



Н. А. Сергунина

## ЛУЧШЕ ОДИН РАЗ УВИДЕТЬ?

Компьютерные технологии пока  
не смогли спасти текст



### СПОР ИЗ ГЛУБИНЫ ВЕКОВ

Полемика о том, что точнее передает человеческую мысль: изображение или слово, — стара, как мир. «Вначале было слово», — говорит Книга книг Библия. «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать», — словно отвечает ей пословица, издревле существующая в тех или иных вариациях во многих языках.

Еще мыслители античности задавали себе вопросы о способах выражения, характерных для различных видов искусств, их коммуникативных особенностях. Сократ был убежден: изобразительные искусства могут передавать не только видимые характеристики предметов, но и их «духовные свойства», «состояние души» (См., например, Басин Е. Я. Искусство и коммуникация. М. : МОНФ, 1999). А идеалист Платон заявлял о неспособности вербально-го образа выразить «чистое бытие», «идею». Впрочем, подобный скепсис вызывали у него все виды искусств. Аристотель в своей «Риторике» пишет о том, что язык способен выразить не только представления об объективных, внешних качествах вещей, но и эмоционально-чувственные переживания человека.

Средневековые, Возрождение и Новое время предлагали свои взгляды на сей счет.

Очень часто катализатором подобных споров становились новые технические изобретения, которые, как потом оказалось, серьезно влияли на ход развития человеческой культуры и цивилизации. Появление печатного станка привело к рождению современной книги и росту авторитета печатного слова. Дальнейшее его совершенствование — к иллюстрациям на печатной странице. И — снова! — дискуссиям о том, какая форма репрезентации информации наиболее адекватно передает то, о чем думает человек, как и что он чувствует: рисунок или слово. Да и между

самиими визуальными и вербальными видами коммуникации постоянно шла борьба за звание «самого точного». Так, с появлением фотографии возникли суждения о том, что живопись постепенно исчезнет за ненадобностью. А когда было изобретено кино, многим казалось, что оно уничтожит и фото, и рисунок, и книгу, и театр. Телевидение, радовались его энтузиасты, объединит в себе все виды искусства. И поодиночке за пределами телевидения они исчезнут. В наше время уже телевидение бьет тревогу: новые компьютерные технологии, и в частности Интернет, «отбирают» у него все больше зрителей. Опять начались споры о том, какой из видов репрезентации способен наиболее адекватно передавать смыслы — визуальный или вербальный. Что ближе человеку — читать или, как стало очевидно в эпоху массового распространения телевидения, все же смотреть.

Поводом для появления этих заметок стала работа профессора Школы литературы, коммуникации и культуры Технологического института штата Джорджия (США) Джея Дэвида Болтера «Степени свободы» (Bolter, Jay David. Degrees of Freedom // The Future of the book. Berkley. Los Angeles : University of California Press, 1996. P. 253—273). Изначально — в 1994 году — это был доклад, сделанный на симпозиуме в университете Сан-Марино. Впоследствии «Степени свободы» и тексты других одиннадцати выступлений были выпущены под одной обложкой (The Future of the book. Berkley. Los Angeles : University of California Press, 1996). Автором послесловия к изданию стал Умберто Эко. Многие тезисы своей публикации итальянский исследователь в 1998 году использовал в публичной лекции «От Интернета к Гутенбергу: текст и гипер-

текст» в МГУ. Болтер — автор многочисленных работ об исторической эволюции средств массовой коммуникации, а также специфике использования компьютера при написании текстов. В рамках симпозиума в Сан-Марино, как нам кажется, именно эти двое ученых выразили наиболее яркие точки зрения. Эко продемонстрировал уверенность в том, что книжная (т. е. словесная, вербальная) коммуникация не исчезнет. Некоторые типы книг — справочная литература, энциклопедии, словари — перейдут в цифровой формат, что будет оправданно с точки зрения удобства. Другим же видам книг, «книгам для чтения», «не только художественной литературе, но всем слушаям, когда требуется чтение неторопливое, вдумчивое, т. е. не просто получение информации, но и размышление о ней» (Эко У. От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст // Философский портал «Philosophy.ru» [<http://www.philosophy.ru/library/eco/internet.html>]), новая технология ничем не грозит.

Болтер доказывает обратное: мы уже давно удалились от печатного слова, сделав выбор в пользу визуального знака. Поэтому через некоторое время текстовая книга будет вытеснена на периферию современной культуры. Тексту угрожает не просто компьютерная технология, но создаваемые им визуализации — виртуальные реальности. Именно виртуальную реальность, по мнению американского ученого, можно назвать «наследием» телевидения в XXI веке.

Полтора десятилетия, прошедшие после симпозиума в Сан-Марино, по большому счету, не породили принципиально новых позиций. Зато время предоставило нам большой объем материала, позволяющего проанализировать, какая из них оказалась точнее.

### **ЗА ТЕКСТОМ — БУДУЩЕЕ!**

С конца 1980-х годов двадцатого столетия компьютерная сеть Интернет начала развиваться столь стремительно, что охватила практически все уголки земного шара. На протяжении почти трех десятилетий (1969 год — создание ARPANET, предшественницы современного Интернета) основной формой презентации информации здесь был текст. С конца 1970-х годов и до начала нового тысячелетия люди выходили в Сеть в основном для того, чтобы обмениваться посланиями сначала на электронных досках сообщений (BBS), форумах или чатах, отправлять друг другу электронные письма. Проще говоря, для того чтобы писать или читать. Помимо этого, пользователи переводили в новый цифровой формат и «вы-

кладывали» в Сеть огромное количество книг. А также публиковали свои собственные произведения. Атмосфера творческой свободы, близость к аудитории и моментальный выход на нее придавали многим любителям слова вдохновение. (Несколько талантливых писателей и поэтов из числа пользователей впоследствии стали востребованными авторами во вполне реальном литературно-издательском бизнесе.) Большинство «сетевиков» с удовольствием принимали участие в литературных играх — совместном написании романов и поэм (в нашем языке в середине 1990-х даже появились неологизмы — «сетеатура» и «рулинэт» (т. е. русский литературный Интернет)...). Какие еще нужны были доказательства, чтобы уверовать: Интернет, который с самого начала считался технологией будущего, — это вселенная Текста, окончательное возвращение человека к Слову!

Текст был самой популярной и органичной формой презентации для новейшей технологии, и потому сомнений не было: за текстом — будущее!

По сути же представители тогда еще крайне малочисленного сетевого сообщества, характеризовавшегося в работах социологов как «высокообразованное» и «с достатком выше среднего» (типичные характеристики элиты), переместили в виртуальный мир одно из основных своих увлечений.

Необходимо заметить, что первоначальное преимущество текста в Интернете объяснялось не столько культурными, сколько техническими причинами. Скорость передачи данных в Сети очень долго оставалась низкой. А это значило, что звуковые файлы и изображения даже в самом низком качестве отправлять и получать было крайне сложно. О пересылке видеофайлов речи вообще не шло. И только текст мог быстро и без потери качества здесь существовать.

Правда, этот текст несколько отличался от своего доцифрового предшественника. Некоторые исследователи назвали его языком устно-письменной электронной переписки: он изобиловал разговорной лексикой, жаргонизмами, орфографическим подражанием «живой речи» и смайликами. Функция последних сводилась к тому, чтобы при помощи печатных символов передать эмоцию пишущего — иронию, огорчение, смущение и т. д. То есть сделать текст еще и зрительно однозначным для его получателя. Дополнить слово визуальным компонентом. Иногда при общении в чатах или на форумах смайлики или их последовательность приравнивались к целым высказываниям.

Стоит сказать и о другом факторе. Слову, попавшему в виртуальное пространство, с самого начала необходимо было «соседствовать» с одним из видов современной визуальной культуры — компьютерными играми. Разработка первых их образцов относится примерно к тому же времени, что и создание ранних версий будущей Всемирной паутины. Поначалу игры выглядели очень просто и даже в каком-то смысле примитивно из-за уже упомянутых технических ограничений ЭВМ первого поколения. Но и в таком виде игры были невероятно популярны, ведь они позволяли на некоторое время окунуться в виртуальный мир, полный интересных зданий, захватывающих событий и приключений. Иными словами, еще на заре цифровой эпохи у текста был «попутчик», который через некоторое время станет главным соперником: он предложит человеку новый тип переживания и эмоционального обогащения.

Вне Сети жизнь на тот момент характеризовалась культурным господством телевидения. Для основной массы людей оно было главным инструментом получения информации о мире. ТВ просвещало, воспитывало, развлекало.

И одновременно — отучало человека читать. Телевизионная эпоха заставила печатные СМИ — в том числе качественные — отдавать все больше печатных площадей изображениям. Как сказал Дж. Д. Болтер, картинка из вспомогательного иллюстрирующего элемента превратилась в серьезную соперницу текста. В результате — из публикаций постепенно стали «вымывать» смысловое богатство и глубина. Наличие картинки, предлагающей некую конкретику и определенность, сделала большинство текстов однозначными и одномерными. «Зачем писать много о том, что можно просто увидеть собственными глазами?!» — таким, казалось, стал девиз многих газет и журналов.

## ТЕЛЕВИДЕНИЕ НА НОВЫЙ ЛАД

На рубеже ХХ—XXI веков культурная монополия телевидения впервые пошатнулась. Еще недавно бывший предметом роскоши компьютер с выходом в Интернет стал превращаться в едва ли не главное средство общения и получения информации для миллионов людей по всему миру. Принципиальным преимуществом, которое он даровал человеку, еще вчера сидевшему перед телевизором и с удовольствием следившему за программой передач, стала возможность самостоятельно определять контент, без чьего-либо

посредничества выстраивать свой «эфир» в зависимости от предпочтений, интересов, количества свободного времени и даже настроения. Для ТВ же характерно принципиально иное отношение к отдельному представителю аудитории. Он попросту ей неинтересен. Телевидение всегда ориентировалось на большинство, ведь только многочисленная масса, объединяемая желанием смотреть, определяет в этой индустрии самое важное — рейтинги. Для ТВ, если воспользоваться словами В. В. Маяковского, «единица — вздор, единица — ноль». В Интернете же пользователь — это главная фигура, отделенная от всех, вступающая только в индивидуальную непосредственную коммуникацию со всем миром.

В 2005 году людей, перебравшихся от телевизоров к компьютерам, стало так много, что издатель и компьютерный деятель Тим О'Рейли констатировал появление «новой версии» Всемирной паутины — Веб 2.0 (О'Рейли Т. Что такое Веб 2.0 // Копмьютерра. 2005. № 37—38) (т. е. Интернета второго поколения). Он обозначил новую веху в истории развития Сети: теперь ее содержание стало формироваться огромной армией пользователей. Конечно, и до этого весь объем курсирующей в Интернете информации зависел только от людей, которые регулярно выходили в него. Но теперь Сеть стала зависеть не от пристрастий элиты (тех самых нескольких тысяч высокообразованных и имеющих высокий достаток счастливых обладателей ЭВМ), но миллионов людей из разных стран!

Удешевление технологий, рост скорости и качества передачи данных в Сети, возможность подсоединяться к ней при помощи различных мобильных устройств изменили Всемирную паутину. И то, какой она стала теперь, позволяет многое сказать о современном человеке, ее создающем.

В своем докладе «Степени свободы» Болтер предвидит, что Интернет неизбежно будет визуализироваться, станет тем, чем было ТВ для предшествующих поколений. И действительно, количество размещаемых в Сети фотографий, рисунков и видеозаписей сегодня поистине огромно. Некоторые интернет-сервисы, состоящие из видеороликов (например, YouTube), могут насчитывать несколько миллионов посещений за день. При этом ни одна сетевая библиотека или масс-медиа, конечно, такими цифрами похвастаться не могут. Шаг за шагом сошел на нет интерес к литературным играм и проектам, ранее объединявшим десятки тысяч людей. Тексты в Сети теперь занимают гораздо более скромное место, чем раньше. А вместо набранных на клавиатуре

посланий пользователи теперь все чаще обмениваются картинками или видеозаписями, освобождая себя от необходимости употреблять слова.

Как только появилась возможность избежать текста, люди тут же к ней прибегли. Неоднозначность, вариативность словесного образа оказалась отринута в пользу наглядности. На место текстов, апеллировавших к фантазии и творческому началу пользователей, пришли краткие комментарии к фото. «Человек кликающий» оказался персоной, главным образом, рассматривающей.

### **ОЩУТИТЬ или ПРОЧИТАТЬ?**

Неужели Сеть, на которую вначале возлагались надежды на укрепление интеллектуальной свободы пользователей, которая вновь ввела в моду чтение, превратилась в очередной развлекательный канал? Пренебрегая словом, пользователи постепенно отворачиваются от размышления. Отдавая предпочтение визуальным образам, делают выбор в пользу легкости, а также готовой, сформулированной (пусть и без слов) точки зрения на события.

Неужели Интернет стал лишь улучшенной версией ТВ? Ведь к чтению человек так и не вернулся...

С одной стороны, перед компьютером такую задачу никто неставил. Он и не должен был вновь посадить людей за книги или газеты, выведенные в соответствии с последними технологическими достижениями на мерцающем мониторе.

С другой стороны, он в результате еще больше отдалил человека от культуры общения с текстом и с миром через текст.

Зато, утверждает Джей Дэвид Болтер, компьютерные технологии вместо этого предложили новую — чувственную — форму познания мира. При помощи новейших технологий и усовершенствованной компьютерной графики в заэкранном пространстве можно будет создавать точные копии реальной действительности. Настолько точные, что человек, вооружившись специальными техническими приспособлениями (например, чем-то вроде шлема для видеоигр), сможет «попытываться» где угодно и кем угодно, не выходя из дома. Его познавательный процесс будет строиться на поочередной «смене тел» участников или предметов той или иной сцены виртуальной реальности. Теоретически у него будет возможность почувствовать и увидеть «компьютерными» глазами все что угодно. И такое познание, по мнению американского

исследователя, будет давать гораздо более точную информацию о различных явлениях жизни, чем любой текст на земле.

Виртуальная реальность — новая стадия в развитии визуальной культуры человечества, считает он. На протяжении веков пространственные виды искусства всего лишь совершенствовали инструменты создания зрительного образа. При этом неизменной оставалась неподвижная, раз и навсегда определенная положением художника, его углом зрения **перспектива**. Компьютер же подарил плавающую, подвижную перспективу. И именно благодаря ей можно будет не только смотреть, но и **ощущать**, что значит «быть в чьей-либо шкуре». Смотреть на предметы со всех возможных позиций и даже изнутри них.

Не упускает ли при этом американский профессор того факта, что человек далеко не всегда может утверждать, что знает и до конца понимает самого себя, свои поступки? Так неужели возможность «взглянуть на вещи изнутри» сделает его более понимающим и тонко чувствующим? Более осведомленным — возможно, да, но не более того.

Можно ли вообще проникнуть внутрь чужого мироощущения? **Понять** объект до конца? Да, существует вероятность представить себе, что видит ребенок, если присесть на карточки или взгромоздиться за небольшую детскую парту. Но для того, чтобы лучше **попытываться** его, наверное, больше подойдет «Детство» Л. Н. Толстого. Трудно не согласиться с В. В. Кожиновым, писавшим: «Живописный образ дает значительно более интенсивный чувственный эффект... Поэтический образ... отличается гораздо более ясным и определенным выражением мысли художника». Только умелое владение словом дарит возможность передать тончайшие оттенки человеческой эмоции.

Солдат, прошедших страшнейшие войны XX века, миллионы. А таких, как Э. Хемингуэй или К. Симонов, — единицы. Так есть ли смысл изучать историю, становясь рядом, — пусть даже в каждой из противоборствующих армий поочередно? Да и ощущения, получаемые в реальном мире, опыт, нарабатываемый в нем, наверное, стоят дороже, чем переживания в виртуальной реальности.

Способность сопереживать определяется гибкостью человеческого сознания, интеллекта и психики.

И компьютер ее не отвергает. Автор «Степеней свободы» справедливо отмечает, что развитие такой способности поддерживает технология гипертекста. Гипертекст — это

«комбинация текста на естественном языке с возможностями компьютера осуществлять переход к различным кускам (порциям) информации» (Большой психологический словарь / сост. Б. Мешеряков, В. Зинченко. М. : Олма-пресс, 2004). Переходы от одной гиперссылки к другой очень напоминают обычный мыслительный процесс. От исходных данных до конечного вывода всегда необходимо проделать определенный путь. А результаты размышлений почти всегда обусловлены теми дорогами, которыми к ним пришли. Получается, гипертекст учит пользователя самостоятельному и независимому познавательному процессу. Он способен придать неокончательность, многосмысленность даже изображениям: они могут стать лишь отправной точкой в дальнейших поисках и размышлениях.

Но, согласно верному замечанию Джая Дэвида Болтера, такой способ познания всегда был менее популярен, чем при помощи наглядных вещей и предметов. Поэтому виртуальная реальность найдет больше поклонников среди пользователей, чем гипертекст. И это понятно: работать с ним сложнее. Нужно не только мысленно **представлять** то, о чем читаешь (принцип работы с любым текстом), но и уметь погрузить описываемое в систему сложных взаимоотношений с другими явлениями и событиями.

## **«КУЛЬТУРНАЯ» БОРЬБА НА ПОЛЕ ТЕХНОЛОГИЙ**

Вопрос, который в последние годы постоянно возникает у людей, работающих со словом — журналистов печатных СМИ, литераторов, издателей и т. д., — состоит в том, возможно ли человека вернуть к чтению. Жизнь пока не дает утешительного ответа.

Один за другим исчезают газеты и журналы. (Особенно в эпоху господства визуальности пострадали «толстые» литературно-художественные издания.) Те, что остаются, публикуют все больше изображений и, чтобы удержать читателя, вкладывают под обложку музыкальные и видеодиски, билеты на концерты, суют скидки в магазинах... Многие газетные боссы, полагая, что сегодня уже не телевидение, а Всемирная паутина — основной конкурент их изданий, открывают электронные версии в Интернете. Но и там привлекать аудиторию получается в основном только при помощи фотографий и видеороликов. Серьезных текстовых литературных или публицистических проектов в Сети сегодня немного.

В литературе годами не появляется новых громких имен. Произведения публикуются невероятно малыми по сравнению с прошлыми десятилетиями тиражами.

Может быть, в извечном споре приходит пора ставить точку? Слово окончательно «проиграло» изображению, и печатная книга, как пишет Дж. Д. Болтер вскоре будет существовать «на правах реликвии»?

Да, видимо, он прав. И, как нам кажется, подтолкнуть человека снова взять в руки книгу может только изобретение новой технологии, новой формы подачи текста. История показывает: верbalная культура менялась вместе с человечеством, пытаясь не отставать от прогресса. Сначала произведения передавались из уст в уста, высекались на камне, выводились палочкой на глиняных табличках, позднее — на свитках, а потом — на рукописных листах. В нынешнем виде книга существует, как известно, с XV века.

Но не слишком ли затянулась эпоха печатной книги? XX век подарил целый ряд революционных технологических новинок для ретрансляции и хранения изображений и звуков. И только печать изменения обошли стороной.

Компьютерная среда оказалась для нее не совсем органичной. По-настоящему в ней прижились только некоторые виды текстов: произведения небольшого объема и, как точно указал Умберто Эко, справочная литература, энциклопедии и словари. Их действительно стало гораздо удобнее использовать на компакт-дисках. Но остальным типам книг цифровой формат не подошел.

На лекции в МГУ У. Эко произнес: «Не надо противопоставлять вербальную и визуальную коммуникацию, а надо совершенствовать и ту, и эту» (Эко У. От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст // Философский портал «Philosophy.ru» [<http://www.philosophy.ru/library/eco/internet.html>]). Действительно, нужно ли сравнивать столь разные явления?! Зато есть смысл говорить о том, что на фоне современных способов презентации информации традиционная книга выглядит несколько архаично. Книга как основная хранительница текстов нуждается в «технологической прививке». И чем скорее ее сделают, тем к большему количеству прекрасных произведений прежних эпох мы сможем привить любовь подрастающему поколению.

Тем меньше будет причин считать, что человек всегда предпочитал визуальное вербальному.