

ТЕХНО-ЛОГИКА НОВЫХ МЕДИА: К ПРОБЛЕМЕ ГЕНЕЗИСА ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Д.В. Галкин

Автор дает критический анализ техно-детерминированных и культурно детерминированных подходов к исследованию цифровой культуры. Рассматривая специфику новых медиа как марку новой культурной формы постсовременного гипертехнологического мира, автор старается спроектировать комплекс технологических и культурных факторов, определяющих революционное развитие цифровой культуры в XXI столетии.

«TECHNO-LOGIC OF NEW MEDIA: RESEARCH IN GENESIS OF DIGITAL CULTURE»

D.V. Galkin

Author gives critical analysis of techno-deterministic and cultural deterministic approaches to research of digital culture. Looking for specificity of the New Media as a brand new cultural form of postmodern hyper-technological world, author tries to design complex understanding of technological and cultural factors determining revolutionary development of digital culture in 21 century.

Культурные исследования процессов информатизации стоят перед методологической необходимостью определения специфического предмета исследования и вхождения в междисциплинарный диалог с иными дисциплинами и подходами. Для решения этой задачи недостаточно введения новых поисковых терминов и понятий, таких как «киберкультура», «цифровая культура», «виртуальная культура», «сетевая культура» поскольку за их введением обычно легко угадывается либо идеологическое возбуждение, либо тот или иной вид «генетического» редукционизма (технологического, культурного, экономического, эмпирического). Легко поддаваться искушению немедленно отнести информатизацию на счет тех технологических возможностей, которые делают ее возможной в логике развития, эволюции, модернизации и т.п. Не так очевидно, но не менее однобоко свести генезис информатизации к воспроизводству определенных культурных установок, таких как ценности рациональности, эффективности, универсальности. Тем не менее, ключевой вопрос

исследования проблем культуры и технологического развития, становления цифровой культуры лежит в плоскости противоречий культурного и технологического детерминизма и поиска их сложных конфигураций.

В данной работе нам хотелось бы, во-первых, рассмотреть точки зрения технологического и культурного детерминизма в интерпретации генезиса цифровой культуры, а также, во-вторых, попытаться понять, насколько в обоих случаях дается ответ на вопрос о специфике феноменов цифровой культуры.

Актуальность проблематики и исследований в данном направлении обусловлена необходимостью критической рефлексии культурных процессов, происходящих в современных обществах под влиянием цифровых технологий. Формирующаяся «цифровая культура» [9] с одной стороны, требует критической рефлексии в рамках культурологического анализа – проверки технологий на их культурную состоятельность и ценность в аспекте анализа фундаментальных проблем трансформации культуры и общества: катастрофичность социальных процессов, дегуманизация и др. С другой стороны, требует обновления самого культурологического знания и путей его трансляции в образовании с учетом возможностей и требований новых технологических реалий. Поэтому сочетание критического анализа с конструктивными решениями образовательного характера (критической педагогикой) позволили бы более эффективно интегрировать культурологическое знание в контекст современной цифровой культуры.

С точки зрения теории, существует насущная необходимость в комплексном междисциплинарном анализе существующих подходов к изучению и интерпретации цифровой культуры в ее связи с общей динамикой культурных процессов (пост)современности. Приходится однако констатировать, что в отечественных работах по данной тематике сегодня присутствует скорее фрагментарные, «однобокие» исследования (см. например, работы Д.Иванова “Виртуализация общества” с упором на критическую социологию, психологические работы Центра виртуалистики ИФ РАН), а также многочисленные исследования исключительно прикладного характера в контексте информатизации образования и других отраслей (см. например материалы журнала “Дистанционное и открытое образование” или материалы популярной международной конференции по информатизации в сфере культуры EVA). Подобная “кусочность” не позволяет систематически рассмотреть существующие подходы к проблематике цифровой культуры (в особенности в зарубежных исследованиях) и проследить всю сложность культурной динамики технологического развития.

Следует также отметить, что культурные исследования в силу своей специфики нередко склонны скептически игнорировать проблемы развития технологий как менее значимые, чем богатство многовекового духовного опыта. Такая позиция исключает само культурологическое знание из актуального контекста динамики современной культуры, что недопустимо как с научной, так и образовательной точки зрения. В частности, это не дает возможность оценить перспективы использования цифровых технологий как для преподавания культурологии (мультимедиа ресурсы), так и для анализа/исследования современных культурных процессов.

В поисках культурных оснований технологического развития

На протяжении последних лет основной фокус внимания автора этих строк сосредоточен на определении культурных оснований (культурных «корней») технологий и их ассимиляции в мире повседневности, попытке определить культурные предпосылки технологического развития и объяснить его роль в культурной динамике (пост)современности [2]. Именно в такой постановке задачи встает проблема генезиса цифровой культуры, т.е. некоего процесса (точнее – теоретической модели его), в котором можно проследить не только возникновение и специфику феноменов цифровой культуры, но и понять причины и факторы, понять те силы, которые пробудили их к жизни.

Нередко некритическим образом принимается следующий аргумент: стремительные социальные трансформации 20-го века детерминированы развитием технологий. Такая позиция представляется излишним упрощением и редукционизмом, поскольку, в частности, предлагает мыслить о технологиях как некоей «внешней» причине (технологии помещаются какбы вне культуры и общества, что едва ли логически корректно). Поэтому мы обращаемся, прежде всего, к вопросу о культурных «корнях» технологий в традиции Запада. Этот вопрос немедленно ведет нас к доминирующему на Западе научному рационализму и сциентизму как способу мышления и основе действия. Мы мыслим о технологиях и создаем их исключительно в рамках рационального логического вывода (наличие интуиции возможно, но лишь как “творческое” дополнение). Так, поиск предпосылок цифрового (бинарного) языка - фундамента современных информационных технологий – приводит нас к классическому рационализму - философской метафизике Лейбница - и далее к ее более поздней адаптации в математике и информатике [1].

В неразрывной связи с рационализмом находится западная традиция индивидуализма. Автономный индивид с его правами, рациональными решениями и стремлением к совершенству (тела, разума, вещей в собственности и т.п.) и есть «суверенный потребитель» компьютеров, мобильной связи, клиент электронных магазинов, электронных развлекательных центров, программ дистанционного образования и в не столь отдаленном будущем – клонирования. Технологии служат моделированию идеального тела, расширению возможностей ума, расширению восприятия, самовыражению. На самом деле, они провоцируют деструктивную супериндивидуализацию, которая также означает нарастание социальной фрагментации и дезорганизации [4].

Еще один важный аспект культурной детерминации технологий – Западный капитализм, который безусловно органично связан с рационализмом и индивидуализмом. Компьютер как совершенное вычислительное устройство есть проекция бесконечного поиска эффективности и рассчитанной экономической выгоды. Скорость и информация – только средства для стимулирования бизнес-процессов и активности потребления. За сценой эскалации технологического развития стоит группа крупных корпоративных лидеров – «виртуальный класс» - который диктует идеологию и упражняется в новом могуществе [6]. Одним из основных моторов продвижения техно-будущего являются индустрии развлечений. Современная танцевальная музыка, кино, парки развлечений, видео-игры и т.п. цифровые технологии не только интегрируются в повседневную жизнь, но также расширяют границы экономической власти, предопределяя стили потребления. И это, в частности, одна из главных причин новых культурных конфликтов международного масштаба [5].

Дальнейший поиск приводит нас к вопросу о военных корнях технологического развития. Как прекрасно показал в своих работах Пол Вирильо [12, 13, 14], большинство самых значительных технологических достижений - от атомной энергии до Интернет – были разработаны или нашли первичное практическое применение в первую очередь в военных целях. Война содержит некое помешательство на скорости и мобильности как ключ к победе. Поэтому Вирильо настаивает, что техно-ускорение жизни (скорость компьютеров, транспорта, информации) приносит хаос и дезориентацию в нашу повседневную жизнь, отчасти потому, что человеческий мозг и тело не были созданы для того, чтобы жить на таких скоростях.

Держа в уме все рассмотренные достаточно общие культурные факторы, мы должны также обратиться к специфическим историческим обстоятельствам, когда спонтанные, но в то же время непреодолимые силы включаются в игру культурных трансформаций. Это важно

и с методологической точки зрения: нельзя ограничиваться анализом культурной машины рационального техно-капитализма; существуют и оппозиционные течения и силы, которые как бы деконструируют доминирующую культуру. Ярчайший тому пример – контр-культурные движения конца 60-х – начала 70х (особенно американская контр-культура западного побережья). Именно контр-культурный дух свободы создал ту творческую атмосферу, в которой стала возможной идея персонального компьютера ([9] как оппозиция милитаристическому образу компьютера как совершенного оружия).

Таким образом, в качестве общего содержательного результата исследований мы видим уникальный набор культурных детерминант генезиса цифровой культуры: рационализм и индивидуализм, капитализм с его упором на расчеты и достижение высокой эффективности, милитаризм и политика войны, контр-культурная деконструкция доминирующей культуры. Как справедливо отмечает английский исследователь Ч.Гир [9], среди перечисленных факторов не хватает еще одного важного фактора – художественного авангарда, который через художественные эксперименты с новыми технологиями способствовал не только их популяризации, но и открытию новых специфических культурных форм применения технологий.

Но в данном случае нельзя утверждать, что такая логика культурного генезиса технологий ниспровергает технологический детерминизм. С нашей точки зрения необходимо скорее искать продуктивного критического диалога с аргументами последнего в самой его решительной форме, поскольку сила и значение этих аргументов чрезвычайно велики. Давайте предположим, что возможно в какой-то момент технологии становятся самостоятельным детерминирующим фактором или... были им всегда?

Технологический детерминизм

Прекрасным примером, представляющим аргументацию технологического детерминизма, является концепция, предложенная Полом Вирильо. Она примечательна тем, что с помощью своих оригинальных категорий автор рисует просто космологическую картину изменения нашего мира под воздействием новых технологий.

В центре внимания французского мыслителя "критический переход" современности: радикальная трансформация мира под воздействием основного критического фактора - революционных возможностей использования современных технологий, телекоммуникационных и компьютерных систем, которые радикально преобразуют

восприятие мира и Другого, всю среду человеческого бытия, ее географию и экологию, организацию социального поля и политические практики.

Формулируя свою критическую философскую позицию, Вирильо предлагает аналитическую модель *физики* средств телекоммуникаций. Для анализа он привлекает материал как классических, так и на новейших исследований физиков. Основа оригинальной философской механики (или скорее кинематики) культуры П.Вирильо - идея предельной скорости передачи данных, скорости света (как "космологической константы"), которая лежит в основе телетрансляции. Скорость света электромагнитных волн радикально меняет структуры восприятия человека, ориентированные в исходном функционировании на физические ограничения скорости тел - пространство и гравитацию. Возникает "третий интервал" - интервал света (первые два - пространство и время). Здесь происходит не просто высвечивание вещей, придание им видимости, а формирование среды их реальности и их перцептивное конструирование на скорости света [14].

В генеалогии технологий "третий интервал" возникает вслед за двумя другими интервалами пространства и времени: за технологическим освоением географической среды (пространство, транспорт) человек осваивает среду физическую (время, электричество) и затем - среду света. После преодоления звукового и температурного барьеров происходит историческое преодоление третьего - светового. На этом этапе возникает возможность контроля микрофизической среды (человеческий организм) с помощью микророботов и биотехнологий.

"Третий интервал" - аналог взрыва "второй бомбы" - электронной, о которой пророчествовал Альберт Эйнштейн (первая бомба - атомная) [13]. На этом критическом переходе привычная топография индивидуальности и социального пространства (пространство-география, время-история) сменяется "телетопикой коммутаций", помещенной в координаты сетевых соединений телекоммуникационных средств. Мир теперь приобретает свою определенность на поверхности экранов, в сети каналов, приемников и передатчиков. Оформляется мир над/за временем и пространством, возможный только в "перспективе реального времени". Скорость света преодолевает ограничения "пространства", изобретенного еще в эпоху Возрождения, и впервые на предельном скоростном режиме открывается глобальное, единое реальное время, доминирующее над пространством. Через *монокронический* фильтр глобальной темпоральности пропускаются только лучи настоящего-присутствия; хронологическое время прошлого, настоящего и будущего уступает место *хроноскопическому*, которое определяется в модальности *экспозиции* на векторе "до-после"

экспонирования (быть экспонированным значит быть телепрезентированным, телеприсутствующим на скорости света, быть выставленным в этом свете, быть теле-существующим).

Согласно Вирильо, то, что экспонируется на предельной скорости, может быть только случайным. Случайны образы виртуальной реальности, случаен взрыв раздувшегося "мыльного пузыря" мировых виртуальных финансов, случайно поведение фундаментально дезориентированного человека и т.д. Случай - это именно то, что высвечивается, предстает в свете. Случайны не сами вещи, а происходящее с ними в световых экспозициях. Поэтому "критический переход" означает всевластие этого нового типа случайности, эпикурейского "случая случаев".

Скорость света позволяет преодолеть ограничения гравитации. Таким образом, телекоммуникации создают "третий горизонт", "горизонт прозрачности" - квадратный горизонт экрана (ТВ, монитора), провоцирующий смешение близкого и удаленного, внутреннего и внешнего, дезориентирующий общую структуру восприятия. В отличие от двух других горизонтальных линий (первая - видимая физическая граница неба и земли, вторая - психологический горизонт интенциональности, памяти и воображения) здесь действуют законы особой *активной оптики*. Если обычная пассивная оптика предполагает действие прямого света и наличие зрительного контакта с веществом, активная оптика организует все восприятие, включая тактильное, а не только визуальный перцептивный ряд.

Физика скорости переходит у Вирильо в своеобразную психологию восприятия [12]. Телекоммуникационное облучение и все то, что экспонируется на скорости света, решающим образом преобладают в поле объектов человеческого восприятия. В результате перцептивный строй человека претерпевает глубинные изменения. Пытаясь ориентировать восприятие по "третьему горизонту", человек испытывает перцептивный шок, "ментальное потрясение", головокружение. Вирильо называет это состояние "фундаментальной потерей ориентации", когда фатально разрушаются отношения с Другим и миром, происходит как бы стирание индивидуальной идентичности, утрата реальности и впадение в безумие.

Сверхпроницательная *активная оптика* времени-света продуцирует новый тип личности, разорванной во времени между непосредственной активностью повседневной жизни "здесь и сейчас" и интерактивностью медиа, где над "здесь" превалирует "сейчас" (как на телеконференциях, которые вообще происходят нигде в пространстве, но в реальном времени). Трансформируются архитипические формы, которые организуют матрицу скорость-восприятие - геометрическая оптика вещества-зрения, определенность "здесь и

сейчас", гравитационное поле. Активная оптика растворяет среду человеческого существования, и в результате сам человек де-реализуется и дезинтегрируется. Органы чувств парадоксальным образом одновременно совершенствуются и дисквалифицируются технологическими протезами. Вирильо говорит о колонизации взгляда, об индустриализации зрения и культурном предписании видеть. Взгляд должен приспособливаться к активной оптике и объектам, наполняющим "третий горизонт". Технология требует стандартизации зрения. Но глаз не успевает за скоростью света - виденье мутирует, подвергается технологической кастрации.

Теперь человек сталкивается с фатальным раздвоением своего бытия в мире. С одной стороны, задается альтернатива: жизнь-путешествие человека-кочевника - траекторного человека VS сидячее бытие "цивилизованного" человека, захваченного непреодолимой инерцией мира объектов и своей собственной субъективности, замкнутого в неподвижности приемника, подключенного к телекоммуникационным сетям. Но есть и другая линия раздвоения - технологическое производство-клонирование живого человека с использованием техники виртуальной реальности, когда при помощи специальных шлемов и костюмов создаются ощущения виртуальных предметов, "находящихся" в компьютерном киберпространстве, хотя предметы здесь ни что иное, как компьютерные программы. Вирильо усматривает в этом технологическую версию античного мифа о двойнике, призраке, живом мертвце.

Базовая философско-физическая модель является для Вирильо инструментом социально-философской критики и здесь его техно-детерминистская логика приобретает черты аргументации противоположного свойства. Он делает один из основных критических акцентов на милитаристических корнях практически всех технологических достижений: от колеса до видео, телевидения, первых симуляторов виртуальной реальности и Интернета [14]. Основа Интернет (ARPAnet), например, была разработана в одном из военных агентств США для оптимизации управления запуском ракет. Физическая генеалогия технологий как переход от интервала пространства к интервалу скорости (см. выше) движима инстинктом войны, образом совершенной войны. Милитаризм как генетическая предпосылка технологий проявляет себя везде. В кино и искусстве, считает Вирильо, он нередко заявляет о себе скрыто, не столько в выразительном и изобразительном ряду, сколько в его технологической основе, в степени использования военных технологий в творческом процессе. Корни киноискусства, считает Вирильо, восходят к поискам совершенствования средств визуальной военной разведки. Скорость света, кино и войну объединяет один эстетический принцип -

эстетика исчезновения. Актуальный объект и непосредственное видение исчезают в тени технологического продуцирования образов. Прекрасное актуально только как исчезающее.

В конечном итоге война, технологии войны являются двигателем истории и общественных изменений. История войны - это история радикальных изменений в полях восприятия (например, развитие средств обнаружения - радаров и пр.), а следовательно - это также история медиа-технологий, усиливающих искусственную способность восприятия. Суть современной войны - информация; война сначала превратилась в "холодную", а затем в войну "знаний" и информации. Современная война стремится стать виртуальной кибервойной.

После трагедии второй мировой осознание необходимости тотальной мобилизации населения и ресурсов для военных нужд, а также особенности ядерного оружия, породили необходимость в гигантских объемах статистической информации и новом функциональном мышлении для ее обработки, которое вскоре стало доминирующей интеллектуальной функцией. На этом фундаменте возникла новая модель социального управления - социополитическая кибернетика. Следующим шагом, когда спутниковые и компьютерные системы станут основой управления разведкой и вооружениями, станут единственным источником инвариантов стратегических решений о войне и мире, это будет означать конец политического и политики как таковой. Следовательно, возникает угроза тотальной социальной дерегуляции и неуправляемости, либо неминуемо встает проблема узурпации властных и управляющих функций технологическими системами. Власть теперь основывается на скорости; скорость стала главным вопросом политики и, таким образом, мир оказался в плену драматических отношений скорости и власти.

Тема скорости и политики многие годы остается одной из центральных в работах П.Вирильо. Диктатура предельной скорости производит новый, невиданный по своей силе вид власти, который бросает вызов современной демократии. Больше нет никакой демократии, есть только дромократия. Дромократия - власть скорости. Она была мотором "индустриальной (а на самом деле - дромократической) революции", она стала основой демократических режимов, она заменила классовую борьбу борьбой технологических тел армий (спидометр военной машины - это индикатор ее выживаемости). Магия все возрастающей скорости - это главная надежда западного человека, его образ будущего. Тирания скорости произвела революции в системах вооружений и породила современный город. Скорость - основа политики и войны. Она преодолела границы геополитических

единиц - государств, наций и континентов - и оформляет свою господствующую позицию в глобальном измерении.

Развивая в этом ключе идеи критического урбанизма, Вирильо исходит из того, что изменение городской среды выступает как функция от развития технологий и, прежде всего, военных технологий. Начало города было положено оружием отражения (обороны) - крепостными укреплениями. Эволюция атакующего оружия массового поражения привела к возникновению национальных государств и росту городов - тогда время стало главным фактором выживания и победы, а скорость - единственным ресурсом для того, что маневрировать и избежать решающего поражения от массированного удара. Информационное оружие и превращение городских систем в "мировую деревню" (Вирильо использует термин М.Маклюена) эпохи позднего капитализма находится на одной линии с амбициозными имперскими планами Цезаря сделать весь мир римским городом.

Городская география и вообще география уступают место инфографии. Трансформация городского пространства теперь должна стать предметом особого внимания: необходима специальная городская экология - Вирильо называет ее серой экологией, пользуясь метафорой мелькания и исчезновения цветов на больших скоростях: скорость убивает цвета, все становится серым. Серый - цвет загрязняющих мировой город выбросов данных, отходов информации, отбросов реального времени. Жизненное пространство города сжимается, провоцируя эпидемию клаустрофобии - болезнь мутировавшего перцептивного аппарата. Поэтому помимо новой экологии необходима также и новая этика восприятия.

Погружаясь в перспективу реального времени, общество утрачивает измерения прошлого и будущего, поскольку стираются протяжение и длительность. Остаются только остаточное время прошлого и реальное время настоящего, в котором общество стремится быть представленным везде - во всем мире - средствами телепрезентации. Ему необходима тотальная видимость и прозрачность.

Тексты Вирильо имеют ярко выраженный критико-политический настрой. В его анализе технологический детерминизм выступает основой для культурно-критического исследования и оценки. Однако проблема технологического детерминизма, как впрочем и детерминизма культурного, заключается не только в сложности постановки вопроса о генезисе как некоем прослеживаемом становлении или развитии (у Вирильо мы скорее увидим момент деградации), но также и в игнорировании специфики новых культурных форм, какими являются феномены цифровой культуры. Персональный компьютер или графическая станция, создающая кино-эффекты - это вроде бы продолжение все того же самого. И не

важно, является ли это инстинктом войны или изощренностью потребительских вкусов автономного индивида. Вопрос о специфике новых техно-культурных форм в их техно- и культурно-генетическом становлении остается, и здесь мы хотели бы отдельно обратиться к уникальной в своем роде синтетической теории культурной динамики Маршала Маклюэна.

Медиа-логика культуры

В своей книге «Познавая медиа: о расширении человека» (Understanding Media: The Extension of Man [11]) знаменитый канадский социальный теоретик Маршал Маклюэн предлагает оригинальную концепцию «медиа», успевшая за прошедшие десятилетия с момента выхода книги стать классической. Не смотря на то, что расцвет популярности Маклюэна и его работ пришелся на 60-70-е годы 20-го века, в конце столетия они вновь оказались в центре теоретических дискуссий и произошло второе рождение «маклюэнизма». Как нам представляется, одним из основных достоинств этой блестящей теоретической работы является попытка посторонить комплексное видение медиа-генезиса культуры, в котором культурные, антропологические и технологические аспекты сочетаются в весьма сложных конфигурациях, но при этом в ясной логике. Самое главное, что здесь удастся сохранить внимание к специфике новых медийных форм цифровой культуры.

Итак, различные «медиа» формируются в рамках общей для них всех культурной логики, которую и фиксирует знаменитое высказывание Маршала Маклюэна – «medium is the message»: средство передачи сообщения само есть сообщение, поскольку любой медиум может быть содержанием другого медиума. Содержание письма – речь, так же как написанное слово содержится в печатном, а печатное является содержанием телеграфа. Своего рода «медиа-матрешка»: устное слово фиксируется на письме, газетный или журнальный материал возникает в радио или теле-программе, новости из Интернет оказываются новостями газет или ТВ, письменный текст перепечатывается на машинке, устная речь фиксируется на диктофон, потом используется в радиоматериале и так далее. Медиум, таким образом, утверждает – абсолютно бессодержательное! – существование другого медиума. Маклюэн относит к миру «медиа» речь и письмо, одежду, здания, транспорт («колесо, велосипед, самолет»), деньги, часы, печать, телеграф, печатную машинку, игры, радио, телевидение, звукозапись и еще целый ряд явлений. Однако прежде всего его интересует исторический процесс медиатизации и ее важнейший аспект – «гибридизация» медиа.

Переход от одного медиума к другому (скажем, от романа к кино) ускоряет и усиливает коммуникативную функцию, что приводит к социальным и культурным изменениям. Этот закон был менее очевиден в Гуттенберговой культуре книги, но в электронной культуре средств массовой информации и социальном пространстве «мировой деревни» (знаменитая метафора Маклюэна) он открывается во всей ясности. К примеру, то, что происходит при электрическом освещении, происходит благодаря электричеству и как его конструктор.

Механистический мир 17-19 веков - мир последовательностей и связей - трансформируется в креативные конфигурации и структуры электронной медиации. В бесконечном мелькании разрозненных образов, не связанных общей логической связью, причина и следствие, знак и значение сливаются в подвижной медиа-конфигурации.

Это финальная стадия расширения человека: с помощью медиа он глобализует свою центральную нервную систему, преодолевая ограничения пространства и времени. Именно поэтому постоянное присутствие медиа – включенного телевизора или компьютера, например – становится столь необходимым: ведь медиа - часть нашей нервной системы! Маклюэн называет это «технологической симуляцией сознания», подчеркивая тем самым, что «медиа» имеют антропологическое определение как «продолжение человека».

Для человек этот медиа эффект заключается не в информировании и осведомлении (“make aware”). Скорее медиа выполняют роль побуждения/принуждения что-либо случиться (“make happen”), наподобии нервного рефлекса. Медиа функционируют как перформатив – важнейшая установка Маклюэна. И перформативность относится в первую очередь к гибридным медиа-формам.

Гибрид или сочетание двух медиа есть момент истины и откровения, рождающий новые форм. Это момент свободы и пробуждения из обычного оцепенения и немоты, в которые сами же меди поворачивают наши чувства. Гибридизация – противоречивый исторический процесс. Кино и телевидение сильно навредили популярности театров и ночных клубов, но одновременно подтолкнули поэтов и писателей к более интенсивным живым контактам с публикой в публичных местах (кафе, парках). Художники особенно склонны к активной гибридизации различных медиа на своей творческой кухне, они также «владеют средствами предвосхищения и избегания обстоятельств технологической травмы» и именно искусство, считает Маклюэн, способно привить обществу и культуре иммунитет для безболезненной адаптации к вызовам новых технологий.

Однако медиатизация приводит к антропологической реверсии: приспособляясь к новым техно-органам, человек сам становится сервисным механизмом, обслуживающим воспроизводство и развитие технологической машины. Человек мутирует, становясь «половым органом машинного мира». Более того, возникает особое эротическое тяготение между медиа/техно объектами и людьми. Маклюэн настаивает, что подобное обращение означает блокирование нервной системы, отключение рациональной регуляции и активности восприятия, что ведет к преобладанию бессознательной нарциссической апатии (наркотический эффект медиа, «гаджет-любовник: нарцисс как наркоз»). Однако на фоне подобной деструктивной деиндивидуализации формируется внешнее «социальное сознание», особое чувство человечества, что означает переход от индивидуально-приватной рациональности и автономии к социальной разумности. Механизмом этой коллективной креативности, позволяющей одновременно вывести индивидуальную нервную систему из оцепенения, становится уже упоминавшаяся гибридизация медиа, дающая новую энергию для новых форм.

Медиа-технологии выполняют фундаментальную культурную функцию трансляции («медиа как трансляторы»), переводя опыт в эксплицитные формы. Технология - это эксплицитность, настаивает Маклюэн. В обычной речи мы эксплицируем самих себя и речь, таким образом, играет роль технологии. В мире электронной информации мы все больше обретаем собственную эксплицитность за счет перевода себя в различные форматы данных. Технология, следовательно, всегда предполагает трансформацию опыта, переход границы прежнего опыта, трансгрессию.

Маклюэн анализирует свойства различных видов медиа, методично выстраивая генеалогию медиумов по принципу включенности предыдущего в последующий, когда каждый новый медиум изменяет физические и социальные координаты существования человека, стремясь преодолеть границы и предшествующие стандарты культуры.

Он начинает с речи (устного слова) и далее по-порядку переходит к письму (письменное слово – «глаз для уха»), колесу и дорогам, числу («профиль толпы»), одежде («наша вторая кожа»), жилью, деньгам («кредитная карта бедняка»), часам («аромат времени»), печати, комиксам, велосипедам и самолетам, фотографии («бордель без стен»), прессе, автомобилю («механическая невеста»), рекламе, играм, телеграфу («социальный гармон»), печатной машинке, телефону, кино («мир в рулоне»), радио («туземный барабан»), телевидению («застенчивый гигант»), оружию (главы в большинстве своем имеют весьма экстравагантные названия).

Рассмотрим подробнее эту уникальную синтетическую меди-логику культуры, предложенную Маклюэном. Итак, речь - слово изреченное (цветок зла?) есть продолжение человека в том смысле, что речь и язык делают для разума то же, что делает колесо для ног и перемещения тела. Говоря о письменном слове («глаз для уха»), Маклюэн утверждает, что ценности западного общества основаны на письменности (доминирование литературы) и даже электронная культура так или иначе унаследовала визуальную доминанту письма. Система фонетического алфавита определяет не только неразрывную связь письма и речи, но задает систематику социальной структуры (отличия Европы и Китая заложены в линейности и последовательности алфавитной культуры Запада).

Рассматривая далее число как «профиль толпы», Маклюэн показывает, что количественные показатели есть медиум=сообщение («миллионы тонн», «рост ВВП в %», «доход на душу населения», и даже торговые марки - «7/11», рейтинги и названия «Топ 10», а также тотальная нумеризация пространства и времени), которое посылает себе западное общество, созидающее себя как массовое. Запад тысячелетиями воспроизводит античное поклонение числу. И если одежду и жилье – тоже медиумы - следует рассматривать в качестве продолжения телесной оболочки (кожи), приспособляющейся к температурным параметрам среды и обустривающей пространственные границы социальной коммуникации, то гибридный медиум «деньги» («кредитная карта бедняка») возвращает нас к предшествующим формам медиа: алфавиту, письму/печати, транспорту и числу. Именно в силу своей гибридности деньги приобретают столь универсальную медиа-функциональность (например, деньги-число становятся универсальной мерой «труда»). Высокая гибридность и абстрактность позволяют деньгам расширять во вне такие аспекты человеческого существа как мотивы, желания, чувства и эстетические стремления (мода).

Часы («аромат времени») представляют из себя другой вид более сложного медиа-гибрида, сочетающий в себе примитивный фрагментирующий алфавитный порядок выражения, число и его абстрактность, письмо и его визуализацию, колесо (механические часы) и моду как время для смены стиля одежды. Часы расширяют существо человека в мир скорости и мобильности.

Однако главной вехой перехода к современности являются не часы, а печать и «печатное слово», внесшие революционные изменения в структуру социальных коммуникаций. Без печати, замечает Маклюэн, невозможно представить западную цивилизацию с ее наукой, литературой и искусством, технологией и коммуникациями. И это в существенной мере благодаря присущей печати серийной механической репродукции,

стандартизации и унификации текста, визуальной ориентации и способности индивидуализировать автора/читателя. Печать – инструмент отчуждения. Она дала человеку способность (= власть) действовать на расстоянии, не будучи обязанным реагировать, эмоционально участвовать и быть вовлеченным. Именно типографическое расширение человека принесло национализм, индустриализм, рынок массовой продукции и всеобщую грамотность. Но если книга конституировала приватное как таковое и следовательно возможность «точки зрения», то пресса с ее «мозаичным» форматом создала механизм общественного (публичного) участия.

Фотография («бардель без стен», империя глянцевого журналов), в свою очередь, определила дальнейшую эволюцию от Человека Типографического к Человеку Графическому и превратила общество потребления в одержимое потреблением визуальных образов, опосредующих и обостряющих восприятие персон, товаров, мест (=путешествий), событий, концепций. Далее реклама принимает эстафету фотографии на этом поле визуального удовольствия. Реклама создает единство образа, мотива/желания и рыночного структурирования общества. В идеале – это запрограммированная гармония рыночных импульсов/стимулов и потребительских реакций. Маклюэн считает, что этим обозначается уход от приватного мира книги и переход в публичный мир визуальной иконографии.

Электрический беспроводной телеграф («социальный гармон»), изначально подчиненный прессе и железным дорогам, приобретает, по мнению Маклюэна, характер глубинной органической социальной связи, образующей подобие центральной нервной системы общества (новое качество расширения человека), благодаря высокой скорости передачи данных и экстенсивности охвата аудитории. Эволюция медиа переходит от медиа-механики на стадию электрической медиации. Здесь возникает разрыв с линейностью (т.е. алфавитной структурой) прежних медиа и формируется новый принцип мозаичной организации медиа (аналогом и отчасти предвосхищением мозаичности можно считать импрессионистский «взгляд» и технику изображения), на котором основаны все электрические средства информации и под который реорганизуется социальная структура информационного общества.

Мозаичная децентрализация телефонной связи – экстенсия слуха и голоса – преодолевает отчужденность печати и создает новые не-иерархические пространства личного вовлечения и социального участия/партнерства (это ключевое, революционное отличие телефона, считает Маклюэн). И далее уже кино продуцирует идеализированные платонические миры, одновременно космос и космологию, утопию и приватные фантазии:

«экран открывает свою белую дверь в гарем прекрасных видений и детских грез». Экспансивный супер-гибрид, «мир в рулоне», рекламный монстр - кино все еще принадлежит книжной/алфавитной культуре в качестве адаптации книги к диалогу и участию.

Однако кино не может сравниться по силе персонификации и социальной интеграции с радио, которое способно созывать народы и заставлять их со всем участием вслушиваться в звуки небольшой говорящей коробки: радио (обычно в сочетании со звукозаписью), не смотря на дискомфорт не-визуализации, аудио-приватизации и «независимой изоляции», пробуждает первобытное чувство родства.

Аналогичным образом телевиденье («застенчивый гигант») апеллирует к участию и более глубинному вовлечению вплоть до момента, когда зритель «превращается» в экран. Теле-образ не есть снимок или изображение, это предельно мозаичная точечная теле-иконика; это абстрактный скульптурный контур вещей - высвечивающий, а не высвеченный - однако не способный давать детальную информацию о чем либо. В ТВ доминирует не визуальная и не информативная составляющие, а тактильная, настаивает Маклюэн. Экран есть провокация и иллюзия тактильного контакта. Он заражает этим эффектом имплозии прикосновений зрителей и окружающие вещи, находя продолжение в одежде, походке, причёске, жестах.

Широта и сила телеоблучения завершает не только переход от механической эры к электронной, но осуществляет превращение человеческого обитания на планете в «мировую деревню», (знаменитый образ Маклюэна) построенную на глобальной нервной системе электронных медиа. Апогей технологической имплозии – автоматизация (кибернетизация). Благодаря могуществу электричества, всегда независимому от питаемого устройства и производящего эффект мгновенной передачи данных, автоматика окончательно стирает границы между культурой и технологией, между искусством и коммерцией, между работой и досугом. Социальная имплозия электрического века производит слияние в одно целое производства, потребления и обучения, радикально преобразуя принципы социальной организации (специализация) механического века. «Мировая деревня» есть модель нового типа глобальной органической интеграции обществ, в которой существование каждой части определяется существованием других частей, однако отсутствует единый центр и предзаданная иерархия (неслучайно Маклюэн заканчивает работу на оптимистической ноте либерального прогноза о будущем социальной медиа-эмансипации).

Рассмотренная модель медиа-генезиса культуры позволяет нам не только комплексно, синтетически мыслить взаимную детерминированность и недерманентность (если использовать термин Джеймисона) культуры и технологий, но и подойти вплотную к

пониманию специфики феноменов цифровой культуры в контексте техно-логики новых медиа.

Новые медиа-гибриды цифровой культуры

“Новые медиа” включаются в общую медиа-логику культуры и наследуют черты своих предшественников, о которых писал Маклюэн. Это очень важный момент, позволяющий именно в этом пункте говорить не об изменениях, производимых технологиями, а о сложном, имеющем особую логику культурном генезисе. Компьютер еще сохраняет черты печатной машинки, в нем нового уровня достигает печатное слово, остается в своих правах мозаичность экранной культуры и конечно мы легко обнаруживаем здесь число, пусть и редуцированное до абстрактной бинарной формы цифры.

Однако новые медиа приносят и свою специфику в культурную логику медиа. С одной стороны, они приводят к эскалации “медиазации”, которая требует для себя специального имени, наподобие известного и довольно удачного термина “гипермедиа”. С другой стороны, новые медиа как бы стремятся к отрицанию самих себя, преодолению медиации как таковой в эффекте непосредственности присутствия того, что опосредуется в медиа (репрезентация). Такая непосредственность начинается с интерактивности, делая следующий шаг от иллюзии тактильности к более правдоподобной непосредственности (пример – игры-симуляторы самолетов).

В мир новых медиа включаются: всемирная паутина и Интернет сайты, виртуальная реальность, мультимедиа, компьютерные игры, интерактивные инсталляции в искусстве, компьютерная анимация, цифровое видео и фотография, фотореалистическая графика, кино и интерфейс человек-компьютер, медиа-кентавры, основанные на конвергенции “новых” и “старых” медиумов.

В современных исследованиях понятие «новые медиа» определяется в целом семействе терминов, ключевыми из которых являются:

- 1) Понятие «Масс Медиа» (Mass Media) или «СМИ – средства массовой информации» или «старые» медиа» - традиционные средства массовой информации, т.е. телевидение, радио, газеты, журналы, кино, видео. Синонимы в социальных науках: массовые коммуникации, коммуникации (mass communications, communications).
- 2) Понятие «Мультимедиа» (Multimedia) - термин рыночно-технологический, характеризующий коммуникативные и потребительские возможности компьютера:

сочетание текстовой, визуальной и аудио информации; способы преобразования, редактирования и хранения данных разного типа; возможность различных коммуникаций во вне – вывод на печать, соединение с видео, телевидением и телефонией, «общение компьютеров» в сетях и т.д. Означает также конвергенцию различных типов данных. В этом значении «мультимедиа» стал потребительским термином, служащим для ориентации пользователей компьютеров в разнообразных функциональных возможностях последних.

Нередко в качестве синонима «новых медиа» используется термин «компьютерно опосредованные коммуникации» (“computer mediated communications” (CMC), «цифровые медиа» (digital media). Термин «новые медиа» используется также в качестве альтернативы рыночно-технологическому термину «мультимедиа», поскольку акцентирует культурное и социальное значение компьютерных коммуникаций, то что можно отнести к дискурсу вокруг/o new media. Новейшие научные издания носят названия, включающие этот термин: например британский журнал «Новые медиа и общество» («New Media and Society», SAGE Publications).

Важным моментом в интерпретации новых медиа безусловно является представление о конвергенции. В конвергенции сливаются два процесса: функциональная интеграция средств коммуникации и экономическая интеграция отраслей и компаний, производящих эти средства [10]. В дискурсе конвергенции, однако, конструируется не только эта экономико-технологическая реальность, но и идеологическая модель глобализации господства капитала, контролирующего экономику высоких технологий, и культуры. Центральный пункт представлений о конвергенции - образ идеальной коммуникативной системы новых медиа ("информационной супермагистральной"), в которой происходит интеграция звука, видео и текстовых данных с возможностью хранения в гигантских библиотеках; интеграция включает также интерактивные механизмы.

Как правило, специфика новых медиа относится на счет их особого свойства – интерактивности (от англ. Interaction – взаимодействие). Интерактивность как социальное взаимодействие структурируется в нескольких полях: обмена (информацией, объектами, чувствами), интерпретаций, производства впечатлений («имиджей») и типизации/стандартизации сообщений (языка, позиций взаимодействия). Интерактивность как характеристика социальных коммуникаций в современной социологии в большей степени используется для описания взаимодействий в мире телекоммуникаций («масс медиа» и «новых медиа»), где к явлениям интерактивности относятся компьютерные игры,

электронная почта, общение он-лайн в Интернет, телефонное или Интернет-участие зрителей в телепрограммах (интерактивные опросы, голосования и проч.), технологии виртуальной реальности и др. Таким образом, интерактивность в мире телекоммуникаций предполагает взаимодействие на нескольких уровнях:

- интерфейс «человек-машина» – взаимодействие через команды и манипуляции; типичный инструмент – клавиатура, «мышь», пульт дистанционного управления;
- обмен данными различных форматов (аудио, видео, графические и др.);
- предоставление услуг: прежде всего, информационных, но не только – сюда же следует отнести телемагазины, Интернет-магазины, платежи и банковские услуги (компьютерные системы банк-клиент) и др. реальные взаимодействия, осуществляемые с помощью электронных коммуникаций
- 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; виртуальное общение происходит на так называемых форумах, где коммуникации и их участники распределяются по интересующим их темам («комнатам») – от религии до бытовой химии; различные виды межличностных интеракций тяготеют к взаимодополнительности;
- интерактивные элементы средств массовой информации: например, работая с электронной версией информационного или делового издания каждый может оставить свой комментарий/отзыв сразу после статьи, отзывы публикуются на отдельной электронной странице; сюда же можно отнести интерактивные опросы на телевидении с использованием Интернет и телефонной связи;

Учитывая всю сложность и многообразие феноменов, а также «сырость» самого понятия, интерактивность следует рассматривать в ряде важнейших аспектов, список которых предполагает открытость и дополнительность: 1) последовательность сообщений, взаимозаменяемость отправителя и получателя, 2) модификация медиа-среды в реальном времени, 3) мгновенный (синхронный), либо отложенный (асинхронный) двухсторонний обмен; 4) особенность, качество субъектов взаимодействия, 5) контроль за процессом коммуникации (дискурсом), 6) складирование информации (например, отслеживание параметров аудитории), 7) полезность: эффективность работы групп, стимулирование поиска информации.

Последовательность сообщений определяет расположение и связи между отдельными сообщениями, так же как в диалоге последовательность высказываний определяет всю композицию диалоговой коммуникации. Однако интерактивность – не обязательно диалог с двумя участниками; при использовании компьютерных баз данных, например, взаимодействие происходит на уровне сортировки и “перекачки” данных одним пользователем или редуцировано до уровня общения машин. Следует учитывать, что роли отправителя и получателя сообщения, таким образом, оказываются относительными и взаимозаменяемыми, поскольку для интерактивности куда важнее регулярность обмена сообщениями. Важно и то, что сам компьютер – медиум – может рассматриваться как третий участник коммуникации, поскольку он активно и со своей точки зрения способствует формированию «отзывчивой» виртуальной среды взаимодействия (установлении настроек, выборе параметров сообщения и т.д.).

Если мы рассматриваем интерактивность в измерении передачи посланий, следует учитывать особую интенсивность и активность коммуникации, гибкость временного режима для участников и возникновение особого ощущения виртуального места, где происходит не физическая встреча людей, а виртуальная встреча сообщений и операций (текстов), ведущих себя от имени предполагаемых людей.

Если мы рассматриваем интерактивность в измерении участников, то следует иметь ввиду вовлекающий характер интерактивности, а также значительно возрастающий контроль над коммуникативной средой, возможность вмешательства в структуру и «интерьер», полезность взаимодействия как в поиске информации так, и в решении коллективных задач; а также то, что целеполагание интерактивности предполагает, прежде всего, не столько некоторую внешнюю утилитарную цель, сколько ориентацию на свободный обмен информацией. Следует также иметь ввиду, что интерактивные коммуникации нелинейны и, следовательно, несводимы к линейной логике обмена данными. Как и сама интерактивность не является простой сменой формы социального взаимодействия (компьютеризированный вид обычного общения), а представляет собой уникальный тип коммуникации, со своей специфической динамикой, полноценным и богатым коммуникативным контекстом, включающим также и особую риторику.

Новые медиа включаются в мир повседневности на уровне обыденного языка, на уровне пользователя – обычного человека, непрофессионала и его участия в социальном конструировании новых цифровых коммуникаций. Обычные люди активно интерпретируют технологии и тем самым демократизируют и гуманизируют их. Эмпирические исследования

показывают, что при использовании Интернет общения (по электронной почте, на Интернет форумах, для поиска работы или общения с родственниками, живущими на другой стороне планеты), не происходит десубъективации и отрыва от биографических нарративов. Более того, в отношении традиционных институтов у людей возникает ощущение более легкого и реального доступа к ним через Интернет, к разговору, к обращению, к стимулированию решения проблем. Новые медиа через технологические механизмы стимулируют социальную интерактивность.

Интерактивность заставляет обратить особое внимание проблематику виртуальной социальности. Один из наиболее интересных вопросов связан с тем, что сообщества, возникающие на основе компьютерных коммуникаций, существуют и действуют преимущественно как движение текстов и образов на плоскости экрана, за которым, однако, мы признаем существование некоторой социальной структуры. Реальна ли она? Для многих людей виртуальное общество даже более реально, чем «реальный» социум, поскольку виртуальная жизнь становится прибежищем эскапизма, бегства от реальности опостылевшей повседневности - «места, где я не могу жить» - с ее проблемами на работе, финансовыми трудностями, неприятностями в семье и личной жизни, с ее страхами, болью и горестями.

С другой стороны, привлекательность различных видов интерактивности как виртуального общения, связана еще и с тем, что оно является воплощением игры в том культурном значении, в каком ее рассматривал Й.Хейзенга. Интерактивное киберпространство – это место встречи людей, это пространство для людей, среда человеческого общения, мир опыта и повседневной жизни. Различны виды общения - электронная почта, форумы, чаты, рассылки, виртуальные открытки - проникнуты духом авантюризма, веселья и экспериментирования - “игривостью” («playfulness») в терминологии Д.Бренда [7]. Игривость – это концентрированная интерактивность в сумме с возможностью замаскироваться, спрятаться, создать иллюзорную идентичность.

Бесспорным социо-культурным фактом является и то, что новые медиа совершили переворот в развлекательной (популярной) культуре (от домашних и сетевых компьютерных игр до гигантской фабрики кино и видео спецэффектов - империи виртуальных удовольствий Джорджа Лукаса) и способствовали ее глобальному распространению и усилению ее доминирующей роли. Институциональные проблемы функционирования индустрии культуры в жестких рамках техно-экономического детерминизма приобретают иной ракурс в мире повседневной жизни. В культуриндустрии происходит реверсия технологии и культурных практик: технологические средства развлечений проникают в мир повседневного опыта

(дома, бары и кафе, развлекательные центры), который, в свою очередь, накладывает ограничения и регулирует социализацию технологий – так технология трансформируется в культуру и социальные практики. Таким образом, изменяется ландшафт опыта в целом: техники удовольствий все более сливаются с дискурсивным моделированием досуга и развлечений, а использование знания превращается в использование удовольствий с помощью знания, производящего удовольствия (знания-как-удовольствия). Возникает особая точка приложения дискурса новых медиа – мир развлечений, «знание/удовольствие», «популярная культура», созданная технологической машиной производства удовольствий.

Заключение

Таким образом, исследование генезиса цифровой культуры в контексте постановки проблем технологического и культурного детерминизма, дает нам возможность для выхода на уровень более комплексного анализа, где специфическая техно-логика новых медиа обнаруживает сложные конфигурации технологических и культурных влияний, производящих вполне специфические, оригинальные феномены динамически развивающейся цифровой культуры, сохраняя при этом преемственность с предыдущими формами медиа- воплощения технологий. Как нам представляется, на этом пути дальнейшие исследования могут дать продуктивный результат не только исторического и теоретико-объяснительного свойства, но и футурологического.

ЛИТЕРАТУРА

1. Галкин Д.В. Бинарный язык и виртуальный дискурс: к философии цифровой культуры // Гуманитарная информатика. Вып.1, Издательство ТГУ, Томск, 2004 – с.30-40
2. Галкин Д.В. Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта. Автореферат на соискание степени кандидата философских наук. Томск, ТГУ – 2002
3. Галкин Д.В. Виртуальный дискурс в культуре постмодерна // «Критика и семиотика», №1-2, 2000, Новосибирск, с.26-34
4. Галкин Д.В. К антропологии индивидуализма: судьбы этики и проблемы морального самоопределения в условиях культурной динамики (пост)Современности // Вестник Томского государственного университета, №282. июнь 2004 - с.133-142

5. Галкин Д.В. Наступление глобального поп-капитализма или уроки креативной экономики? Российско-американские отношения в контексте культурной политики // Российско-американские отношения в условиях глобализации. Сборник материалов конференции. Институт Кеннана, Москва 2004
6. Галкин Д.В. Человек в виртуальном бункере: критическая теория виртуальной культуры А.Крокера // «Открытое образование», N3-4(11-12) 2003— с.100-105
7. Brenda D. Cyberpl@y: Communicating online. (Oxford/New York, 2001)
8. Bolter J.D. The Computer, Hypertext, and the History of Writing (Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1991)
9. Gere C. Digital Culture. Reaction Books. London 2002
10. Lull J. Media, Communication, Culture: A Global Approach. (New York, Columbia University Press 1995)
11. McLuhan M. Understanding Media. The Extension of man. (Routledge, London-New York, 2001)
12. Virilio P. Speed and Information: Cyberspace Alarm! // Reading Digital Culture Ed. by David Trend (Blackwell, 2001) pp.23-28
13. Virilio P. The Information Bomb. (Verso, London-New York, 2000)
14. Virilio P. Open Sky. (Verso, London-New York, 1999)