

БИНАРНЫЙ ЯЗЫК И ВИРТУАЛЬНЫЙ ДИСКУРС: К ФИЛОСОФИИ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Д. В. Галкин

Слово «цифровой», или «дигитальный» (от англ. Digital – цифровой), довольно быстро и прочно заняло свое место в различных дискурсах: от технологического и рекламного до бытовых дискурсов повседневности. Некоторая вынужденность и навязанность в использовании этой «цифровой» лексики заставляет следовать доминирующей интерпретации о «цифровом» как переднем крае технологий, как о лучшем из возможных уровней качества, как о чем-то самом модном из мира гаджетов и так далее. С точки зрения исследовательской, важно преодолеть ограниченность подобного рода поп-технологического детерминизма и перейти к дискурсу культурной критики, чтобы продемонстрировать культурно-антропологическую детерминацию развития цифровых технологий вместе с их популярными отпрысками – «киберпространством», «виртуальной реальностью», «новыми медиа» и т.п., что мы и постараемся предпринять в данной статье, продолжая и развивая идеи, которые уже были отражены в публикациях автора [2].

О «бездуховности» технологий, или «Эротическая онтология киберпространства»

В этой связи особый интерес представляет позиция американского философа Майкла Хейма [10–12]. Он считает, что именно философская классика и философия модерна дают возможность понять предпосылки возникновения цифрового языка, а также виртуальной реальности и киберпространства. Хейм обращается к анализу эротического влечения к истине в философии Платона. С этой точки зрения стремительное технологическое развитие, увлечение компьютерами переходят в эротическое влечение к ним, которому Хейм предрекает переход в «бракосочетание с технологией» [11, с. 82–85]. Эта привязанность более чем эстетическая: очарование компьютерами в большей мере эротическое и духовное, чем утилитарное; это поиск дома, очага для разума и сердца. Атмосфера вокруг киберпространства аналогична античному трепету

вокруг Мудрости. Наше сердце бьется в машинах. Мы любим внешнюю простоту операций на экране, мы любим то заботливое устранение сложности, которое предоставляет нам компьютер, позволяя переносить вещи в цифровые сети, придавать им виртуальное совершенство форм и красок.

Хейм считает, что это влечение идентично платоническому устремлению Эроса к мудрости, за пределы пещеры теней и иллюзий. Согласно Платону, Эрос расширяет наше конечное существо, продлевает что-то из нашего физического существа за пределы смертного существования; Эрос ведет к логосу, к преодолению плоти, к расширению знания и опыта. От платоновского Эроса до компьютерной Матрицы У. Гибсона и братьев Вачовски лишь один философский шаг, ведь идеи Платона – это то же самое, что насыщенность информационных систем, утверждает Хейм. Киберпространство – это платонизм как работающий продукт (похожим образом влечение в киберпространство уподобляется средневековой религиозной одержимости райским блаженством в работе М. Wertheim [17]). Информация наследует совершенство платонических форм-идей, но уже как совершенная интеграция компьютерных данных в знаниевые объекты. Мечта о совершенных формах стала мечтой об информации.

Однако помимо идеальной страсти во влечении к «техно» заключены иные силы – силы цифровой «алхимии», особого универсального кода, команды, которые создал еще один знаменитый метафизик – Годфрид Лейбниц. Именно Лейбниц, настаивает Хейм, создал логику, язык и метафизику киберпространства, он же создал первую вычислительную машину. Эту работу Лейбниц проделал, преследуя основную цель: преодолеть с помощью вычислительной машины ограниченные возможности исследователя при наблюдении и обработке экспериментальных данных. Как видим, в основе данного проекта лежит проблема научного знания и познания, проблема инструментария научного исследования: когда интеллект обращается к опытному и экспериментальному познанию, он обнаруживает необходимость в дополнительном искусственном подспорье. Но каком?

Немецкий философ подошел к решению этой проблемы весьма оригинально. Он предложил использовать искусственный дедуктивный язык, который полностью самодостаточен и не предполагает обращения к ресурсам естественного языка. Искусственный язык одновременно является особой бинарной логикой, оперирующей только двумя кодами – 1 и 0. Его особенность поэтому еще и в том, что он в дискретной бинарной размерности представляет элементарные идеи, а затем может

их произвольно комбинировать. Так возникает и возможность машинной комбинации.

Бинарная логика более чем формальна, поскольку даже не устанавливает простейшей логической связи. Она абсолютно бессодержательна и пуста, однако приложима к любому содержанию как его носитель. Она как бы метадискурсивна, поскольку отчуждена от повседневных дискурсов. Она в принципе упраздняет дистанцию между означающим и означаемым. Она дает возможность человеку уподобить свое знание всеведущему божественному взгляду с небес и стремится оперировать божественным интеллектом. Одна из самых значительных перспектив, открываемых бинарной логикой, считает Хейм, связана с нелинейным доступом сразу ко всем/любым данным, как прыжок (а не шаг и не логический переход) через пространство со скоростью света.

Характерно, что проект гипертекста, ставший основой сети Интернет, был задуман автором – философом Тедом Нельсоном – словно бы строго в логике идей Лейбница. Еще в 1960-х Нельсон планировал с помощью гипертекста объединить по нелинейной схеме любую существующую в мире текстовую информацию. А изобретатель «всемирной паутины» (WWW) Тим Бернерс Ли стремился тем же способом облегчить публикацию и навигацию в базах данных научных текстов, так чтобы можно было пользоваться текстами тем же способом, каким мы сегодня пользуемся страницами Интернет, включая использование графических, аудио- и видеоданных [9, с. 148].

Как видим, классический философский рационализм – одна из тех интеллектуальных (знаниевых) сил, которые создали компьютерную технику. Видимо, примерно так звучит один из важнейших тезисов, который Хейм не предлагает напрямую, но безусловно подразумевает как одно из следствий своей метафизической интерпретации. Киберпространство «укоренено в современности» [13], оно наследует философско-рационалистическую модель универсального языка, а значит, наследует основы проекта Модернити и, вероятно, относится к тем ее нереализованным потенциалам, о которых подозревает Хабермас и которые недооценивает Лиотар.

В постсовременности место метарассказов занимает метадискурс, виртуальный язык цифровых коммуникаций. Невидимое колдовство цифр за экраном – неустанная работа модерна. Бесконечные представления на экране – безумные игры постмодерна. Виртуальный дискурс как сама целостность экранного и заэкранного миров, обозначающая переход от модерна к постмодерну, увязывающий в некоторой точке эти культурные миры, выступает в функции шва/швов, скрепляющих ткани культуры.

Интерактивность и виртуальный дискурс

Из поля зрения М. Хейма ускользает одно важное обстоятельство. В его логике отсутствует звено, которое может в значительной мере поставить под вопрос основные метафизические выкладки. Как заметил Т. Бинкли [7], Платон скорее всего увидел бы на экранах мониторов и телевизоров аналог той пещеры, в которой заточен человек и где царствуют лишь тени реальности. Экранные образы несомненно показались бы ему лишь движущимися тенями вещей и событий. Более того, он бы быстро заметил, что телевизионная визуализация производит второй слой имитации, второй слой иллюзий, загромождая пещеру все большим числом теней. Ведь вещи имитируют идеи, а изображения имитируют вещи. В результате происходит вторичная имитация.

От метафизического взгляда ускользает то, что Бинкли называет *виртуальностью* и *интерактивностью* (ниже мы увидим, что Хейм весьма оригинально рассматривает предпосылки и эффекты интерактивности), которые уже просматриваются, но за горизонтом метафизики. Виртуальность отсылает к той же абстрактности цифрового знака, которая столь важна для метафизического анализа Хейма применительно к идеям Лейбница. Однако возникает вопрос, связанный с природой передачи «сигнала», который требует достаточно подробного прояснения. Тени на стене платоновской пещеры переданы аналоговым способом, т. е. исходный световой сигнал преобразуется в затемнения на стене и передает аналогичный, пусть бесцветный (тот же эффект, что в черно-белом кино), но все тот же образ. Подобным же способом передается изображение на фотографии или на живописном полотне. Бинкли называет построение такого медиума *транскрипцией* в значении копирования, «переписывания», идентичного перенесения с одного материала на другой.

Совершенно иначе дело обстоит с цифровым сигналом, который основан на *конверсии* – преобразовании, переводе в другой формат. Данные хранятся не в конкретном объекте (на холсте, в перепечатке, фотографии, видеofilmе), а в формальных, абстрактных отношениях, поскольку физические количества данных переводятся в числа. Здесь главное не хранение сигнала на некоем носителе, а концептуальное конструирование данных в числовом выражении, которое переводит количество света (цвета, звука, движения) просто в количество, которое затем может быть трансформировано как угодно, включая возможность в любой момент отменять трансформации.

Метафизика Хейма, как кажется, упускает из виду и интерактивность. Закованный в пещере человек не может вступить в контакт с тенями. Однако если перед ним цифровой медиум, то взаимодействие

неизбежно, обмен сообщениями предполагается как важнейшая часть цифровой среды. Именно поэтому возможности оцифровки различных видов данных, немедленно вовлекаемых в интерактивный процесс, получили столь бурное и стремительное развитие.

Сам термин «интерактивность», буквально означающий способность к взаимодействию (интеракции, от англ. Interaction – взаимодействие), покрывает множество различных феноменов: от многообразия социальных взаимодействий, рассматриваемых в социологии, до взаимодействия между человеком и компьютером (интерфейс), а также всех аспектов опосредования коммуникаций с помощью компьютера. К явлениям интерактивности также относятся телефонное или Интернет-участие зрителей в телепрограммах (интерактивные опросы, голосования и проч.), компьютерные игры, электронная почта и др. Таким образом, интерактивность предполагает взаимодействие на нескольких уровнях:

- «человек – машина» – взаимодействие через команды и манипуляции; типичный инструмент – клавиатура, «мышь», пульт дистанционного управления;

- обмен данными различных форматов (аудио-, видео-, графические и другие интерактивные элементы средств массовой информации);

- предоставление услуг, прежде всего информационных, но не только – сюда же следует отнести телемагазины, Интернет-магазины (знаменитый книжный магазин amazon.com);

- межличностное общение: электронная почта, так называемые Интернет-чаты (IRC – Internet Relay Chat), предполагающие общение многих пользователей на специальном Интернет-сайте или с помощью специальной программы.

Как видим, виртуальная интерактивность, вне всяких сомнений, есть "голос" техники и технологии, голос "hard ware" (основных компонентов компьютерной электроники) и многоголосья в сети каналов коммуникаций. Здесь имеется в виду как некоторый самостоятельный дискурсивный модус техники и "вокруг" техники, так и собственно "физический" цифровой-виртуальный слой циркуляции и передачи цифровой информации (ясно различаемый и слышимый нередко в виде шума и помех), а также особый тип кодов, который У. Эко называл «кодами передачи», определяющими "первоначальные условия восприятия, необходимые для последующего восприятия образов", – зернистость и разрешение монитора, частота строк на экране телевизора [5]. Здесь же мы вновь должны признать существование нового, особого типа общения человека и компьютера, в котором последний выступает не как

средство и подспорье, но стремится занять место полноправного участника и партнера.

С другой стороны, виртуальный дискурс разворачивается на уровне функционирования и решения профессиональных/пользовательских задач (дизайн, бухгалтерия и проч.), различного типа *общения* людей (просмотр телепрограмм, общение в чате или по электронной почте), а также создания и использования информационных ресурсов (выпусков новостей, информационных серверов в Интернет). В основе функциональной модели лежит дискурс "идеальной операции", дискурс магической точности-скорости-производительности или дискурс языка команд и машинных кодов (программ), дискурс универсальной коммутативности (подключения к различным коммуникативным линиям-каналам – телефонным, телевизионным и видео). Команды (операторы) – своего рода парадигматика этого дискурса, а сами программы и их функционал являются, по сути своей, высказываниями и даже, в некотором смысле, произведениями. Такая операциональность обладает тотальной позитивностью, «белизной», как называет ее Ж. Бодрийяр [1], направленной на установление «окончательной прозрачности».

С точки зрения *virtue* как этического принципа, виртуальный дискурс возвращает культуру к ее магическим корням. Добродетель вновь обретает силу в операции, только уже не на уровне симпатического колдовства или волшебства, а в «идеальной операции» виртуального дискурса. Магический принцип действия словом сохранился, только сама словесность стала другой. Д. Фрезер предупреждал, что любая культура стоит на тонком льду, под которым бездна магического невежества и от провала в эту бездну не застрахована даже самая развитая культура [4]. Постмодерный мир дал на это свой ответ в виде новой виртуальной магии. Однако, по меткому замечанию Э. Дэвиса [8], при внимательном рассмотрении в ней оказывается немало того магического, что было и будет всегда, благодаря протокультурным формам: сильно ли отличается поиск и утилизация информации в джунглях Интернет от первобытного собирательства?

Здесь мы видим, как формальный и пустой цифровой язык трансформируется в культурную форму нового типа дискурса – виртуального (понятие и модель “виртуального дискурса” предложены автором в одной из статей [2]). В данном случае мы используем понятие “дискурс” в двойном значении: в том, которое придает ему М. Фуко и известный теоретик дискурсивного анализа Т. Ван-Дейк. Для Фуко “...дискурс – это тонкая контактирующая поверхность, сближающая язык и реальность, смешивающая лексику и опыт...” [6, с. 49]. Однако если учесть весь спектр тем, которые разворачивает Фуко, рассматривая проблему

дискурса и истины, нам необходимо ввести некоторые спецификации, позволяющие обратиться инструментарий Фуко к используемой нами модели виртуального дискурса. Поэтому мы обратимся к подходу известного теоретика и методолога дискурсного анализа Т. Ван-Дейка. Он дает следующее определение: дискурс – это «коммуникативное событие... сложное коммуникативное явление, которое включает в себя социальный контекст, дающий представление как об участниках коммуникации (и их характеристиках – общедоступные значения, знания языка, знания мира), так и о процессах производства и восприятия сообщения» [3, с. 113].

Акцентировка коммуникативных аспектов дискурсивных практик, как показал М. Постер [15] применительно к комплементарности постмодернистской теории и теории коммуникаций, даст нам возможность более детально рассмотреть те дискурсивные новообразования, которые характеризуют виртуализацию на различных слоях коммуникативного опыта. Кроме того, такой подход позволит учесть «радикальную реконфигурацию языка» [16, с. 57], принципиальные изменения «природы коммуникаций» [13, с. 35] и проблематику «медиа» как одну из ключевых в теоретическом анализе постсовременной культуры.

«Флоу»: легкое дыхание в атмосфере кода

По пустой точке контакта электронных слов и реальных вещей точно проскакивает искра и случается нечто, что больше/выше интерактивности, что рождает особые течения, которые М. Хейм называет «флоу».

Энергетика виртуального общения, игра сингулярностей не должны рассматриваться только лишь с точки зрения его исключительных инструментальных возможностей, формальной интерактивности, а также отношений между субъектом и новым типом средств. Как показал М. Хейм, цифровые коммуникации следует рассматривать с позиций *формы движения содержания коммуникации*, в процессе которого, в частности, происходит введение нового типа субъективной позиции.

Этому движению М. Хейм дал название «флоу» (англ. flow – течение, поток), сравнивая его с непринуждаемым, мягким течением, скольжением во времени и пространстве, отмечая, что оно отсылает к некоторому эстетическому качеству пространственного перемещения [10]. Все происходит, как в китайском искусстве декорирования Фен Шуй (досл. «ветер и вода»): в мире все движется, пульсирует, перетекает, энергетически насыщается и образует «флоу», без которого мир утратил бы жизненные силы. Эффект «флоу» – это легкое дыхание в атмосфере кода. Флоу как весенний бриз: легкий, свежий, настойчивый. Именно подобное искусство размещения осуществляется в виртуальной реаль-

ности, где «флоу» создает электронные миры наподобие того, как пульсации энергий «инь и янь» творят мир физический. Опираясь на идеи Хайдеггера, Хейм рассматривает мир как конструкт, открывающий пространства для интерактивных событий и новых конструкций: мир, таким образом, есть среда «жития», среда возможного опыта, который конструируется с помощью виртуального шивания.

В цифровых мирах «флоу» функционирует как универсальный инструмент навигации, соорганизующий все необходимые средства перемещения, установления координат местоположения, синхронизируя работу всего интерфейса и восприятия виртуальных объектов. «Флоу» – это «прохождение», легкость перемещения в виртуальной среде (например, с помощью моментального проникновения в файл нажатием на клавишу, или переключения телеприемника с канала на канал). Именно навигация, настраивающая все механизмы восприятия, создает основное чувство «флоу».

Далее «флоу» конструирует «атмосферу», определяемую уже архитектурой виртуального пространства, интерактивностью и эстетическими особенностями местоположения. Это более глубокий опыт, чем телесно координируемая навигация: здесь включаются переживания, эмоции, чувства. В «атмосфере» виртуальная среда осознается как своя, где я чувствую себя находящимся внутри и контактирующим с объектами. Хейм и его коллеги открыли чрезвычайно интересное явление: дизайн виртуальной среды вовсе не обязательно должен повторять/копировать привычные физические условия тех или иных событий. Организация научных дискуссий в виртуальной реальности натолкнула исследователей на мысль, что куда большее удобство общения создается фантазийными объектами причудливой формы и динамики, лишенными гравитации и ограниченности физическими свойствами материала. Виртуальная атмосфера тем более дружелюбна, чем более креативен и эстетически насыщен ее дизайн.

Тотальность и завершенность «флоу» возникает в «аватектуре» (от слов «аватар» и «архитектура»), когда виртуальная динамика атмосферы, событийного взаимодействия и вербального общения сочетается с налаживанием обратной связи электронных тел («аватаров») и физического пространства. Аватектура подключает физические структуры к динамическим конфигурациям глобальной сети. Таким образом, аватары обретают жизнь и черты социальности только в интерактивных событиях, а «флоу» обнаруживает особый тип производства виртуального субъекта.

Эффект «флоу» представляет собой модель, в которой можно выделить ключевые моменты работы цифрового языка: интерактивность, перформативность и специфическую модель функциональности.

Бренде Лаурел удалось уловить цифровую перформативность в образе компьютера как театра (работа Лаурел так и называется «Компьютер как театр» [14]). Мультимедийная компьютерная инсталляция в перформативной логике виртуального дискурса создает принципиально новое театральное пространство. Во-первых, как отмечает Лаурел [14], между театральной сценой и дизайном компьютерного интерфейса есть много общего. Любая компьютерная программа должна быть не просто функциональной системой, но и представлением, электронным шоу для пользователя, включающим, как и драматическая постановка, будь то роман или другие литературные формы, перфоманс, игру и сценическое действие, за которым наблюдают зрители. «Магия» шоу поддерживается технически: занавес (окно программы открывается/закрывается), освещение, звук придают насыщенность и интенсивность композиции. Но все эти технические манипуляции в целом остаются невидимыми и сливаются для аудитории с образами представления. Пользователи компьютера – те же зрители, но только имеющие возможность вмешиваться в происходящее и самим становиться актерами. Электронная сцена – это виртуальный мир, населенный как человеческими, так и искусственными компьютерными существами.

Во-вторых, оперируя на экране зрительными образами как вещами, «ты получаешь то, что видишь» («what you see is what you get» – принцип построения интерфейса, предложенный компанией Xerox еще на заре разработок графического интерфейса в их калифорнийской лаборатории Пало-Альто); так же как в театре, в кино, в иных формах шоу, в компьютерном театре нас «заставляют поверить» в происходящее.

Особую роль в конструировании этой веры в компьютерном театре играют графические «артисты» – иконки, папки, окна, стрелки, «ручки» и проч. Подобные активные агенты-помощники способствуют установлению комфортных отношений между реальностью и электронной репрезентацией. Благодаря своим мультимедийным возможностям, компьютер мутирует в универсальный метамедиум, интегрирующий (симулирующий) любые другие медиа-функции, даже те, которые физически не существуют! Так создаются «виртуальности» – репрезентации вещей-агентов, которые могут вообще не существовать в действительности. Актуализация воображения в виртуальном мире за счет одновременного включения перформатива позволяет расширять человеческие возможности, усиливать и обогащать наши собственные способности думать, чувствовать и действовать.

* * *

Таким образом, мы видим, как цифровой язык, имеющий культурные и метафизические корни, трансформируется в особый тип дискурса, который мы назвали виртуальным. Он сочетает целый ряд свойств, ко-

торые представляют собой развитие фундаментальных аспектов культурного бытия человека:

- стремление, особую страсть к познанию и организации знаниевых механизмов на основе универсального языка;
- постоянное развитие коммуникативных и дискурсивных механизмов культуры (интерактивность, «флоу»);
- реализацию творческого потенциала человека в форме активного, действенного творчества и художественной активности (перформативность).

С точки зрения философии цифровой культуры, модель виртуального дискурса демонстрирует укорененность новых виртуальных форм жизни в глубинных антропологических слоях культурного бытия и подтверждает теоретическую роль культурного детерминизма в анализе и интерпретации культурной динамики современности.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Бодрийяр Ж.* Прозрачность зла. СПб.: Добросвет, 2000.
2. *Галкин Д.В.* Виртуальный дискурс в культуре постмодерна // Критика и семиотика. Новосибирск, 2000, № 1–2. С. 26–34.
3. *Дейк Т. ван.* Анализ новостей как дискурса // Дейк Т.А. ван. Язык. Познание. Коммуникация. БГК им. И.А. Бодуэна де Куртенэ, 2000.
4. *Фрезер Дж.* Золотая ветвь. М., 1982.
5. *Эко У.* Отсутствующая структура. Введение в семиологию. СПб.: ТОО ТК "Петрополис", 1998.
6. *Фуко М.* Археология знания: Пер. с фр. Киев: Ника-Центр, 1996.
7. *Binkley T.* Refiguring Culture // Future Visions: New Technologies of the Screen, eds. Philip Hayward and Tana Wollen. London: British Film Institute, 1993. С. 90–122.
8. *Davis E.* Technognosis: Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information. Serpent`s Tail, 1999.
9. *Gere C.* Digital Culture. Reaktion Books. London, 2002.
10. *Heim M.* The Feng Shui of Virtual Reality – <http://crossings.tcd.ie/issues/1.1/Heim/>
11. *Heim M.* The Metaphysics of Virtual Reality. New York: Oxford University Press, 1993.
12. *Heim M.* Virtual Realism. New York: Oxford Un. Press, 1997.
13. *Kitchin R.* Cyberspace: The World in The Wires. John Wiley and Sons, 2001.
14. *Laurel B.* Computer as Theater // Reading Digital Culture / Ed. by David Trend. Blackwell, 2001.
15. *Poster M.* Foucault, Marxism and History: Mode of Production Versus Mode of Information Polity Press, Cambridge, in association with Basil Blackwell. Oxford, 1984.
16. *Poster M.* The Second Media Age. Cambridge: Polity Press, 1995.
17. *Wertheim M.* The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet. London: Virago Press, 1999.