

Полина Дроняева

Новые медиа как «технологии себя».

В заданном контексте «между галереей и метро» под «новыми медиа» я в первую очередь имею в виду интерактивные медиа (без особого дальнейшего различения между интерактивным искусством и интерактивными гаджетами повседневного широкого потребления), а также веб 2.0. «Технологии себя» - термин французского философа Мишеля Фуко. Английское "Technologies of the self" (последние переводы предпочитают просто «self») иногда переводятся на русский как «техники себя», но последнее часто употребляется в текстах по йоге и другим практикам по саморазвитию, поэтому я предпочитаю буквальный перевод «технологии». Встречается равнозначный вариант «практики себя». Так как в основе этих практик лежит выработка полезных привычек в поведении, я в результате перехожу к описанию именно таковых, с той лишь разницей, что техника – это осознанная привычка, а я рассматриваю примеры ещё не осознанных привычек.

Мишель Фуко определил «технологии себя» как практики и стратегии, с помощью которых индивиды представляют самим себе их собственное этическое самопонимание. В результате своего экстенсивного изучения древних практик Фуко отмечает, что «произошла инверсия в иерархии двух принципов древности: «заботься о себе» и «познай себя». В греко-романской культуре знание самого себя проявляется как следствие заботы о себе. В современном же мире, наоборот, знание себя является фундаментальным принципом» (Martin et al. 1988).

Некоторые из этих «технологий» древних практик звучат очень современно. Например, «три техники себя стоиков: письма друзьям и самораскрытие, исследование себя и своего сознания, включая пересмотр того, что было сделано, что должно было сделано, и сравнение того и другого... ведение дневника... третья техника стоиков, аскеза, не раскрытие тайного себя, но запоминание» (Фуко 1982/2007).

И вот, впервые в истории человечества человек получил в свои руки доступный инструмент, так удачно названный Маклюэном продолжением нашей нервной системы (в отличие от трактора, который продолжает наши руки и ноги, или бинокля, который продолжает наши глаза) (Маклюэн 1962/2005). Новые медиа – это в первую очередь инструменты для познания себя, в том же смысле, что имели в виду древние греки: через «заботу о себе», через постоянное осмысление самых мелких событий частной жизни.

Почему я считаю продуктивным рассматривать новые медиа как «технологии себя»? Потому что это позволяет минимизировать влияние картезианства в нашем дискурсе о современном искусстве, о новых медиа в искусстве. Это также даёт возможность мыслить аудиторию современного искусства как активного агента, как соавтора произведения.

Картезианство в философии в широком смысле – это такая картина мира, в которой субъект отделяет себя от объектов, на которые делит окружающий мир (Taylor 1993). Своего пика такой подход достиг в XIX веке (с победой позитивизма в науках). Одновременно росло и сопротивление ему. Например, в области искусства и истории искусств возрос интерес к звуку и аудиоокружению. Слух противопоставлялся зрению как одна из стратегий отхода от картезианства: последнее, как и зрение, предполагает человека, отделённого от предмета, тогда как слушающий проникается звуками всем телом в силу самой физики звука («Представление о визуализации, при котором рационализированная система координат Декарта ставит воспринимающего субъекта в качестве единственной точки (зрения), из

которой наружный мир расходится равными лучами, уступило место более гибкому, мобильному и объёмному представлению о пространстве, в котором растворяется дуальность «субъект – объект», а также разница между отдельными точками и плоскостями... Слышащий субъект – это субъект, представленный не в качестве точки, а как мембрана, не как картинка, а как канал, пропускающий голоса, шумы и музыку»

«The rationalized “Cartesian grid” of the visualist imagination, which positioned the perceiving self as a single point of view, from which the exterior world radiated in regular lines, gave way to a more fluid, mobile, and voluminous conception of space, in which the observer – observed duality and distinctions between separated points and planes dissolve... The self defined in terms of hearing rather than sight is a self imaged not as a point, but as a membrane; not as a picture, but as a channel through which voices, noises and musics travel» Steven Connor (1997). Смотрите обзоры материалов на тему антиокулярцентризма в Martin Jay (1993 a, b) и Steven Connor (1997).

В философии же, после неудачной попытки Ницше, самым последовательным антикартезианцем стал Мартин Хайдеггер (Хайдеггер 1993). Фуко относится к той же линии антикартезианства в философии, что и Хайдеггер. А как неоднократно показал в своих работах Хьюберт Дрейфус, подход, разработанный на основании идей Хайдеггера, помог достичь прогресса в области искусственного интеллекта и робототехники (Дрейфус 1978).

Если идеи Хайдеггера помогают эффективно выстроить работу робота и его интерфейс «машина – среда», то при создании интерактивных устройств «человек – машина» эти идеи тем более представляются незаменимыми. Именно их изучают студенты института Интерактивного дизайна в Линце (Австрия) (www.interface.ufg.ac.at).

Интерактивность в мире искусства шире технических возможностей интерфейса. Главный интерфейс в искусстве – это человеческое сознание. Произведения искусства, которые меньше похожи на окно или сцену (для пассивного созерцания) и больше на инструмент, обращающий внимание зрителя на самого себя, своё сознание и ощущения – вот идеал, которого мы все ожидаем от художников, работающих с новыми медиа. И именно к этому идеалу стремятся студенты в Линце (Дроняева 2013).

Применяя похожий подход, мы увидим, что наш мир наполнился технологиями себя благодаря интерактивным технологиям. Мы сколь угодно много можем спорить о полезности произведённой и накопленной на сайтах Веб 2.0 информации, но одно должно быть для нас несомненно: само наличие этих сайтов – отличная Технология Себя.

То же можно сказать и об интерактивных гаджетах. Кому-то покажутся подобные технические игрушки способом инфантилизации населения. Я же вижу в них **инструменты для выработки новых привычек** – привычек реагировать на контент, взаимодействовать с ним. При этом глубина содержания самого контента становится здесь на второе место. Главное – производимые с ним манипуляции.

Три привычки постепенно утверждаются в современном мире вездесущих интерактивных технологий: 1) привычка взаимодействия с контентом, 2) привычка искать и находить каналы для обратной связи, 3) привычка регистрировать окружающее – либо высказывать свое мнение (в комментариях или на своих страничках в соцсетях), вести блоги в соцсетях, либо как минимум фотографировать, делать аудио- и видеозаписи происходящего. И ещё одна,

четвёртая привычка, которая воспитывается интерактивными технологиями, включена во все три описанные, но её важно выделить: привычка делиться.

Все эти полезные привычки стали возможными благодаря открытым архитектурам, стандартам и кодам Веба 2.0, когда интернет стал платформой со встроенной «этикой кооперации» (Тим О'Рейли 2005).

В качестве примера первой привычки возьмём **движение мэш-апов Mash-up (также ремикс, фэн-вид)**. Это манипуляции с готовыми видеороликами: монтаж и перемонтаж, переозвучка и т.п. Получаются вполне полноценные арт-объекты. Некоторые из них, как работы Джонатана Макинтоша, могут играть роль политического комментария, критики.

Кстати, Макинтош в своей работе об истории политического видеоремикса указывает, что первый такой ремикс был сделан в России (некий Э. Шуб прокомментировал нарезку из голливудских фильмов) (McIntosh 2012).

Сам Макинтош делает критические ремиксы как с левой политической критикой, так и с феминистической критикой гендерной направленности рекламы для детей. Он даже разработал веб-приложение как инструмент медиаобразования, с помощью которого вы сами можете смонтировать видеоряд рекламы для девочек с аудиорядом рекламы для мальчиков и впечатлиться результатом (<http://www.genderremixer.com/>).

Нечто подобное, т.е. комментарий через ремикс, без добавлений постороннего контента, мы в нашей лаборатории выполнили с передачами радиостанции «Эхо Москвы» (Дроняева, Сенько 2008), а также со спамом. Реальный спам, ежедневно получаемый на телефон от Билайна, был нами сонифицирован и представлен на прошлой Московской биеннале (в рамках спецпроекта «Внутренности») как «Спам-арт» (Дроняева 2011). Как автор могу подтвердить то особое удовлетворение, очищение от нанесённых спамом обид, которое испытываешь, препарировав раздражающий спам.

Но часто ремиксы - просто продукты фан-клубов, как дань любви к определённым сериалам, т.е. фэн-виды. Макинтош и здесь попробовал себя: очень популярен его мэш-ап сюжетов из двух разных сериалов о вампирах (<http://www.rebelliouspixels.com/2009/buffy-vs-edward-twilight-remixed>).

Это замечательно, что человек выражает таким образом отношение к любимому фильму. Для нас, исследователей, здесь замечательно то, как именно это происходит - через действия, манипуляции. Человеку недостаточно теперь пассивно наслаждаться любимым фильмом, ему особенно приятно перемонтировать любимые сцены, иногда поменять к ним музыку и т.п. (см. также «10 оригинальных жанров YouTube» 2013).

Вторая привычка - стараться быть услышанным. Привычка наличия обратной связи. Люди соскучились по активным действиям, манипуляциям. В нашей лаборатории мы это наблюдаем при каждом выступлении нашей интерактивной инсталляции, позволяющей посетителям создавать полноценную музыку своими движениями (<http://www.acousticimages.net/works/acousticimages.html>). Таким людям уже скучно в обычной картинной галерее. Но те проекты, где предлагается нажать на кнопку, чтобы получить результат, тоже не для них. Это тоже не интерактивное искусство. Его правильнее называть реактивным. Таким образом, здесь всё ещё находится лакуна, которая ждёт своего заполнения талантливыми художниками.

Или другая полезная привычка - вести блоги. Интересны в этом плане **армейские блоги**. Кто бы мог подумать, что у паренька, находящегося целый

год в казарме, найдутся темы для практически круглосуточных твитов! А таков был блог Кирилла Диденка. Читать такой блог – это не искать новостей или анализа политической ситуации, но наблюдать сиюминутные реакции молодой души на различные моменты, которые всем нам жизнь предлагает ежедневно: ранний подъём, физические нагрузки, насмешки соседей, новые приятели, подготовка к празднику, посадка клумб в ближайшем городе и тому подобные незначительные происшествия.

Но их сила именно в этой незначительности, за счёт которой новые способы реагирования на окружающее быстрее и легче усваиваются.

Новые технологии позволили ребятам возобновить практику стоиков ежедневного отчёта о своей жизни, а нам дали возможность принимать эти отчёты (что для греков также входило в условия выполнения этих практик). Здесь не сама жизнь, здесь отчёт о ней важен для самосовершенствования.

Один автор такого армейского блога так и пишет: «Частенько в армии я спрашивал себя: «Зачем я веду дневник? Может, ну его...» Но что-то подсказывало: «Пиши, так интереснее!» Теперь понимаю, что вся эта «писанина» – это способ остаться человеком и не сойти с ума от армейской монотонности, абсурда и безделья» (Армейский дневник (2013)).

Да и просто невинная привычка фотографировать всё и вся тоже может рассматриваться как современная версия древнегреческих «практик себя». Памела Рутледж, психолог, специализирующийся на новых медиа, так рассматривает акт фотографирования посетителями музейных экспонатов:

«Фотографирование не только более богатая форма передачи информации, но также и более демократичная. Фотография может вдохновить на новую работу или быть использованной в мэш-апе, или быть включённой в работу, которая будет выставлена через месяц в этом же музее. Обновление старого – не новая идея в истории искусств» (Pamela Rutledge 2010).

«Taking a picture makes it not only a richer form of information transfer, but also a more democratic one. The photograph may inspire new work, or it might end up incorporated into a mash-up, or re-contextualized in a piece that is on exhibit next month in the same museum. Revival is not a new concept in art history» (Pamela Rutledge 2010).

Также Рутледж рассматривает шутливые микроблоги в Твиттере как «интерактивные перформансы»: «Мы привыкли искать развлечения в кино, видео, комиксах, книгах или журналах, и в некотором роде наше использование Твиттера происходит в том же духе. Но Твиттер интерактивен, он позволяет – а иногда даже требует – участия аудитории в совместном создании контента, который бы продолжал или расширял рассказ. Это создаёт ощущение соучастия и собственного вклада в юмор, чего нет в традиционном выступлении комика» (Pamela Rutledge 2012).

«We are used to seeking amusement from videos, films, comics, books or magazines and, in some sense, our use of Twitter is no different. But Twitter is interactive; it allows—often even requires—audience participation for the co-creation of content that can further and expand the story. This creates a sense of ownership and investment in the humor that doesn't often happen in a traditional 'comic on the stage' venue» (Pamela Rutledge 2012).

Итак, рассматривая новые медиа как технологии себя, мы 1) переносим фокус анализа с контента с одной стороны, и с технической составляющей -- с другой стороны, на человеческую составляющую взаимодействия «человек – медиа», **2)** избавляемся от картезианства и рассматриваем пользователя новых медиа как активно взаимодействующего с окружающей средой, **3)** получаем возможность рассмотреть манипуляции,

производимые с новыми медиа как самодостаточную деятельность, придавая ей значимость (т.к. мы считаем, что эти манипуляции формируют привычки, способные создать новые сценарии поведения, которые могут быть экстраполированы на более важные сферы жизни – принятие решения, участие в жизни общества, потребность в выражении мнения, активная жизненная позиция, поиск обратной связи).

Мелкие, незначительные действия, часто по отношению к незначительным поводам, тем не менее, могут играть решающую роль в становлении новых условий для человеческого существования. Как Фуко, так и Хайдеггер видели огромный потенциал для освобождения человека именно в мелких, маргинальных действиях и событиях (Дрейфус 2004; нельзя не вспомнить здесь и «микropolitику» Делёза и Гваттари).

Согласно Дрейфусу, Хайдеггер настаивал, что мы должны научиться ценить маргинальные практики, то, что Хайдеггер называл «спасительная сила незначительных вещей» - такие действия, как дружба, поход в лес или проба молодого местного вина с друзьями. Эти действия маргинальны, потому что сопротивляются возможности упорядочить их и сделать более эффективными (как того требуют тоталитарная наука и техника современности). Но всё-таки такая угроза существует. Поэтому мы должны охранять эти практики от исчезновения, следить за тем, чтобы их нельзя было «мобилизовать» как ресурсы.

Когда-нибудь эти маргинальные, неэффективные практики займут центральное место в нашей жизни, в то время как «эффективное упорядочение», правящее миром сейчас, станет маргинальным. Поэтому так важно развивать в людях чувствительность и сохранять все нетехнические практики и привычки (Дрейфус 1993).

Как это часто бывает, литературные произведения часто являют нам неожиданные образцы подобных маргинальных действий и «нетехнических» привычек, ставших вдруг центральными. Например, Андерсен в своей сказке «Свинопас» описал типичного пользователя интерактивных гаджетов в образе принцессы (более подробно о том, как «Свинопас» рассказывает о новых медиа, смотри Dronyaeva Polina 2012/2013).

Лоренс Стерн, основатель сентиментализма (направление в литературе), руководствовался полемикой с Гоббсом при написании «Сентиментального путешествия» (1768). Зло не является естественным началом человека, как настаивал Гоббс, люди способны развить хорошие качества, заботясь о себе через знание своих глубинных чувств, своих душ. «Сентиментальное путешествие» даже предлагает несколько примеров – по одному в каждой главке – как именно это может быть сделано.

Например, в одной главе Стерн описывает, как он пытается подстроить ритм своей кареты к ритму и содержанию своих мыслей. В другой главе рассказывает, как он определил, что человек, который хотел устроиться к нему в слуги, хороший, ещё до того, как тот успел произнести слово.

Но одно происшествие заняло у Стерна целых три главы, оно называется «Двери сарая»:

«Когда мосье Дессен оставил нас, сказав, что вернётся через пять минут, рука её покоилась в моей, а лица наши обращены были к дверям сарая. Пятиминутный разговор в подобном положении стоит пятивекового разговора, при котором лица собеседников обращены к улице: ведь в последнем случае он питается внешними предметами и происшествиями – когда же глаза наши устремлены на пустое место, вы черпаете единственно из самого себя».

Человек, глазеющий в упор на тупой скучный, ничего не значащий предмет, вынужденный находить смыслы внутри себя (не имея возможности черпать их из внешних событий) – так это же портрет современного человека перед теле- или компьютерным экраном! Ища смыслы в себе, а не в экране. И чем бессмысленнее содержание (контент) происходящего на экране, тем глубже ему приходится копаться в самом себе в поисках творчества и самопознания.

Так и у Андерсена: принцесса проводила время у бессмысленного на вид горшочка с бубенчиками, но ведь дело было не в горшочке и не в той информации, которую он передавал, а в тех манипуляциях, которые нужно было для этого проделать.

Принцесса, таким образом, переносит фокус с информации на манипуляции, с контента гаджета на его интерактивность. Принцу кажется, что интерактивность вторична, маргинальна по отношению к контенту. Принцесса же делает маргинальные действия центральными.

И только сейчас, когда интерактивные медиа стали повсеместными, критики могут задуматься, как новые технологии подчёркивают определённые «технологии себя», и к каким результатам в будущем это может привести.

Например, Stockburger предсказывает развитие «интерсубъективных отношений» внутри сообществ по обмену файлами и т.п.:

«Цифровые технологии открыли возможности для всех этапов индивидуальной работы со звуком: композиции, распространения и потребления, а также новые формы социального взаимодействия, как например, сообщества по обмену файлами, состоящие из людей, которые интернализируют идеи об утопии, и... возникает вопрос, не наблюдаем ли мы временный отход (от общения) перед будущим установлением новых социальных формаций и возвращением сообществ на новом уровне взаимодействий» (2010).

'Digital technologies have opened up possibilities for individual sound production, distribution and consumption while providing novel forms of social groupings as exemplified by the practices of file sharing communities' consist of individuals who internalize ideas of utopia and... the question emerges whether this merely represents a moment of contraction before new social formations establish themselves and communities return, on a different plane of action' (2010).

Hiroshi Yoshioka также признаёт важность технического окружения как предпосылки к развитию определённого стандарта поведения: «Одно из главных преимуществ современного существования в окружении цифровых медиа заключается в том, что мы подходим ближе к перспективе «толерантности сложности» не столько в результате философского или научного продвижения, сколько обычного всеобщего стиля поведения, который мы приобрели через ежедневное использование цифровыми технологиями» (2009).

'One great advantage of living in today's digital media environment is that we are coming closer to this perspective [i.e. "tolerance of complexity"], not so much as the result of philosophical or scientific insight, but rather as a more common pattern of behaviour, which we have acquired through our normal experience of digital media' (2009).

Конечно, здесь не идёт речь о техническом или каком-либо другом детерминизме. Наоборот, информация, которую мы получаем и передаём, как и технические средства, с помощью которых мы это делаем, уходят на второй план. На первый план выходят «технологии/техники себя», пока ещё новые (в силу новизны технических средств), но при более пристальном рассмотрении –

хорошо забытые старые (похожие на техники, изученные Фуко у древних греков), пока ещё маргинальные, но, как указывал Хайдеггер, полные огромного потенциала, если станут центральными.

Литература.

- 10 оригинальных жанров YouTube
Шредс, мэшапы и другие жанры видео, которые мы знаем благодаря видеосервису. *Частный корреспондент*. 15 июля 2013. Доступно онлайн http://www.chaskor.ru/article/10_originalnyh_zhanrov_youtube_32241
- Армейский дневник (2013) http://man-in-army.blogspot.ru/2013/09/blog-post_30.html
- Дрейфус Х. (1978). *Чего не могут вычислительные машины: Критика искусственного разума*. М.: Прогресс. Редакция литературы по философии и педагогике.
- Дроняева П., Сенько А. (2008). *Идеальный политолог*. Аудиоскейп <http://www.acousticimages.net/works/theidealpolitolog.html>
- Дроняева (2011). Спам-арт. <http://www.acousticimages.net/works/spamart.html>
- Дроняева (2013) *Хайдеггер и искусство*. Блог «2.0 в нашу пользу» <http://2-0-we-lead.livejournal.com/7487.html>
- Маклюэн М. (1962/2005). *Галактика Гуттенберга. Становление человека печатающего*. М.: Академический проект: Фонд «Мир».
- Тим О'Рейли (2005). *Что такое Веб 2.0*. <http://old.computerra.ru/think/234100/>
- Стерн Л. (1768) *Сентиментальное путешествие*.
- Фуко М. (1982/2007). *Герменевтика субъекта*. СПб.: Наука.
- Хайдеггер М. (1993) *Европейский нигилизм. Время и бытие*. М.: Республика.
- Хайдеггер М. (1993) *Вопрос о технике. Время и бытие*. М.: Республика.
- Connor, Steven (1997). The Modern Auditory I. In *Rewriting the Self. Histories from the Renaissance to the Present*. Ed. Roy Porter. Routledge http://www.arts.rpi.edu/public_html/century/eao12/ConnorModernAuditoryI.pdf
- Dreyfus, Hubert L. (1993). Heidegger on the connection between nihilism, art, technology, and politics. *The Cambridge Companion to Heidegger*. Ed. Charles B. Guignon. Cambridge University Press. Downloadable at <http://socrates.berkeley.edu/~hdreyfus/pdf/HdgerOnArtTechPoli.pdf>
- Dreyfus H. L. (2004) *Heidegger and Foucault on the Subject, Agency and Practices*. Available online at http://socrates.berkeley.edu/~hdreyfus/html/paper_heidandfoucault.html
- Dronyaeva Polina (2012/2013) The Rage of the Swineherd. Phenomenology of Paratactic Commons. in Paratactic Commons Conference, Amber'12 Art and Technology Festival. Istanbul: amberTXT / BIS. Pp. 185-194 Available online at <http://www.scribd.com/doc/157454705/amber-12-Art-and-Technology-Festival>
- Jay, Martin (1993a). *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. University of California Press
- Jay, Martin (1993b). The Rise of Hermeneutics and the Crisis of Ocularcentrism. In *Force Fields: Between Intellectual History and Cultural Critique*. New York
- Martin L.H., H. Gutman, and P. H. Hutton, eds. (1988). *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*. Amherst: University of Massachusetts Press
- McIntosh, Jonathan. 2012. "A History of Subversive Remix Video before YouTube: Thirty Political Video Mashups Made between World War II and 2005." In

"Fan/Remix Video," edited by Francesca Coppa and Julie Levin Russo, special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 9. Available online at <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/371/299>

McIntosh Jonathan <http://www.rebelliouspixels.com/2010/right-wing-radio-duck-donald-discovers-glenn-beck>

<http://www.rebelliouspixels.com/2009/buffy-vs-edward-twilight-remixed>

<http://www.rebelliouspixels.com/2012/lego-violence-supercut>

<http://www.genderremixer.com/>

Rutledge Pamela (2010). New Media is the New Museum, Part 2. Available online at <http://www.psychologytoday.com/blog/positively-media/201012/new-media-is-the-new-museum-part-2>

Rutledge Pamela (2012). Fake and Funny: Twitter as Interactive Performance Art. Available online at <http://www.psychologytoday.com/blog/positively-media/201212/fake-and-funny-twitter-interactive-performance-art>

Stockburger Axel (2010). Utopia Inside. Tracing Aspects of the Utopian in Contemporary Sonic Culture. In Diedrich Diederichsen, Constanze Ruhm (eds.). *Immediacy and Non-simultaneity: Utopia of Sound*. Vienna: Publications of the Academy of Fine Arts. Schlebrugge. pp. 179-193

Taylor Charles (1993). Engaged agency and background in Heidegger. *The Cambridge Companion to Heidegger*. Ed. Charles B. Guignon. Cambridge University Press.

Yoshioka Hiroshi (2009) 'Tolerance of Complexity' in *Coded Cultures*, Vienna pp.42-43