на безупречность. И так же аккуратно и методично, один за другим, перебирает он ключи в связке, чтобы завести машину. Один критик заметил, что в голливудском фильме машина завелась бы с первого ключа<sup>1</sup>. Но это замечание неверно. Скорее в голливудском фильме герой пустил бы в ход иррациональное чутье — выбрал бы тот ключ, который показался бы ему самым подходящим — и, вполне возможно, ошибся бы в своем выборе. Но без интуиции дело бы точно не обошлось. Джеф Костелло полагается не на интуицию и не на случай, а на строгую, прямо-таки картезианскую, дисциплину.

Но иногда, причем в самый ключевой момент, когда дело касается жизни и смерти, герои Мельвиля поступают вопреки правилам, по наитию. Так, во «Втором дыхании» (1966) персонаж по фамилии Орлов тщательно обследует гостиничный номер в поисках подходящего места для тайника (эта сцена предвосхищает эпизод с размещением жучка в квартире Джефа Костелло в «Самурае»). Он отвергает несколько вариантов и наконец останавливается на одном. Затем комнату посещает другой герой, который так же внимательно осматривает ее и находит спрятанное оружие. Однако в решающий момент выясняется, что все ухищрения Орлова были обходным маневром: его истинной целью было не воспользоваться спрятанным револьвером, а лишь пустить оппонента по ложному следу и тем самым усыпить его бдительность. Остается, впрочем, неясным, планировалась ли эта уловка с самого начала или же (что скорее) возникла по наитию. Как бы то ни было, она является наитием в рамках структуры повествования, упраздняя смысл раннее совершенных действий.

Нечто похожее происходит в «Красном круге»: герой Ива Монтана готовится произвести выстрел, который отключит сигнализацию. Он должен попасть в цель с первой попытки, иначе все дело будет загублено. Он устанавливает винтовку на штатив, поднимает на нужную высоту, смотрит в оптический прицел, предлагает посмотреть своим подельникам... и вдруг срывает оружие со штатива, быстро целится и стреляет прямо «с руки». Наконец, в «Самурае» Джеф Костелло в одиночку одерживает победу над всеми своими врагами — и затем подставляет себя под пули полицейских, явившись «на дело» с незаряженным пистолетом, совершает некое подобие сэппуку.

В этих эпизодах заложена самая суть мельвильевского кинематографа. Независимо от конкретного смысла каждого из них, все они обладают единой логикой — логикой самоотри-

цания. Его герои тщательно конструируют некий упорядоченный мир, похожий на логически безупречное доказательство, где причины и следствия плотно прилегают друг к другу — а режиссер так же тщательно, шаг за шагом, реконструирует этот процесс, — но лишь для того, чтобы одним жестом, одним парадоксом перечеркнуть все вышесказанное. Они похожи на тех тибетских монахов, которые на протяжении десяти дней выкладывают мандалу из цветного песка, чтобы затем стереть ее за несколько секунд.

Раз уж я пошел по пути поиска параллелей Мельвилю в других видах искусства, сошлюсь еще на один. Это французский «новый роман» — точнее, одна из его разновидностей, получившая наименование «шозизм», то есть «вещизм». Этим термином обозначают стиль письма, отличающийся предельно бесстрастным и подробным — протокольным — описанием как действий персонажей, так и предметного окружения. Мы находим этот стиль в текстах Алена Роб-Грийе, Клода Симона, Мишеля Бютора (в остальном очень друг на друга не похожих) — и фильмах Мельвиля. Особенно характерно его стремление сократить до предела дистанцию между фиктивным и реальным временем повествования путем максимально подробного показа действий своих героев, часто производимых в абсолютном безмолвии. Апогеем является эпизод кражи в «Красном круге». Разумеется, этот эпизод служит финальной точкой двадцатилетней эволюции, берущей начало в «Асфальтовых джунглях» Джона Хьюстона, подхваченной «Рифифи» Жюль Дассена, спародированной в «Злоумышленниках» Марио Моничелли, давшей боковую ветвь в виде «Дыры» Жака Беккера и подпитанной «Карманником» Робера Брессона. Соответствующий эпизод в фильме Мельвиля — это двадцать минут молчания, снятые почти в реальном времени. Можно воспринимать это молчание как знак «маскулинности»<sup>2</sup>, но куда важнее то, что оно по-минималистски концентрирует внимание на буквальном, денотативном значении происходящего. Это своего рода семантическая аскеза, требующая сосредоточенности на том, что есть. Она распространяется не только на отдельные сцены, но и на фильм в целом: Мельвиль тщательно умалчивает о прошлом своих героев. Одно из немногих исключений — Жансен в «Красном круге»: известно, что в прошлом он служил в полиции, но был оттуда уволен из-за какой-то грязной истории. Какой именно — мы так и не узнаем. Да и была ли она — эта история? Фильмы Мельвиля лишены исторического измерения как такового. Этим они существенно отличаются от традиции нуара, продолжателем которой обычно считают Мельвиля. Там тема рокового прошлого была чуть ли не центральной (многие нуары построены как развернутые флэшбэки). В «Самурае» и «Красном круге» есть только настоящее. Но лишенное поддержки со стороны прошлого, оно приобретает призрачный характер. Как и в новом романе, реализм, доведенный до критического максимума, оборачивается собственной противоположностью, создавая неуловимое ощущение ирреальности — или скорее гиперреальности — происходящего.

<sup>1</sup> См.: Г. Дарахвелидзе. Жан-Пьер Мельвиль. Короткие встречи в красном круге. М.: Глобус-пресс, 2006. С. 116.

<sup>2</sup> «Молчание маскулинно по своей природе», — пишет Георгий Дарахвелидзе в своей книге о Мельвиле (с. 44). Правильнее было бы сказать — по своей конвенциональной, жанровой природе, далекой от какой бы то ни было реальности.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ФОМЕНКО Андрей Николаевич / Andrey FOMENKO

| Жан-Пьер Мельвиль — эстет и моралист |

Подобное ощущение часто посещает зрителя при просмотре фильмов Мельвиля. Что бы ни произошло с «самураем» Джефом Костелло, на все он реагирует с подозрительной невозмутимостью, заставляющей вспомнить онейрический мир картин Магритта, Дельво или Бальгюса. Да и другие персонажи этого фильма под стать главному герою. Так, в сцене облавы в игорном доме ни один из картежников ни разу не удосуживается взглянуть на полицейских. В «Красном круге» герой Делона знает о том, что в багажнике его автомобиля прячется беглый преступник — спрашивается, откуда? Все это придает событиям оттенок галлюцинации, всеми силами пытающейся выдать себя за реальность. И наоборот: бело-горячечный бред Жансена, чьи комната и постель подвергаются нашествию крыс, ящериц и змей, внешне ничем не отличается от прочих, реальных, сцен — ни малейшего стилистического намека на фантазмагорию. А если плод больной фантазии ничем не отличается от реальности, логично предположить, что и обратное тоже верно.

Трудно удержаться от того, чтобы усмотреть в этих деталях указание на авторефлексивное измерение фильмов Мельвиля<sup>3</sup>, согласно которому кино делает неразличимой границу между правдой и ложью, реальностью и фикцией. Недаром в финальном общем плане «Самурая» музыканты как ни в чем не бывало укладывают в футляры свои инструменты, словно только что произошедшее убийство было спектаклем, хореографическим номером, которому они аккомпанировали. Еще одним доводом в пользу этой догадки служат странные манипуляции с цветом изображения, в основном с целью максимально приглушить теплые цвета спектра — оттенки физической реальности — в пользу холодных, традиционно ассоциируемых с миром воображения и интроверсии. В «Самурае» изображение обесцвечено; можно подумать, будто черно-белая киноплёнка тщетно пыталась обрести краски жизни, но так и не достигла окончательного результата; или наоборот — цветная плёнка выцвела от времени, тем самым отдалившись от реальности. В «Красном круге» цветовая температура падает еще на несколько градусов, а «Полицейский» демонстрирует безраздельное господство синего.

Однако в сердцевине этой холодной вселенной отчуждения и одиночества теплится крошечный очаг жизни. Снегирь в клетке, живущий в квартире убийцы, — это, конечно же,

<sup>3</sup> В «Красном круге» есть эпизод, где герой Делона, натирая мелом бильярдный кий, вычерчивает на его торце красный круг — эмблему фильма, персонажем которого он является.

традиционная метафора души, заключенной в темницу тела. Словно устыдившись этой нечаянной обмолвки, наводящей на мысль о «человеческой, слишком человеческой» натуре своего героя, во всем остальном похожего на высокоточный механизм, Мельвиль придает ей утилитарный смысл: по поведению птицы герой догадывается о визите посторонних. Но это уточнение, как всегда придерживающееся правды фактов, а не домыслов, поступков, а не мотиваций, только укрепляет нас в подозрениях. Что-то здесь не так, если птица предупреждает человека об опасности. Покидая навсегда свое оскверненное чужим присутствием, разгерметизированное жилище, самурай бросает на него прощальный взгляд. Невозможно отделаться от впечатления, что финальная гибель героя есть прямой результат того, что его безупречная изоляция была нарушена. В мире Мельвиля выживает только тот, кто невидим для посторонних. Вспоминается бытующий у некоторых племен обычай скрывать свое настоящее имя, знание которого дает власть над жизнью владельца.

Но одновременно с этим стремлением спрятаться от посторонних глаз, в фильмах Мельвиля существует противоположный импульс — стремление прорваться сквозь ледяную завесу солипсизма, отчаянное в силу своей заведомой несостоятельности и утопичности. Ключом здесь могли бы послужить слова самого режиссера: «Я не верю в мужскую дружбу. Она — из тех вещей, которые мне незнакомы, но о которых я очень люблю рассказывать в своих фильмах». В действительности дружбу в этой фразе можно было бы заменить на любое другое «человеческое» чувство. Финальное самоубийство Джефа Костелло в «Самурае», или Жансена в «Красном круге» — это некое признание в невозможных чувствах к другому — дружеских или любовных. Эту ситуацию можно описать известной формулой Вольтера «Если бы Бога не существовало, следовало бы Его выдумать». Герои Мельвиля «выдумывают» себе Бога, который в действительности вроде бы не существует. Выдумывают не в смысле самоутешительной, примиряющей с жизнью фантазии, а совершая некий учредительный жест, несовместимый с жизнью. Не существует ни любви, ни дружбы, но в момент, когда я умираю ради них, они приобретают реальность благодаря той жертве, которую я ради этого приношу. В сущности перед нами кинематографическая версия субъективного идеализма: объективная реальность рассматривается здесь как проекция субъекта, продукт его самоотчуждения, последней и радикальной формой которого становится смерть этого субъекта.



СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

| Порядок визуальности. Рецензия на Imagery in the 21st Century |

СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

Россия, Санкт-Петербург.  
 Санкт-Петербургское отделение Российского института культурологии.  
 Научный сотрудник. Кандидат философских наук.

Russia, St. Petersburg.  
 St. Petersburg branch of the Russian Institute of Cultural Research.  
 Researcher, PhD.

[michail.stepanov@gmail.com](mailto:michail.stepanov@gmail.com)



## ПОРЯДОК ВИЗУАЛЬНОСТИ. РЕЦЕНЗИЯ НА IMAGERY IN THE 21<sup>ST</sup> CENTURY

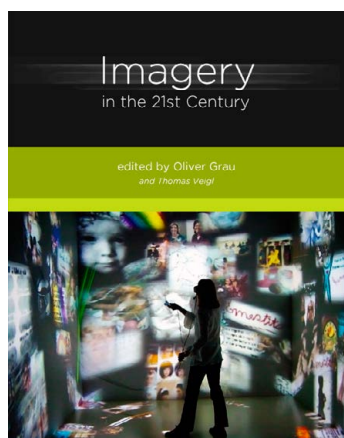
Декларации нашествия образов, тотальности и агрессивности новых техногенных образов, требования визуальной экологии звучат последние лет 30. Трансформации общественной жизни, историческое развитие и появление новых технологических изображений явно требуют реорганизации способов анализа, методов работы с новыми формами визуализации. Научно-практическая работа с визуальным материалом в действительности лишь только начинается. Примером того служит объёмный труд «Образы в XXI столетии» под редакцией Оливера Грау и Томаса Вейгла, вышедший в издательстве Мичиганского технологического института, ведущего исследовательского технологического института мира. Сборник ставит актуальные вопросы существования визуального и предлагает систематическое и междисциплинарное осмысление происхождения, условий производства и эффектов новых форм изображений и визуализаций.

**Ключевые слова:** изображение, культура, визуализация, новые медиа, социальные медиа, код

### Orders of Visuality. Review on "Imagery in the 21<sup>st</sup> Century"

Declaration invasion image, total and aggressive technogenic new imagery, the requirements of visual ecology hearing the last 30 years. The transformation of social life, the historical development and the emergence of new technological images clearly require reorganization methods of analysis, methods of working with the new forms of visualization. Scientific and practical work with a visual material is really only just beginning. An example is the voluminous book "Imagery in the 21<sup>st</sup> Century", edited by Oliver Grau and Thomas Veigl, released by the publishing house at Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Cambridge, a leading research institute of technology in the world. Collection raises actual questions of the existence of visual and provides a systematic and interdisciplinary understanding of the origin, production conditions and the effects of new forms of imaging and visualization.

**Keywords:** image, culture, visualization, new media, social media, code



Иконический, пикторальный, медиальный поворот — поворот за поворотом, на каждом из которых новые и новые типы образов создают и заполняют собой различные области человеческого пространства. Что делать? — вопрошают одни исследователи, печально думая о том, как остановить экспансию образов и выпрямить изгибы поворотов. Другие же отважно встреча-

ют новую визуальность и просторы, открывающиеся за поворотами. Авторы книги «Imagery in the 21<sup>st</sup> Century / Образы в XXI столетии» планомерно осмысливают вызовы визуальности двадцать первого века и к детальному анализу конкретных проблем прилагают разработки новых инструментов и новых форм анализа image science и digital humanities (примерно переводимые как «визуальные науки» и «цифровые гуманитарные науки»). На 400 страницах книги разместились 20 текстов, распределённых по 4 тематическим разделам:

1. Феномены изображения в XXI столетии;
2. Критические условия XXI столетия;
3. Новые инструменты для нас: стратегии анализа изображений;
4. Коды.

Отдельные главы относятся друг к другу образуя взаимосвязное рассмотрение проблемного поля новой визуальности с разных точек зрения, исполняя, таким образом, идею редак-

\* Imagery in the 21<sup>st</sup> Century / by Oliver Grau, Editor; with Thomas Veigl. — The MIT Press, Cambridge, MA, 2011. 424 pp. illus. ISBN 978-0-262-01572-1.



СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

| Порядок визуальности. Рецензия на Imagery in the 21st Century |

торов: «книга должна быть понята как совместный текст, где вклад каждого автора — последовательное обсуждение особой темы, в комбинации с другими представляет единство, которое больше чем сумма его частей» (Р. 11).

Редакторы Оливер Грау, глава Кафедры визуальных наук Дунайского университета Кремс, и Томас Вейгл, сотрудник той же кафедры, во Введении констатируют современную ситуацию, с которой нельзя не согласиться — стремительно развивается продвижение изображений в новые области, а именно: сетевые платформы, как Flickr с его миллиардами загрузок или Facebook с сотнями миллионов участников (и отечественный ресурс Вконтакте с гигантским количеством всевозможного медийного контента); Земля в Google Earth и 3D; телевидение с тысячами каналов и блокбастеры на киноэкранах; сотни тысяч новых видео каждый день публикуются в сообществах как YouTube; цифровые игры и т. д. Мир изображений расширяется.

Эти новые визуальные миры разрушают иллюзорную автономию науки, искусства, политики и повседневной жизни, они создают как новые возможности солидарности, так и риски конфликтов и непонимания. Редакторы отмечают, что изображение в естественных науках не только эмпирический инструмент, но краеугольный камень в создании знания, что ещё недостаточно понято в науках гуманитарных, хотя уже обильно используются в политической деятельности. Изображения могут использоваться в качестве инструментов политической гегемонии, например использованием спутниковых изображений, которые были представлены Совету безопасности ООН Соединенными Штатами для легитимации второй войны в Ираке. Один этот факт манипуляций с изображениями, по мнению редакторов, должен стать основанием для развития критической визуальной науки или image science, цель которой — разоблачение таких политических мотивированных стратегий визуализации.

В своей статье «The Unmasking of Images: The Anachronism of TV-Faces» Мартин Шульц срывает маску с образов. Он анализирует взаимоотношения маски и образа, используя примеры из современного телевизионного эфира (программ новостей, фильма «Фаренгейт 9/11» Майкла Мура и т. д.), и выдвигает на первый план неочевидную связь между лицом, маской, изображением, медиумом и телерепрезентацией. Он прослеживает понятие маски как неистинного и скрывающего истинное лицо, обращаясь к истории понятий (греческое *prosopeon*, латинское *person*, арабское *mask* и функционирование маски в искусстве Ренессанса). Шульц утверждает, что изображения работают в культуре по анахроническому принципу, так как каждый случай визуальной репрезентации сопровождается цепью предписаний, организацией маскировки, связан как с прошлым, так и с последующим. Так что на «кардинальный» вопрос визуальных исследований, воспринимающих сами себя как культурную историю изображений: означают ли эти технологические ТВ изображения некие новые изображения и совершенно новую стадию в истории изображений в сравнении с аналоговыми образами, которые создаются рукой и глазом с использованием кистей, карандашей и т. д.?», — немецкий исследователь отвечает — «да». (Р. 52) Но произошел ли разрыв с прошлым? Нет. Так как, будучи другими по природе, они используются так же, как и раньше для маскировки, демаскировки в определенных целях.

Специфику цифровых изображений пытаются раскрыть Тим Отто Рот и Андреас Дойч, обращаясь к понятию 1940-ых Cellular Automata/ клеточный автомат Станислава Улама и Джона фон Ноймана. Они подвергают сомнению утверждение, что пиксельные цифровые образы составляются и представляются собой изображение на подобии иллюстрации. Напротив, радикальный отрыв от аналоговых технологий состоит в том, что, ведомые простыми правилами, клетки в сетке не имеют центрального направления развития и подвергаются самоорганизации динамического роста, просто взаимодействуя с соседними ячейками. Клеточные автоматы лежат в основе дигитальных образов. Цифровые изображения, таким образом, не являются визуализацией внешних нелинейных процессов калькуляции, а сами изображения творят себя из своих собственных элементов (Р. 283).

Визуальная наука направлена на то, чтобы раскрыть механизмы работы визуального. Её работу во многом исполняет медиа искусство, демонстрируя управляемость изображения, его покорность, и трансформируемость для того, чтобы поколебать широко распространенную наивную веру в правдивость и объективность «документальных» картин. Вместе с тем, существует проблема сохранения визуального материала, связанная со сменой технологий — устаревание одних форматов, приход новых, требуют чувствительной обработки и расширенных проектов архивирования изображений.

Изображения всегда больше иллюстраций, так как представляют собой исторические уникальные документы технологического развития своей эпохи. Однако вместе с тем «изображения не могут быть редуцированы до определенной технологии (гравюра или рентген), к жанрам (портрет или силуэт), к методам (аналоговая фотография или цифровая), к определенным инструментам или устройствам (карандаш или микроскоп), к символическим формам (перспектива), к социальной функции (образование или диагностирование), к материальности или символическому — так как изображения оперируют во всех них» (Р. 7). Отправной точкой книги, таким образом, является необходимость междисциплинарного систематического исследования феноменов визуальности, с целью понимания изображений, налаживания способности интерпретировать изображения, чтобы управлять нарастающим потоком новой визуальности.

Понимания изображения недостает нашей культуре, которая всё ещё принадлежит культуре письма, утверждают редакторы. В то время как наша письменная культура произвела дифференцированную и специализированную педагогику, наше общество до сих пор испытывает недостаток в образовательных программах, посвященных пониманию изображения. В определенной степени мы можем даже говорить о визуальной неграмотности, преследующей современное общество. Задача книги сконцентрироваться на этой предметной области — визуальной трансформации культуры, с целью разработки основ визуальной компетентности относительно новых визуальных миров и построения гибкой структуры междисциплинарных обменов между искусствами, гуманитарными и естественными науками.

Центральной проблемой рассмотрения сложившейся ситуации оказываются серьезные провалы в знании происхожде-



СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

| Порядок визуальности. Рецензия на Imagery in the 21st Century |

ния медиа, учета их материальности и способов человеческого взаимодействия с ними, то есть вопросы археологии и генеалогии медиа. Ситуация усугубляется глобальным изменением взаимоотношений с медиа. В настоящем прогрессивно увеличивается количество людей, квалифицировано использующих графические редакторы и другое программное обеспечение работы с изображением, созданием домашнего видео, веб-сайтов, компьютерных игр и приложений. Иными словами мы теперь имеем дело не только с потребителями, но одновременно и с производителями визуальной культуры. Бывшие получатели культурных продуктов стали активными участниками — агентами, которые извлекают свои собственные значения из того, что они видят, с чем они сталкиваются, причем зачастую параллельно популярной визуальной продукции.

Это наиболее отчетливо проявляется в секторе цифровых игр, которые с точки зрения экономических показателей уже начинают теснить кинопроизводство, наиболее массовое из медиа искусств. Томас Вейгл рассматривает историческое развитие и современное состояние жанра *machinima* — жанр видеороликов, созданных с помощью трёхмерной графики на основе компьютерных игр. Он показывает, как происходят в окружающей нас среде новых медиа социальные и культурные изменения, вызванные непредвиденным экспериментальным пользовательским взаимодействием с компьютерными играми. Этот феномен незапрограммированного производителем сотворчества, по сути, выражает одну из основных черт новой медиальности — деавтономизация, проницаемость и амбивалентность взаимоотношений производитель-пользователь. Вейгл полагает, что *machinima* может стать образцом будущей консолидации производителей и потребителей, как новая визуальная медиа технология более открытая в плане юридических вопросов авторского права, и у которой есть огромный креативный потенциал для будущего компьютерной мультипликация (Р. 92).

Мультипликационные всевозможные «милые» существа из воображаемых миров уже приветствуют нас в мире «реальном», что особенно заметно в продвинутой культуре Дальнего Востока. Сосредотачиваясь на японской культуре *Kawaii*, оказавшей большое влияние, особенно в эстетике «милых» или «прелестных» развлечений, моде и мультипликации (можно вспомнить Пикачу из «Покемонов»), Адриан Дэвид Чеок описывает понятие и его историю, исследует «прелестную эстетику/the cute aesthetic» и возможность её развития в интерактивных системах социальных сетей. Его идея состоит в том, чтобы организовать своего рода «прелестный фильтр/cute filter» для нового поколения интерактивных систем обеспечивающих человеческие взаимодействия с машинной средой, но при этом не вытесняли реальные взаимоотношения с семьей, друзьями.

С расцветом новой технологической визуальности в практическом плане мы в первую очередь сталкиваемся с проблемой взаимодействия — интерактивностью. Исследователи и художники Криста Соммерер и Лоран Миньонно обращаются к основаниям интерактивных интерфейсов во множестве областей культуры, таких как социальная психология, кибернетика, дизайн интерфейса и интерактивные искусства. Они показывают, как интерактивность, будучи междисциплинарным понятием и феноменом, оказывает влияние на художников и ис-

следователей медиа, а кроме того, уже привела к изобретению новых инструментов и устройств в области интеллектуальных сред, умных домов, интеллектуальной архитектуры, мобильных технологий и распространяющихся игр.

Происходящие культурные трансформации возможно едва ли будут заметны вне мегаполисов и в условиях лимитированного интернета, но если не обращаться к собственному ограниченному опыту, то акцентированное внимание к новой техногенной визуальности заставляет поставить философский вопрос: заменит ли власть изображения нашу текущую способность рефлексии или изменит её качество? Этот вопрос требует компетентного исследования и детальных обсуждений феноменов новых изображений и их влияния на человеческую практику и воображение.

Визуализация математических алгоритмов, изображения из глубин макро- и микрокосмоса астрофизиков и наноисследователей открывают нам не только определенные структуры и системы организации мира, но и практически взрывают наши эстетические установки, запуская неуправляемое буйство воображения художников и ученых.

Художник Эдуардо Кац, один из родоначальников био арта (в его определении — трансгенного искусства), в своей статье описывает эволюцию собственных трансгенных экспериментов (например проект GFP Bunny: Кац создал трансгенную зеленую флуоресцентную крольчиху Альбу, вставляя последовательность ДНК Тихоокеанской медузы с GFP в ДНК кролика). Он исследует и экспериментирует с эксплуатацией технологий генной инженерии для того, чтобы создать новую художественную визуализацию. Его выставки трансгенного искусства обращаются к ключевым вопросам наших времен, явившихся результатом наук о жизни, оказывающих сильное социальное влияние и вызывающих серьезные общественные дебаты. По мнению художника трансгенное искусство, развивающееся в приграничной зоне искусства и науки, этики и эстетики, должно критически пересмотреть романтические представления о «natural» и признать участие человека в эволюционной истории других видов, и в то же время с уважением и смирением восхищаться этим удивительным явлением, которое мы называем жизнью. (Р. 74).

В науке изображение уже давно стало самостоятельным инструментом мысли — изображения как аргументы и доказательства, они документируют и проектируют, моделируют и показывают вещи, видимые и невидимые. На основании своего практического опыта ученые-медики и разработчики современных инструментов визуализации кровотока Долорес и Дэвида Штайнман указывают на то, что медицинские изображения всегда играли ключевую роль в практике просвещения и получения знаний о человеческом теле. Причем интеграция научной истины идёт в ногу с эстетическими тенденциями. Технологии визуализации динамических процессов живого человеческого тела непреклонно развиваются и в настоящем, осваивая все новейшие разработки с одновременным развитием нового медицинского языка сопровождения технологических визуализаций. Изображения обеспечивают непосредственную способность проникновения в суть проблем, которым медицинские тексты противостояли за столетия. Динамика кровотока, как и другие органические процессы, уклоняется от не-



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

## | Порядок визуальности. Рецензия на Imagery in the 21st Century |

посредственного наблюдения, что делает автоматизированные методы отображения обязательными для своевременного диагноза и терапии. Проводя детальный анализ разработок в своей области, авторы показывают, как в настоящее время, в «эру фaszинации видимым и изображениями», медицинские образы активно используются в искусстве и в популярной культуре.

Важнейшей составляющей книги является демонстрация болевых точек новой визуальности, того, что визуальная наука и цифровые гуманитарные науки не могут прогрессировать без новых технологий управления массивами изображений, новых форм обмена в рамках глобального научного сообщества и новых форм анализа. Книга исследует новые инструменты, их потенциал, чтобы адекватно отвечать на вызов растущей визуальности гуманитарным наукам. Всё очевидней становится необходимость разработки инструментов не только для исследования, но также и для их хранения и преподавания — для музеев, университетов и школ.

Хотя цифровое искусство с 1970-х годов стало «искусством нашего времени», как утверждает Оливер Грау, это все еще не «принято» основными учреждениями культуры нашего общества (Р. 349). Тем временем, мы сталкиваемся с серьёзной проблемой стирания существенной части культурной памяти о нашей новейшей истории цифрового искусства, включая его документацию. Вместо типичного размещения искусства медиа в академическом гетто, Грау предлагает разработать стратегию изучения и сохранения медиа искусства с опорой на технические науки. Визуальная наука должна сегодня состоять в структуре цифровых гуманитарных наук. Изображения намного больше, чем лишь объекты исследования; они сами — важная категория аналитической работы. Стратегия развития и изучения медиаискусства направлена на совместное исследование. Только когда цифровое искусство взаимодействует с наукой и включено в системы культуры, весь его технологический и межкультурный потенциал будет в состоянии систематически обогатить нашу культуру.

Несмотря на то, что в настоящее время интерактивная визуализация важна для продвижения десятков научных областей, исследования гуманитарных наук и учреждения культуры редко используют их, как для исследования, так и для представления имеющихся экспонатов. В своей статье Лев Манович и Джереми Дугласс описывают разрабатываемую им методологию — Культурную аналитику, чтобы измерить, посчитать и визуализировать массивы данных культуры. На основе примеров они показывают, как Культурная аналитика может исполь-

зоваться, например, чтобы визуализировать культурные изменения эпохи или способы пользовательского взаимодействия с цифровыми медиа экспонатами.

Эвристическое использование вычисления для исследования в области визуальных медиа приносит новые проблемы для анализа изображений. Цифровые гуманитарные науки предлагают уникальные новые возможности для того, чтобы заархивировать и проанализировать, и одновременно задаться новыми вопросами. Как эти медиа затрагивают научное исследование, и что наши дисциплины должны внести в наш познавательный край вычисления?

Новая визуальность — производное новых медиа. Что такое новое медиа — идут нескончаемые дебаты и всё более исследователи склоняются к тому, что специфическим в цифровых или новых медиа является software — программное обеспечение - «a visibly invisible essence» (Р. 176), как пишет Венди Хуи Кьен Чун. Она отмечает это перемещение обсуждений в направлении исследований программного обеспечения, и в своей статье «On Sourcery, or Code as Fetish» приводит критические доводы против «фетишизации кода». Обожествление или напротив демонизация машин и населяющих их программ не идёт на пользу исследованиям медиа. Теоретические концепции, учитывающие лишь исходный код, не учитывают другую важную составляющую новых медиа, а именно сети взаимодействия машин и людей. Автор указывает, что исходный код служит своего рода фетишем для многих теоретиков soft studies, и утверждает, что центральной составляющей является пользователь как агент, действующий в реальном времени. Он находится в центре, а не на периферии, этого «волшебства».

Это лишь некоторые из статей предвещенной книги, в авторах которой значатся так же Джеймс Элкинс, Петер Вайбель, Харальд Кремер, Мартин Кемп, Шон Кубитт, Штефан Хайденрайх, Мария Луиза Ангерер, Мартин Варнке и др. Вернемся к началу, к названию — «Образы в XXI столетии». Книга вышла в 2011 году в начале второго десятилетия столетия, вынесенного в заглавие. Казалось бы, преждевременно и претенциозно говорить об образах столетия в самом его начале. Однако содержание книги, её целостность и ориентированность на практику, множество точек зрения и плотная ткань пересечений утверждают радикальный разрыв со спекулятивными теоретизациями конца прошлого века и развивают новое практическое отношение с технологической визуальностью. Прекрасная книга, чтобы начать думать по-новому, вместе с новой визуальностью в XXI веке.



СОКОЛОВА Ирина Борисовна / Irina SOKOLOVA

| Фотография и ее отражения |

СОКОЛОВА Ирина Борисовна / Irina SOKOLOVA

Россия, Санкт-Петербург.

Санкт-Петербургское отделение Российского института культурологии.

Научный сотрудник, кандидат культурологии.

Russia, St. Petersburg.

St. Petersburg Branch of the Russian Institute for Cultural Research.

Senior Researcher. PhD

[i\\_sokolova@bk.ru](mailto:i_sokolova@bk.ru)

## ФОТОГРАФИЯ И ЕЕ ОТРАЖЕНИЯ

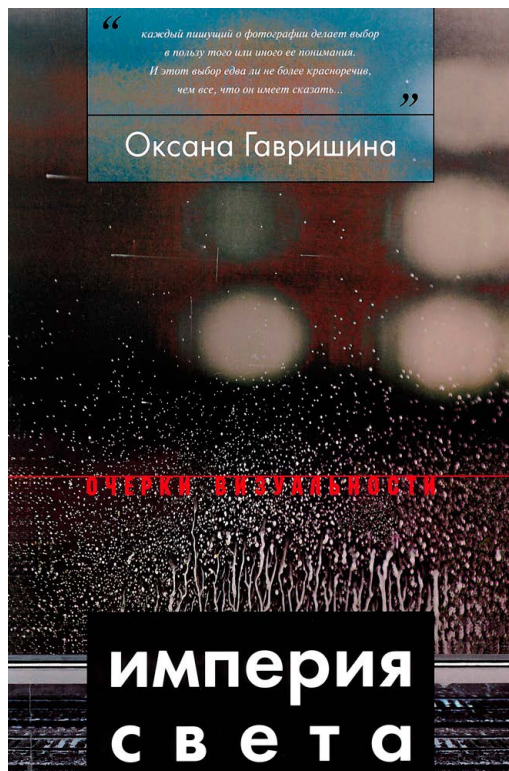
## РЕЦЕНЗИЯ НА КНИГУ ОКСАНЫ ГАВРИШИНОЙ

## «ИМПЕРИЯ СВЕТА: ФОТОГРАФИЯ КАК ВИЗУАЛЬНАЯ ПРАКТИКА

## ЭПОХИ «СОВРЕМЕННОСТИ»

В рецензии на книгу Оксаны Гавришиной «Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности» представлен обзор ключевых концепций статей автора, анализ творческих подходов фотографов XX и XXI вв., раскрыты особенности и условия современного фотографического видения в его связи с теорией и историей культуры.

**Ключевые слова:** визуальная культура, фотография, Оксана Гавришина, взгляд, канон, свет, цвет, миф, событие, повседневность



## Photography and its Reflections. Book Review: Oksana Gavrishina's Book "Empire of Light: Photography as a Visual Practice of Modernity"

The review of Oksana Gavrishina's book "Empire of Light: Photography as a Visual Practice of Modernity" presents the main conception of the author's articles and analyses of creative approaches, which are diffused among 20th-21st century photographers. In addition, the review also discusses specificities and conditions of contemporary photographic vision in its relation to the theory and history of culture.

**Key words:** Visual culture, photography, Oksana Gavrishina, view, sight, canon, light, color, myth, happening, everyday life

В 2011 году в издательстве «Новое литературное обозрение» вышла книга «Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности»<sup>1</sup>, автор — Оксана Гавришина, историк культуры, доцент кафедры истории и теории культуры РГГУ. Книга — этап развития серии «Очерки визуальности» и, пожалуй, в точности соответствует ее названию, поскольку представляет собранные под одной обложкой тексты О. Гавришиной, написанные в период с 2002 по 2010 год<sup>2</sup> и охватывающие вопросы культуры зрения, теории и практики воспитания взгляда, умноженные на типы, особенности и условия фотографического видения.

Многие из представленных в «Империи света» работ были опубликованы ранее, но именно собранные вместе, они формируют особенную антологию или даже онтологию современной фотографии, предметом которой становится бытие фотогра-

<sup>1</sup> Гавришина О.В. Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности». М.: НЛО, 2011. 192 с.

<sup>2</sup> См. с. 7.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СОКОЛОВА Ирина Борисовна / Irina SOKOLOVA

## | Фотография и ее отражения |

фии, определяющееся, как в философии, единством всевозможных видов реальности (объективной, субъективной, социальной, виртуальной и пр.). Содержательно книга поделена на 4 блока/раздела, предваряет которые текст, посвященный анализу проблемы канона в истории фотографии. Полагаю, что подобная преамбула неслучайна, помимо важных теоретических установок, к которым подводит читателя материал, статья дает концептуальную установку, обеспечивающую дальнейшую «неприкосновенность» как следующим страницам книги, так и всем, исследующим фотографию: «Каждый, пишущий о фотографии, делает выбор в пользу того или иного ее понимания. И этот выбор едва ли не более красноречив, чем все, что он имеет сказать»<sup>3</sup>.

Завершает же книгу, в последнем блоке, заметка автора о прошедшей в Бостоне в 2004 году конференции, где обсуждался круг проблем «вернакулярной» фотографии<sup>4</sup>. Этот материал становится последним звеном в цепи, объединяющей все статьи сборника в единое целое, поскольку вновь возвращает читателя к «голове» фотографического уробороса — проблеме канона и принципам отличия, формирующим дихотомию «фотографии/фотография», благодаря постоянному движению внутри которой возможно позитивное движение и расширение империи света.

Современная гуманитарная наука, особенно теория и история культуры, кажется, уже пережила фотографический «бум», то есть время, когда рассуждать о фотографии было модно. Теперь же наступил этап, когда анализ фотографии, точнее, ее смысловых структур, специальных практик и условий, при которых возможно фотографическое видение — необходим (как человеку фотографирующему, так и смотрящему). Материалы книги Оксаны Гавришиной представляют читателю примеры именно такого пристального подхода, аналитического взгляда. Имена художников, фотографов и исследователей, упомянутые в книге заслуживают отдельного внимания. На страницах статей затронуты практически все научные сюжеты и концепции, описанные в аналитических работах исследователей XX и начала XXI вв., но на этой философской и эстетической базе вниманию читателя представлены новые художественные сюжеты, неизвестные широкому кругу имена.

Именно на «персональной» стороне фотографии как визуальной практики современности мне бы хотелось остановиться подробнее. Представленный в таблице материал — опыт обобщения мыслей книги, авторских концепций фотографов и различных подходов к проблеме фотографического видения<sup>5</sup>.

Имя фотографа	Ключевые понятия концепции	Заметки на полях
Джеймс Крейг Аннан	Пикториализм, археология медиа, фотогравюра, обобщенные структуры, обратимость взгляда	Эволюция медиа совершенно не похожа на этапы цивилизационного развития. Посредники не вымирают (как динозавры), а просто уходят в тень, для того, чтобы однажды проявить свои способности с новой силой. Работы Д. К. Аннана — пример мистического <i>вторжения</i> гравюры в пространство фотографии.
Дэвид Атти	Авто/портрет, советское, идеология, поза, ситуация съемки, коллективное тело, серия, условность, типаж	Статья, посвященная анализу творчества американца Дэвида Атти для меня — один из фаворитов книги. Во многом потому, что ситуация студийной съемки с самого первого опыта была для меня травмой, не столько психологической, сколько проблемой на уровне явного нежелания и несоответствия параметрам и рамкам коллективного тела. Я бы назвала серию фотографий Атти <i>чрезвычайно</i> советскими портретами.
Пятрас Величка	Диссонанс, сопротивление, историческое время, Литва, документальность, архаизм	Решение объединить художественные концепции трех фотографов в одно, связано даже не столько с тем, что О. Гавришина представляет их творчества в рамках одной статьи, а поскольку вопрос, вынесенный в заголовок заставляет читателя остановиться на одном из самых напряженных смысловых перекрестках книги. Наряду с проблемой канона, поиск реальности (документальной или инсценированной) внутри или около фотографического снимка определяет дискурсивное поле современной философии и эстетики фотографии.
Клара Смит	Серийность, уникальное, телесность, правдоподобие, рефлексивность	
Витаутас Станионис	Портрет, паспорт, обстановка, граница, установка, движение	

<sup>3</sup> Там же. С. 27.<sup>4</sup> См. С. 154–159.<sup>5</sup> В таблице представлены некоторые, наиболее заинтересовавшие меня имена фотографов, чье творчество в большей или меньшей степени представлено в книге.



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

СОКОЛОВА Ирина Борисовна / Irina SOKOLOVA

## | Фотография и ее отражения |

Ральф Юджин Митгьярд	Сюрреализм, концепты, затруднение, взгляд, слом, код, проблемы переноса, радикальность	Работы Митгьярда кажутся вневременными по своему смысловому напряжению. С одной стороны, они — классика сюрреализма (наравне с работами М. Рэя, Ж.-А. Буаффар), а с другой — бытуют где-то около образных миров Д. Линча и Л. фон Триера, где процессы мифологизации (и само мифологизации) автора граничат и пересекаются с областями выхода изображений за пределы транслирующих их медиа <sup>III</sup> напрямую в сознание смотрящего.
Сергей Михайлович Проскудин-Горский	Пространство, сеть, цвет, империя, идеология, кодахрон	Взгляд современного зрителя, привычного и к цвету, и разнообразию сюжетов, на работах С. М. Проскудина-Горского все равно останавливается, становится пристальнее. В случае с моим взглядом — истоком тревоги стало смутное ощущение похожести снимков первой половины XX века с тем, что рядом сейчас. «Цвет отсылает нас к идеальному пространству рекламного мира, изображение — к идее документальной реальности» <sup>IV</sup> : по-моему, идеальный комментарий к тому, на что способен Instagram <sup>V</sup> .
Слмэй Томацу	Япония, личное/национальное, продление, хибакуся, свет, реконструкция, подобие, медиум	Фотографии Томацу тревожат. На подсознательном или, скорее, досознательном уровне узнаешь встающий за предметом образ живого/мертвого, телесного. Посредник становится феноменом сознания.
Уокер Эванс	Повседневность, самоочевидность, современность, достоверность, реальность, деталь	У. Эванс определил задачу себя как фотографа через создание работ, которые будут «грамотными, авторитетными, трансцендентными»; вероятнее, точнее уже не скажешь. Работы Эванса, конечно, классика и ты ощущаешь определенный трепет, когда приступаешь к просмотру, поскольку знаешь — за каждым кадром встает эпоха. Однако, отвлекшись от очевидности высокого значения работ фотографа, ловишь себя на мысли о том, что повседневность в кадрах У. Эванса вневременна. Это своего рода «эссенция» повседневного мира, нашедшая отражение в лицах, структуре кадра, его смысловом наполнении.

<sup>I</sup> Первое детское впечатление от съемки в одной из известных фотостудий Петербурга: фотограф, представив место будущего кадра, не дал никаких конкретных указаний, а просто и щедро повелел: «Присаживайтесь за стол и делайте, что хотите». До сих пор точно помню ощущение неловкости и нежелания «показывать себя» каким бы то ни было образом, но сопротивляться тому, чего пока не понимаешь (тому самому коллективному, сжимающему и заставляющему делать «так»), было невозможно. И я до сих пор не пересматриваю получившиеся портреты.

<sup>II</sup> См. Гавришина О. Чья реальность? Портрет в литовской фотографии 1940-х-1950-х годов // Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности». М.: НЛЮ, 2011. С. 44–55.

<sup>III</sup> Просмотр фотографии Р. Ю. Митгьярда наводит мысли на воспоминание сцены из фильма Д. Линча «Малхолланд драйв»

(«Mulholland Drive», 2001), происходящей в клубе «Silencio»: певица уже упала без сознания, а ее голос продолжает звучать.

<sup>IV</sup> Гавришина О. Цвет времени: заметки о цветной фотографии и ее восприятии // Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности». М.: НЛЮ, 2011. С. 117

<sup>V</sup> Instagram — бесплатное приложение для смартфонов для обмена фотографиями, позволяющее пользователям делать снимки, применять к ним фильтры и распространять их через свой сервис и ряд других социальных сетей (Frommer D. Here is how to use Instagram — <http://www.businessinsider.com/instagram-2010-11#heres-what-it-looks-like-when-you-fire-up-the-instagram-app-lets-create-a-new-account-first-1>)

Многообразие подходов автора, Оксаны Гавришиной, к представленным фотографическим работам и концепциям дает возможность понять как частные сюжеты истории визуальной культуры второй половины XX — начала XXI вв., так и подняться на уровень аналитических обобщений, представляющих этапы сме-

ны условий зримости, трансформации медиаккультуры и открывающих эвристические возможности феномена медиа. Представленный на следующей странице пример графической передачи информации — результат визуализации впечатлений об особенностях бытия современной фотографии, описанных в книге.



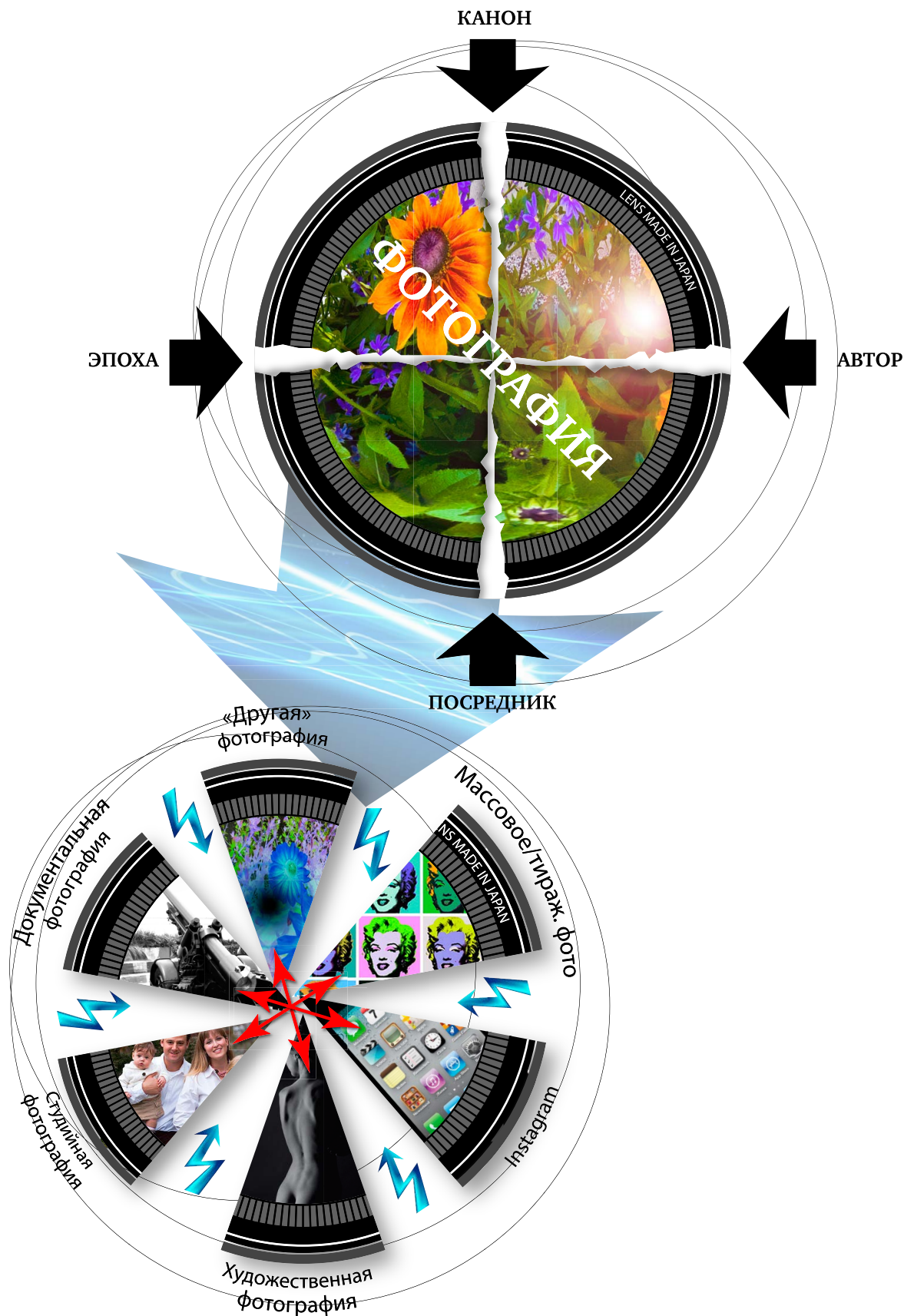


Схема 1. Инфографика схематически представляет факторы, оказывающие интенсивное влияние на бытие фотографии и способствующие ее расколу/трансформациям, внутреннему разделению феномена фотографии на виды, между которыми, в свою очередь, возникают связи, социальное, культурное, эстетическое напряжение.

КОЛЫМАГИН Борис / Boris KOLYMAGIN

| Рождение постцифровой книжной культуры |

КОЛЫМАГИН Борис / Boris KOLYMAGIN

Россия, Москва.  
Российский институт культурологии. Соискатель.Russia, Moscow.  
Russian Institute for Cultural Research.  
Post-Graduate Student

## РОЖДЕНИЕ ПОСТЦИФРОВОЙ КНИЖНОЙ КУЛЬТУРЫ

### РАЗМЫШЛЕНИЯ О КНИГЕ АЛЕКСАНДРА ЛЮСОГО «ПОЭТИКА ПРЕДВОСХИЩЕНИЯ: РОССИЯ СКВОЗЬ ПРИЗМУ ЛИТЕРАТУРЫ, ЛИТЕРАТУРА СКВОЗЬ ПРИЗМУ КУЛЬТУРОЛОГИИ» (М.: ТОВАРИЩЕСТВО НАУЧНЫХ ИЗДАНИЙ КМК, 2011).

Статья представляет собой авторские размышления по поводу изданной по решению ученого Совета РИК монографии Александра Люсого «Поэтика предвосхищения: Россия сквозь призму культурологии: теоретическая комедия» (М.: Товарищество научных изданий КМК, 2011). Автор статьи говорит о значении монографии Люсого в медиалогическом аспекте, а также рассматривает ее как явление постцифровой книжной культуры.

**Ключевые слова:** культурология, культура, литература, медиология, книгоиздательство

### The Birth of Postdigital Book Culture: Reflections on the Monograph of Alexander Ljusiý's "Poetics of Anticipation"

The article presents reflections on the monograph of Alexander Ljusiý's "Poetics of Anticipation", published by the Academic Council of the ICS (the Institute of Cultural Studies Theory and History of Culture): Russia through the Prism of Cultural Studies: Theoretical Comedy" (Moscow: KMK Scientific Press Ltd., 2011). The author discusses the importance of the mediologic aspect of Ljusiý's monograph, and presents it as a phenomenon of the post-digital book culture.

**Key words:** cultural studies, culture, literature, mediology, book publishing

Культуролог и литературный критик Александр Люсый написал внушительный том<sup>1</sup>. Исследователь под одной обложкой собрал эссе и заметки, посвященные литературе. К ним легко подверстываются рецензии на книжки, литературоведческие монографии и прочее, прочее, прочее. Фолиант в каком-то смысле является своеобразным перечнем прочитанных и отрефлексированных автором художественных произведений. Очень традиционное издание, если иметь в виду, что литературоцентричность является одной из характеристик российского книгоиздательства. Работа состоит из двух предисловий (одно из них в духе постмодернистской игры названо «Прииди, словия»), заключения и четырех основных разделов: «Литературный небоскреб», «Взаимодействие с классикой», «Упаковки смыслов», «Из историографической прозы». Здесь заинтересованный читатель может встретить и новое прочтение класси-

ки, и взгляд на текущую литературу, и наблюдения за литературной жизнью.

Причем «наблюдения» доминируют в книге. Можно сказать, что журнал наблюдений составляет ее стержень. Александр Люсый замечает в связи с этим: «Литература, от которой, конечно, никуда человеку не деться ни внутри себя, ни вокруг, выделяет из себя, как и обычный организм, так называемую литературную жизнь, тусовку». Может быть, именно этим медиалогическим акцентом «Поэтика предвосхищений» прежде всего и интересна. Автор не пускается в лингвистические плавания, не погружается в глубины метафизики, а отдает должное литературной среде, средствам циркуляции литературных произведений. Своим опусом он как бы заявляет: смысл произведения не имманентен ему, но проистекает из мест его производства, из физического способа его написания и обращения в обществе, из природы читательских сообществ — его оценщиков и носителей. В этом контексте становятся значимыми не только тексты и их публикация, выпуск книг и рейтинг продаж,

<sup>1</sup> Люсый А. П. «Поэтика предвосхищения: Россия сквозь призму культурологии: теоретическая комедия». — М.: Товарищество научных изданий КМК, 2011



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КОЛЫМАГИН Борис / Boris KOLYMAGIN

## | Рождение постцифровой книжной культуры |

но и выдвижение произведений на литературные премии, игра вокруг этих премий, литературные вечера, презентации с неизбежными фуршетом. Не случайно, предисловие к монографии звучит: «Литературным фуршетам «нулевых» посвящается».

К слову, Александр Люсый — председатель Академии Фуршетов, которую учредил в середине девяностых литературный критик Сергей Дмитренко. Некоторые тексты Люсого родились из фуршетной стихии и имеют вполне отчетливый застольный тренд, это своеобразные кавказские тосты с известной при сказкой из фильма «Кавказская пленница»: «А чего тут пить?».

Заметим, что автор прекрасно понимает карнавальную природу бытования новой литературы, утверждая, что разница между собственно «литературой» и «литературной жизнью» примерно такая же, как разница между любовью и половой жизнью. Но не хочет закрывать глаза на реалии нашего времени.

Маскарад происходящего исследователь порой пытается погасить вполне серьезными замечаниями, цитатами классиков или учеными штудиями. Наряду с литературными рецензиями в книге немало рецензий на философские и культурологические книги. Границы маскарада создают и замечания исследователя по поводу Крымского текста. Напомним, что А.П. Люсый является автором оригинальной концепции Крымского текста русской литературы. Этот текст был выделен по аналогии с Петербургским и Московским текстами. Исследователь утверждает, что Крымский текст возник в рамках Таврического мифа, являющегося в свою очередь южным полюсом Петербургского мифа. Все это интересно и, главное, дает автору возможность ограничить действие карнавала.

В монографии соседствуют веселье и основательность, отсылки к прошлому и движение к будущему. Причем не только на уровне смыслов: некоторые рецензии написаны в толсто-журнальном формате, а некоторые, наоборот, тянут на симулякры, на очень приблизительное описание эстетики и содержания. Люсый движется в будущее на уровне материала, фактуры, техники исполнения. Об этом говорит даже вес тома, его обрезной формат, плотность страниц, твердая обложка.

Люсый вышел из советского космоса, и его, безусловно, греет то обстоятельство, что в книге 570 страниц, что она тяжелая, что это настоящая, большая книга («Большая книга» — это еще и престижная премия для прозаиков). В советское время книга считалась огромной ценностью. И пропыленные библиофильские квартиры составляли святая святых для живущего культурой человека. Но в постперестроечную эпоху всё кардинальным образом поменялось, и к созданию Гуттенберга стали относиться достаточно просто. Библиотеки вынесли на свалки, потому что стоимость места, занимаемым книжным шкафом, стала существенно больше стоимости его содержимого. Новые поколения стали относиться к детищам Гуттенберга не как к носителям сакрального или тайного (антитоталитарного, например) знания, не как к капиталу, а с патрицианским пренебрежением одной девушки, о которой рассказал литературный критик и прозаик Михаил Новиков<sup>2</sup>. Эта девушка читала книгу в ванне и отрывала прочитанные листы — чтобы книгу легче было держать.

<sup>2</sup> Новиков М.С. «Частное письмо по неизвестному адресу. — СПб.: Алетейя, 2005.

Люсого невозможно представить лежащим в ванне и отрывающим страницу за страницей не то что своего детища, а даже Дашковой или Марининой. Если образ Люсого, рвущего книгу, появится в интернете, это будет очевидный розыгрыш. И в то же время само содержание основательного труда Люсого направлено на появление такой девушки. Во всяком случае, Люсый-автор ближе этой рафинированной читательнице, чем какому-нибудь кабинетному ученому-литературоведу. Само построение книги стремится к игре и визуализации. По внутреннему наполнению она очень легкая, если не сказать пустая. И эта виртуальная пустота — тоже тенденция времени.

Именно в последние два десятилетия появилось несколько новых категорий изданий, с которыми книга Люсого непосредственно коррелирует. Одна из них — книги интерьерные, для чтения не то чтобы не предназначенные, но на него не рассчитанные. Например, открывшая издательскую программу книжного клуба «Mopplaisir» трехтомная Библия с иллюстрациями Доре: кожаный переплет с тиснением, золотой обрез, велевая бумага... Того, кто украсит ими свой интерьер, сложно представить за чтением столь экзотической литературы. «Поэтика предвосхищений» тоже вписывается в этот культурологический курьез. Берешь ее в руки, представляешь на минутку ее в интерьере какого-нибудь бизнесмена и говоришь вслед за Новиковым: хороша ты красотка, да не будет тебе жениха. Не найдется времени у украсившего ею свой кабинет бизнесмена на прочтение издания. Но для визуализации авторов современной культурологии, почему бы не принести представителю элиты том Люсого в свой кабинет? Почему не может постоять «Поэтика предвосхищений» на полке?

Другая категория изданий — книги для рассматривания. Вот, к примеру, великолепный в своем роде альбом «Православие, армия и флот России»<sup>3</sup>, который стоит у меня уже много лет на полке. Жанр — что-то среднее между иллюстрированной энциклопедией и наглядным словарем. Читать тут особенно нечего, только подписи к картинкам. Но разглядывать, скажем, Георгиевский крест или памятные медали можно долго. Наглядные словари на самом деле — симптом времени. Книга, как замечает Михаил Новиков, источник не знаний, но образов. Не информации, но некоторого набора представлений.

Соответственно меняются авторские задачи. После дизайна важнее всего не текст, а рубрикатор. Автор таких книг больше похож на режиссера, главная задача которого состоит в том, чтобы отобрать то, что может быть интересно.

«Режиссерских» книг в последнее десятилетие появилось немало. Вот, скажем, вышедшая в глянцево-серии «Святыми дорогами» работа архимандрита Августина (Никитина) «Русские паломники у христианских святых Египта»<sup>4</sup>. Она была написана задолго до арабской весны и смены режима Хосни Мубарака. Архимандрит Августин забирался в сердце пустыни, поднимался в Верхний Египет, посещал полузакрытые города, вроде режимной Эль-Миньи (ок. 300 км. от Каира). Он ночевал под кошмой прямо под звездным небом и в дешевых гостини-

<sup>3</sup> Православие, армия и флот России. — СПб.: Эго, 2002.

<sup>4</sup> Архимандрит Августин (Никитин). Русские паломники у христианских святых Египта. — СПб.: Нева, М.: Олма-пресс гранд, 2003.



КОЛЫМАГИН Борис / Boris KOLYMAGIN

## | Рождение постцифровой книжной культуры |

цах, мчался на заднем сиденье попутного мотоцикла и намазывал километры пешком. И все это делалось исключительно ради того, чтобы рассказать о местах, связанных с историей древней Коптской церкви — одной из так называемых дохалкидонских церквей. Текст, которого довольно много, по сути, дополняет многочисленные фотографии, выполненные самим автором. В основе книги лежит кинематографический ряд, а сам автор, скорее, выступает в роли художника-инсталляциониста, чем писателя: он компоует предметы египетского зазеркалья и фрагменты воспоминаний российских путешественников, способные заинтересовать и удивить читателя.

На процесс изменения бумажных изданий можно смотреть по-разному. Однако ясно, что он отражает процессы, идущие не только на российском книжном рынке. В мире появилось огромное число книг для рассматривания, объектов медитации и, так сказать, снов наяву. Рассказ отца архимандрита о посещении дальних мест легко стыкуется, к примеру, с иллюстрированным пособием «Жители моря». Со всеми вытекающими отсюда плюсами и минусами.

Многостраничный труд Люсого также легко вписывается в режиссерские издания. Стараниями известного художника книги Елены Герчук издание выполнено в дизайнерской манере. И броские заголовки, и подзаголовки автора решают если не все, то почти все. Для увеличения их числа небольшие по объему тексты дробятся. Подзаголовки растягиваются в масштабные предложения. Автор играет с заглавными и прописными буквами, с синтаксисом. Все эти «ЛАОКООНАГРАДЫ», «СЕКСУАЛЬНЫЙ ЧЕРНОЗЕМ», «УТОПИЯ КАК СТОП-ДИАЛЕКТИКА» и прочие изыски содержания присутствуют в работе как визуальные объекты, как шутки, скрывающие пустоту словесной игры, и тем придающие книге некую новую качественную характеристику. Культуролог-исследователь выбирает литературные и окололитературные объекты, способные удивить читателя. В области культурологии он работает как художник-инсталляционист.

Люсый создал обширный литературоцентричный текст. Но этот текст свидетельствует о том, что людям стало тяжело читать, что порог усилий, необходимый для чтения, неуклонно снижается, причем самими авторами. Собственно, и наша книжка тоже для сквозного чтения не сильно предназначена. Ее можно полистать, остановиться на интересных фрагментах, выхватить взглядом отдельные словечки, названия рецензируемых изданий, имен. Но в целом она рассчитана именно на просматривание. «Поэтика предвосхищений» как бы предвосхищает будущую книгу. Ее будут именно листать, заглядывать в нее. И это оптимистический сценарий.

Потому что по другому, более пессимистичному сценарию, книги как объекта материальной культуры уже не будет. Она вся перетечет в виртуальность. «Поэтика предвосхищений» своей фактурой, косвенными характеристиками помещенных под одной обложкой текстов говорит о такой возможности.

Рынок электронных книг в России сегодня мал и оценивается примерно в 4 млн. у.е. Но специалисты ожидают его быстрое развитие. Тенденция видна, что называется, невооруженным глазом. Достаточно войти во всероссийскую избу-читальню — метрополитен. Все чаще здесь можно встретить людей со специальными устройствами для чтения, ридерами. Удобно, как

ни крути. Тысячи наименований в маленькой штучке: хочешь, читай детектив, хочешь, фэнтези, хочешь, нон-фикшн. Другое дело, что с этой штучкой на пляж, например, не пойдешь — неудобно, бликует. Да и работают устройства ненадежно. Правда, это вопрос решаемый, если экономика будет развиваться, если у людей окажутся лишние деньги на электронные игрушки.

Другое дело, что чтение с экрана принципиально отличается от чтения с листа бумаги. Меняется не просто фактура, а тело медиума. Читатель начинает взаимодействовать с книгой в виртуальной плоскости как-то иначе. И здесь есть свои плюсы и минусы. Экран компьютера слишком агрессивен, а интерактивность — вовсе не такая привлекательная вещь, какой казалась совсем недавно. Источник информации не должен слишком много требовать: книга хороша тем, что молчит и позволяет себя закрыть в любую секунду. Но что же это будет за книга?

Проблемы электронного книжного бизнеса активно обсуждаются в последнее время на всевозможных ярмарках и конференциях. В частности, на московском Международном книжном форуме (ноябрь 2011 года). К таким проблемам относится, например, вопрос о трансформации издательского продукта. Меняется сам тип информации. Текст дополняется гиперссылками, видео- и аудио-рядами, появляется интерактив.

Электронные издания, как и описываемые выше бумажные книги с отчетливым видеорядом, становятся режиссерскими. Обложку заменяет видео-клип, появляется 3-D формат, книга может не только говорить, но и задавать вопросы. Сразу вспоминается газета «Ежедневный пророк» в «Гарри Поттере».

У редакторов и издателей в скором времени появится штат программистов. И число электронных книг начнет стремительно расти. Так, в конце 2011 года издательство «Альпина Паблишер» продавала в месяц 80 000 бумажных книг и только 1200 электронных (эти сведения озвучивались на ноябрьской конференции). Но изменения на рынке происходят стремительные. По мнению экспертов, через два года электронный рынок составит 15% от общего книжного. Западные специалисты утверждают, что через пятнадцать лет электронный рынок составит уже 80% и даже больше.

Электронная книга помогает поддержать интерес к чтению. Таким образом, она сохраняет традицию хранения и передачи памяти. Поэтому вроде бы пессимистический сценарий не такой уж и пессимистический. Хуже будет, если книга вообще исчезнет со страниц истории.

Но мы видим, что цифровая книга стремится к той же визуализации. Тем более что в виртуальной плоскости сделать этот трюк ей значительно проще. И, значит, на смену буквам придут образы. Книжный дискурс станет элементом видеотеки.

Но с другой стороны, в виртуальной плоскости мы наблюдаем еще один любопытный процесс. Образ начинает подаваться нарезке на более мелкие смысловоразличительные единицы. Приведу один пример из области политической игры. Весной 2012 года супруга известного оппозиционного политика Сергея Удальцова разместила в интернете видеоролик<sup>5</sup>, которым попыталась доказать, что обвинения против ее

<sup>5</sup> Жена Удальцова разместила покadroвое ВИДЕО об «избиении де-вущки» в Ульяновске. <http://www.newsru.com/russia/23apr2012/udaltsov.html>



## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

КОЛЫМАГИН Борис / Boris KOLYMAGIN

## | Рождение постцифровой книжной культуры |

мужа, якобы избившего девушку — провокация. «Посмотрите в пошаговом режиме. Вы убедитесь, что это — монтаж и выдумки властей, полиции против конкретного человека, которого действительно боятся и под разным предлогом хотят изолировать от общества», — говорит Анастасия Удальцова в комментарии к видеозаписи. Когда просматриваешь ролик, то в какой-то момент попадаешь из области образов в область знаков. Камеру, снимающую происходящее на митинге, в какой-то момент закрывают рукой. Потом камера «видит» только знамена: оператору мешают снимать. В эти моменты и происходит провокация. Мы узнаем об этом из словесных комментариев внизу кадра. Мы сейчас не будем вдаваться в вопрос, кто прав, а кто виноват в этой истории. И обратим внимание только на культурологию. Произошла дискретизация непрерывного потока репортажа о митинге. Он свелся к системе элементов: трибуна, красный фон, просто красная краска на весь экран, темнота, все черное, движение камеры, ее дрожание, направление движения Удальцова. Видимое сблизилось с читаемым, стало текстом. Возможно, нечто похожее произойдет и в наших оцифрованных книгах.

Итак, еще раз: образ при определенных условиях трансформируется из отпечатка реальности в книжный знак, встраивается в семиотическую игру. Ролик про Удальцова продемонстрировал это наглядно. В то же время, в книгопечатании идут и обратные процессы, книга превращается в образ, в элемент зримого, чувственного, тактильного.

Здесь, может быть, уместно сказать несколько слов об опыте современной поэзии. Например, о стихах Татьяны Данильянц. Их можно пить, осязать, слушать. В них много пауз и тишины неторопливого слова, неагрессивного повтора. Постлианозовского точного слова в пространстве здесь и сейчас: «Движение зажигалки в ночной темноте». И символического, акмеистического, постмодерного поворота. Они разворачиваются как покадровое пульсирование сердца. Это уже не визуальность — игры со шрифтами, с морфемами, со словесными картинками у поэтессы нет. Это поствизуальность, возвращение к знаку и памяти, вхождение в ситуацию «между»: между прошлым и будущим, между надеждой и ватой лет, между виртуальной игрой и простым течением жизни. Эти стихи живут в оцифрованном мире: тексты поэтессы опубликованы на многих интернет-ресурсах. В то же время они ищут свою материальную оболочку. Данильянц сложила их в книгу и ищет своего издателя. Если они появятся, то это будет опыт постцифровой поэзии.

Полная метафизических тонкостей (как говаривал Карл Маркс о товаре) бумажная версия книги Люсого тоже связана с ее электронным аналогом. Все или почти все заметки и рецензии автора в том или ином виде появлялись в электронных СМИ. Каждым своим ходом текст обозначает медийное про-

странство, медийную пульсацию. Каждый когда-то жил в виртуальности.

Виртуальная жизнь текстов Люсого не имела шумного успеха. Да, автор печатал их, и продолжает печатать в «Русском журнале» и других сетевых СМИ. Но не это оказалось главным. Люсый почувствовал, что эти тексты вполне могут выйти из цифрового режима, стать постцифровой книгой. А эта книга знает сближение визуального и текстового начала, знает разные ходы и трюки, свойственные не только бумажной продукции, но и продукции на электронных носителях. Она несет в себе понимание нового качества и новой миссианской роли книги как таковой.

Известно, что медиолог, столкнувшись с новым явлением в искусстве, начинает искать не некую систему знаков, как делают это последователи Тартусской школы и другие ученые, занимающиеся семиотикой. Медиолога интересует не язык кино, видеоролика и тому подобного, а некая точка для взгляда — из-за офисного стола или из постели с ноутбуком. Об этом пишет Режи Дебре<sup>6</sup>, который в своем блистательном «Введении в медиологию» поставил принципиальный вопрос о передаче знания и опыта. С коммуникацией сегодня более-менее все понятно. А вот как транслировать некие ценности из поколения в поколение — вопрос.

Александр Люсый показывает, как возможна эта трансляция. Как она может работать здесь и сейчас. Для этого нужна постцифровая книга. То есть бумажное издание, которое помнит каким-то образом о существовании электронных аналогов.

В книге Люсого много от виртуальности. Не случайно один из рецензентов, Сергей Эрлих, замечает: «Отказавшись от временного принципа организации своей книги, автор структурировал тексты в пространстве «образного» — правого и «логического» — левого полушарий головного мозга»<sup>7</sup>.

В то же время монография может рассматриваться как первая ласточка постцифровой книжной культуры. Масштабные полотна в ней соседствуют с интернет-комментариями, с электронными письмами и жестами, уместными разве что в интернете. Собственно, обилие новых слов, приблизительная гамма литературных картин — тоже своеобразная отсылка к небрежным высказываниям форумов и интернет-общений. И все же книга Люсого ценна не этим. Когда мы листаем ее, то можем почувствовать горячую любовь исследователя к литературе. И еще его пафос первооткрывателя. Действительно, перефразируя одного поэта, можно сказать, что культуролог в России больше, чем культуролог.

<sup>6</sup> Дебре Р. «Введение в медиологию». — М.: Праксис, 2010.

<sup>7</sup> Эрлих Сергей. «Литературный Гиппократ» // Международный журнал исследований культуры, <http://www.culturalresearch.ru/ru/rewiev/77-erlich-review>





Международный журнал исследований культуры № 3(8), 2012

**International Journal of Cultural Research # 3(8), 2012**

Электронное издание

Web-Journal

[www.culturalresearch.ru](http://www.culturalresearch.ru)

ТЕМА НОМЕРА

The MAIN TOPIC of the ISSUE

## **Цифровая культура** **Digital Culture**

Дизайн и оригинал макет: *Вениамин Наинский.*

Design & Layout: *Veniamin Nainsky.*



Издательство «ЭЙДОС»

Publishing House EIDOS

[www.eidos-books.ru](http://www.eidos-books.ru)

01.07.2012