



Дж. Д. Болтер

СТЕПЕНИ СВОБОДЫ

Перевод Н. А. Сергуниной

Предлагаем вашему вниманию перевод отдельных фрагментов статьи профессора американского Технологического института штата Джорджия Джея Дэвида Болтера. Проблема, которой он касается, очень актуальна: соотношение визуального и вербального в современной культуре, испытывающей серьезное влияние со стороны компьютерных технологий. К сожалению, формат «Университетской Площади» не позволяет привести полный перевод текста — слишком он велик. Здесь мы предлагаем отрывки, в которых речь идет о судьбе книжной культуры в современном обществе и двух основных типах познания, предлагаемых компьютером, гипертекстовом и виртуальном.

В оригинальном варианте автор очень подробно рассматривает историю развития коммуникаций, начиная с эпохи Возрождения, и пытается оценить то, как они влияли на самоопределение личности.

ВВЕДЕНИЕ

Значение и место визуальных форм передачи информации (кино и телевидения) продолжает расти в современной культуре, в то время как текст все больше утрачивает популярность. Само по себе это уже новостью не является: проза хворала так долго, что мы практически перестали наводить справки о состоянии этой больной. Но сегодня новые достижения в области компьютерных технологий усложнили ситуацию. Поначалу казалось, что компьютер будет продолжать и развивать традиции письменной коммуникации, что он сможет подарить нам новый тип прозы. И эта новая, выздоровевшая проза, называемая гипертекстом, все еще может процветать. Но главным последствием развития компьютерных технологий станет распространение таких форм репрезентации информации, которые больше схожи с кино и телевидением, нежели с письменной коммуникацией. Если считать (вслед за постмодернистами), что технологии репрезентации информации определяют тип культуры, то можно свидетельствовать о появлении нового ее типа. Нынешняя культура дает привилегии визуальным технологиям, отбирая их у письменной коммуникации. Процесс, который начался с изобретения фотографии, кино и видео, ускорился с появлением компьютерной графики.

Двух- и трехмерная графика играет невероятно важную роль в электронном мире. Киберпространство становится визуально

осознаваемым и воспринимаемым. Образы в нем могут быть статичными или движущимися, сопровождаться звуками, благодаря чему наше восприятие виртуальной среды становится более полным. В такой ситуации положение письма сомнительно. Сила письменного языка в передаче информации и убеждении читателя ослабевает по мере того, как обитатели киберпространства — а их становится больше с каждым днем, хотя всех людей планеты к ним пока еще нельзя отнести, — поддаются, если цитировать Мюррея Кригера (Murray Krieger) «жажде естественного знака». Эти люди верят, что виртуальная среда, созданная на основе трехмерной графики и способная полностью поглотить пользователя, делает возможной коммуникацию «без посредников». Письменная же коммуникация, которая всегда опосредована, таким образом, становится необязательной.

Одной из главных проблем современной культуры, движущейся в сторону виртуальности, становится необходимость уточнить традиционные представления о человеческой личности. Со времен Ренессанса и до XX в. письмо в целом и печатная технология в частности определяли личность как некое автономное эго, как автора текста, наделенного независимой умственной и психической жизнью. В киберпространстве личность больше не воспринимается как независимый авторский голос. Здесь она приобретает новые характеристики: становится «блуждающим взглядом», перед которым один вид сменяется другим. Познание в виртуальной реальности

строится не на естественности человеческой способности мыслить абстрактно или делать выводы на основе внешних наблюдений, как это принято в традиционной науке. Блуждающий взгляд, в который превращается человек в киберпространстве, познает в процессе сопереживания, сопричастности, пытаясь слиться с объектом познания, встать на его позицию и посмотреть на мир его глазами. Понятия как личности, так и знания в нынешней культуре будут пересмотрены и сформулированы заново — с учетом этих факторов.

Неважно, рассматриваем ли мы компьютерную революцию как причину или как следствие, мы становимся свидетелями появления культуры, в которой основным способом репрезентации становится визуальный, а не вербальный, и в которой наивысшей ценностью является способность принимать самые разные и подчас неожиданные точки зрения. Другие ценности отходят на второй план (хотя и не исчезают) благодаря желанию изучить как можно больше точек зрения. Желанию познать максимальное количество степеней свободы. Последствия активизации наибольшего количества точек зрения необходимо рассматривать как наивысшую ценность. Она приходит на смену сотрудничеству и единодушию. Как изменится литература в эпоху, когда под точкой зрения подразумевается нечто визуализированное, а не выраженное при помощи звука или текста? Какова роль личности в «полископной» культуре и как сегодня мы должны оценивать индивидуальную ответственность и коллективное взаимодействие?

ГИПЕРТЕКСТОВОЕ И ВИРТУАЛЬНОЕ

Прилагательное «виртуальный» сегодня популярно и в технической, и в культурной сферах. Обыденными стали словосочетания «виртуальная реальность», «виртуальные миры», «виртуальное искусство» и «виртуальные деньги». Само слово отсылает нас к электронному утопизму, и некоторые современные исследователи считают это свидетельством того, что электронная идеология вошла в моду. В данной работе тоже будет использоваться понятие «виртуальный», но мы попытаемся определить его точнее. Мы будем его употреблять, подразумевая один из двух видов репрезентации в электронной среде, — противоположный «гипертекстовому». (То, что Бодрийяр называет «гиперреальным», близко к «виртуальному» в нашей терминологии. <...>)

Компьютер был создан около 50 лет назад в помощь ученым и инженерам. Но первые разработчики, в частности Алан Тьюринг (Alan Turing), вскоре поняли, что машина эта сможет работать с различными наборами произвольных символов. Руководимые специалистами по искусственному интеллекту, разработчики компьютеров стали рассматривать ЭВМ как генерализованные устройства для работы с символами. Эта идея, между прочим, ознаменовала настоящий прорыв в сфере искусственного интеллекта в период с 1950 по 1980-е гг. Мы можем считать гипертекст парадигмой компьютерного устройства, ставшего сегодня классическим. Гипертекст представляет собой систему элементов, связанных между собой при помощи ссылок. Писатель, создавший его, может задать четкую последовательность передвижения от одной гиперссылки к другой. Или предоставить читателю полную свободу в выборе направления движения внутри гипертекста. В любом случае гипертекст будет суммой взаимосвязанных элементов, но характер связи между ними не всегда очевиден. Ссылки не существуют до тех пор, пока пользователь не активирует их. Гипертекст предстает перед читателем в виде целой серии различных текстов, и только один из них рождается при каждом отдельном акте чтения. Во всех смыслах компьютерный гипертекст, как кажется, стал наглядной иллюстрацией большинства лингвистических и литературных теорий двадцатого столетия, разработанных рядом ученых — от Соссюра до Дерриды. Но гипертекст не обязательно должен быть литературным. Необычайно популярный сегодня Интернет сам по себе является необъятным гипертекстом. И он предлагает пользователям информацию о продающихся автомобилях, погодные сводки, сообщения с фондовых бирж, спортивную статистику наряду с небольшим количеством литературных произведений. <...>

Наиболее ярким примером компьютерной виртуальной реальности являются игры. Игры, в которых пользователи передвигаются внутри зданий или на открытых местностях, сражаются с монстрами или решают головоломки. Особенность виртуальной реальности заключается в том, что она заставляет пользователя быть активным: как будто действительность приняла форму графически изображенного мира. <...>

Мы хотим выявить разницу между гипертекстовым и виртуальным видами репрезентации информации. Компьютер как гипертекст,

как устройство для работы с символами — это письменная технология, аналогичная той, которая использовалась при создании традиционного папирусного свитка, рукописной, а позднее и печатной книги. Компьютер как виртуальная реальность, как графический процессор, как перцепционный манипулятор находится в рамках визуальной традиции, которая представлена телевидением, кинематографом, фотографией и даже предметно-изобразительной живописью. <...>

СМОТРЕТЬ СКВОЗЬ ТЕКСТ

Энтузиасты виртуального типа репрезентации не любят смотреть **на** компьютерный экран. Они предпочитают смотреть **сквозь** него. Это позволяет им поддерживать иллюзию о том, что графический мир реален. Но даже самые отчаянные поклонники виртуальности не должны забывать, что имеют дело с работой искусственного механизма. Большинство из них не хочет и думать об этом. Они уверены в том, что компьютер может создать настолько правдоподобную графическую реальность, что пользователь сможет смотреть в нее вечно, чувствуя себя «человеком за кулисами». <...>

В нашей современной культуре — а возможно, так было всегда — гипертекстовое менее популярно, чем виртуальное. Текст или даже бурно менявшиеся визуальные медиа всегда нуждались в читателе или зрителе. Вербальный текст содержит больше возможностей для работы с образами и смыслами, чем визуальные медиа; но картинка способна быстрее привлечь наше внимание и дольше его удерживать. <...>

БУДУЩЕЕ КНИГИ

Успех изображений вызывал протест. Консервативные ученые и большинство литераторов пытались противостоять массовому визуальному и электронному способам репрезентации и отказу от старых форм. В результате разразились споры, продемонстрировавшие противоречивость нынешней культуры. К консенсусу прийти не удалось. Поэтому данный вопрос продолжает сегодня возникать в различных контекстах. В обсуждениях образовательных проблем, традиционной культуры, секса и насилия на телеэкране, цензуры в различных видах СМИ в конечном счете почти всегда споры сводятся к поискам допустимого баланса между словом и изображением. <...>

Вытеснит ли компьютер книгу? Вопрос этот неотвратим, но такая формулировка неточна по многим причинам. В конце концов, никто не может быть уверен в дальнейшей судьбе печатной книги. Многие аргументы против компьютера как нового приспособления для чтения текстов базируются на нечеткости отражения текстов на компьютерных мониторах (теперь она сменилась другой: результаты многочисленных экспериментов доказали, что читать тексты с компьютерных мониторов тяжело для глаз. Ученые сегодня только ищут то соотношение размера и цвета букв электронного текста, которое помогло бы человеку лучше его воспринимать. Об этом см., например, Сапрыкин И. Страницы печатные и непечатные // Независимая газета. 3 апреля 2008 г. С. 12). Но мы ведь пока не знаем, как технологии будут развиваться в ближайшие десятилетия. Не имеем представления, перед каким выбором окажется человек через десять, двадцать или тридцать лет. Пока же культурный выбор человека в том, что печатная книга до сих пор используется. Но по многим причинам она уже могла быть вытеснена. По крайней мере, в современном промышленно развитом обществе для этого понадобилось бы всего лишь осознанное желание читателей и писателей. Большинство людей пока не готовы переместить свои библиотеки на жесткий диск компьютера. Хотя они могут и передумать. Если обратиться к истории, то можно увидеть: некоторые методы и технологии письма почти навсегда исчезли из употребления. В поздней античности рукописная книга вытеснила свиток. Пергамент заменил папирус в Средние века в Европе. И более чем вероятно, что новые технологии возьмут на себя некоторые функции, присущие сегодняшним их предшественникам. В то же время, несмотря на то, что печатать когда-то вытеснила рукописный способ воспроизведения текстов, письмо до сих пор не вышло из употребления. Электронные устройства уже взяли на себя некоторые функции, принадлежавшие печатному станку или ручному письму (в бизнес-коммуникации, бухгалтерском деле, ведении учета и т. д.), и похоже, на достигнутом они не остановятся. В любом случае просто выживание печатной книги значения не имеет. Выжили ведь другие технологии и продолжили свое существование на правах реликвий: книга в форме свитка — священная еврейская Тора — до сих пор используется на службах в иудейских храмах. И сегодня не сидят без работы умельцы, изготавливающие факсимиле священных

рукописей для выставок или богатых коллекционеров. Но ни одна из этих технологий не занимает в наши дни сколь-нибудь значительную нишу в экономике, их место в культуре также крайне ограничено. В конце концов, ни один честолюбивый современный писатель не мечтает о том, чтобы его первое произведение было издано на куске папируса.

Важно понять, сумеет ли печатная книга выжить, сохранив статус культурного идеала. Для многих из нас сегодня, возможно, печатная книга до сих пор остается воплощением текста. И авторы, и читатели — мы до сих пор относимся к книге или журналу как к месту наиболее качественных публикаций. Немногие авторы сегодня стремятся «вывесить» свое первое произведение сначала в Интернете — они по-прежнему хотят напечататься. Однако печатной книге как некоему идеалу вызов был брошен еще несколько десятилетий назад постструктуралистами и теоретиками постмодерна. Компьютер же стал средством, реализовавшим этот теоретический вызов на практике. Некоторые группы (например, ученые и особенно исследователи-физики и обществоведы, а также представители бизнеса и чиновничьих структур) уже «предали» печатную страницу, отдав предпочтение компьютерному монитору. Они считают ЭВМ своим основным средством работы. Печатные носители для них вторичны и необходимы только в специальных случаях. Если вся современная культура пойдет по их стопам, текст приобретет качества компьютерной коммуникации (гибкость, изменчивость, интерактивность и мгновенный выход на читателя) и, скорее всего, утратит свойства печатной книги (стабильность и авторитет). Печатные книги могут остаться в широком распространении, как происходит в наши дни, и в то же время потерять статус определяющей формы символической коммуникации.

Скептики возражают, что компьютер будет использоваться для технических коммуникаций и домашних развлечений, но при этом местом обитания литературы по-прежнему будут печатные страницы. Например, писательница Энни Проулкс (Annie Proulx) недавно заявила в «Нью-Йорк Таймс», что «никто и никогда не будет читать роман на маленьком мерцающем мониторе». Но строго говоря, это заявление попросту неверно. Такие известные произведения, как «О дивный новый мир» Олдоса Хаксли и «Парк юрского периода» Майкла Крайтона были переведены в цифровой формат и прочитаны (или, по крайней мере, куплены) сотнями и даже несколькими тысячами людей. Гипертекстовые произведения Майкла

Джойса (Michael Joyce) «Afternoon, a story» и Стюарта Моултропа (Stuart Moulthrop) «Victory Garden», созданные специально для чтения на «маленьком мерцающем мониторе», также получили свою небольшую аудиторию. Вероятно, Проулкс права в том, что литературные произведения в цифровом варианте никогда не соберут значительного числа читателей. Если она права, если литература и все серьезные знания останутся только на бумаге, в то время как научные и технические коммуникации перейдут в электронную форму, результатом может стать дальнейшее обособление литературы в современной культуре. В таком случае научное и литературное сообщества никогда не договорятся о том, что такое идеальная публикация и идеальное место для общественных дискуссий.

Более того, если проза как таковая вынуждена пересмотреть собственную культурную роль, то печатной книге брошен двойной вызов. И он состоит не столько в том, что компьютер как гипертекст «испытывает на прочность» печатные носители в качестве места обитания текста, сколько в том, что печатная книга всегда была очень тесно связана со словом. Если проза потеряет власть над выражением смыслов, кто спасет книгу, наполняемую в основном прозой? Могут ли печатные иллюстрированные издания на равных соревноваться с широкоэкранным телевидением или интерактивным видео? Вероятно, книга выживет, превратившись в место только для печатных текстов. И именно по этой причине будет вытолкнута на периферию культуры. Или, может быть, прозу ждет более радужное будущее, если она сможет освободиться из-под влияния печатного станка. Если в виде электронного гипертекста проза соединится с визуальными видами репрезентации, то в таком случае, возможно, их ждет совместное культурное процветание.

МЕДИА И ЛИЧНОСТЬ

Виртуальная реальность и компьютерная графика вернули нас к уже поднимавшемуся вопросу о личности в постмодернистской культуре. Постмодернизм верит в то, что личность культурно определена, и в то, что способы репрезентации информации — краеугольный камень культуры. Следовательно, существуют тесные связи между взглядами личности и современными для нее видами репрезентации. Электронные технологии неизбежно предоставляют новые возможности для определения личности. Но не стоит бес-

покоиться о причине и следствии: неважно, изменяют ли новые технологии самоощущение личности или отвечают на происходящие в ней изменения. Важно только помнить о различиях между гипертекстуальным и виртуальным использованием компьютера. Гипертекст и компьютерная графика предполагают различные объяснения личности. Гипертекст продолжает традицию, сформированную в эру господства письменной технологии. А вот с компьютерной графикой ситуация сложнее.

Историки идей... долго приводили доводы в пользу важности письма, апеллируя при этом к автономной личности, которую можно обнаружить еще в античной Греции. Несколько последних столетий определения личности в западной цивилизации связывались с буквенным письмом в целом и печатной технологией в частности. Рассмотрение личности, предложенное Рене Декартом, никоим образом не было связано с печатным станком. Однако печатная технология создала такое письменное пространство, в котором картезианское определение личности дало буйные побеги. Постулат Декарта «мыслю, следовательно, существую» чаще всего означал: «Я — автор теста своих мыслей; поэтому я существую». Неизменяемость и однозначность текста подтверждали существование его автора. В подчиненности образов словам печатная технология поддерживала риторику, в которой абстракция находилась в более привилегированном положении по отношению к чувствам и чувственно получаемой сенсорной информации. Печать также придала особое значение и воздала должное индивидуальным творческим особенностям автора. Печатное устройство личности было отрегулировано многими культурными потоками и различными инновациями в технологии печати. Например, изобретение парового печатного станка и механической печати в XIX столетии сделали возможным массовое распространение газет и художественных произведений, воспроизводивших способ мышления и ощущения личности из числа представителей среднего класса. Но газеты, журналы, и в особенности тома печатных книг, продолжали утверждать в жизни такие качества, как авторитетность, неизменяемость и однозначность. С другой стороны, в XX в. их (как и картезианские представления о личности) стали все чаще подвергать критике. Даже в те времена, когда культура все еще всецело находилась во власти печатной технологии. Появление компьютера, а чуть ранее — радио и телевидения, само по себе не объясняет возрастающую на

протяжении почти столетия неудовлетворенность декартовыми формулировками.

Однако компьютерные технологии поддерживали это недовольство. Компьютер как гипертекстовая технология — это уже вызов декартовым представлениям о личности. Автор гипертекста — менее авторитарная фигура, чем автор печатной книги. Да и производство не является результатом творческого усилия только личности автора. Напротив, над созданием произведения он работает совместно с читателем. Гипертекст предполагает личность, которая всегда находится в процессе самоопределения и поиска себя, не может легко нащупать и защитить границы собственного сознания, творческого потенциала и индивидуальности. Гипертекст предполагает многогранный разум. Философ Даниэль Деннетт (Daniel Dennett) не так давно опубликовал теорию гипертекстового сознания (Daniel C. Dennett. *Consciousness Explained*, 1991. 511 p.). Согласно Деннетту, мозг похож на уставшего редактора, который вынужден все время разбираться в хаотичной массе разнородных фактов, выявлять суть и находить отличия: «Плоды такого «разграниченного содержания» с течением времени становятся похожи на повествовательный поток или последовательность, которые задействуются в бесконечном процессе. Этот круговорот смыслов в чем-то походит на построение повествования с очень сложным разветвленным сюжетом. В любой временной точке в мозгу существует несколько «эскизов» для одного и того же отрезка «сюжета». <...>

Компьютер как виртуальная реальность — другое дело: он принципиально отрицает устройство личности как лингвистического универсума. В киберпространстве личность, если воспринимать ее с позиций, господствовавших после Просвещения (т. е. как вербальное существо), лишается своей однозначной определенности и в конечном счете распадается. Причем распад носит гораздо более очевидный характер, чем представлено в работах Дерриды, Хайдеггера и Витгенштейна. Перечисленные ученые не вышли за рамки картезианской традиции. Они остались философами печатного станка так же, как Деннетт — философом гипертекста. Виртуальная вселенная — это отрицание пространства непосредственного личного познания, которое рисовал Декарт. Виртуальная вселенная борется за чистое, пусть и искусственное, чувственное восприятие. И хочет противопоставить себя письменной культуре.