

## ТЕМПОРАЛЬНІСТЬ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ

*У статті здійснено спробу охарактеризувати цифрову культуру з позиції її темпоральності. «Ритм життя» культури характеризується через швидкість та фрагментацію інформаційних потоків, які обумовлені новими медіа. Деякі аспекти цифрової культури проаналізовано через порівняння із аналоговим темпоральним режимом медіа минулого покоління.*

**Ключові слова:** темпоральність, цифрова культура, нові медіа, диспозитив.

*В статтє предпринята попытка охарактеризовать цифровую культуру с позиции ее темпоральности. «Ритм жизни» культуры характеризуется через скорость и фрагментацию информационных потоков, которые обусловлены новыми медиа. Некоторые аспекты цифровой культуры проанализированы посредством сравнения с аналоговым темпоральным режимом медиа предыдущего поколения.*

**Ключевые слова:** темпоральность, цифровая культура, новые медиа, диспозитив.

*The article attempts to characterize the digital culture from the perspective of its temporality. The cultural «rhythm of life» is characterized by the speed and fragmentation of information flows, which are specified by the new media. Some aspects of digital culture are analyzed by comparing with the analog temporal mode of the media of previous generation.*

**Keywords:** temporality, digital culture, new media, dispositif.

Темпоральність культури є у широкому сенсі її *часовим режимом*. Сюди можна віднести як детермінаційні практики, так і сам ритм життя, обумовлений цими практиками. Окрім чистої процесуальності, мають значення також і специфічні теоретичні *уявлення* про час, що так чи інакше впливають на фрагментацію часу у культурі. Темпоральні дискурси виражені або експліцитно (безпосередні «інструкції» та правила фрагментації часу), або імпліцитно (традиції та етикет, прийняті у конкретній культурі). Ритм життя зрештою постає як складний баланс сил, включаючи циркадні ритми, пропускну здатність інформаційних каналів, дисциплінарні практики, медіа-формати тощо. Поява так званих «нових медіа» (комп'ютерні ігри й анімація, інтерактивний кінематограф, веб-сайти, соціальні мережі, пошукові системи, відео-сервіси тощо) призвели не лише до радикального «пришвидшення» часу, а й до суттєвих трансформацій гетерогенних культурних практик.

Сьогодні стали звичними (практично буденними) вислови «інформаційне суспільство», «медіа-культура», «масові комунікації», «постінду-

стріальний світ», «глобалізація» тощо. Тому з легкістю прижився й термін «цифрова культура» [5], хоча з концептуалізацією поняття виникають певні ускладнення (в принципі, як з усяким поняттям із таким істотним обсягом). Одним з ключових питань при легітимації нових понять завжди є проблема «наслідування». У ширшому сенсі, коли йдеться не про поодинокі поняття, а цілу систему понять, що формують певну «картину світу», ця проблема формулюється як «зміна парадигм». Оскільки наукове знання є висококонвенціональним, позитивним (принаймні, намагається таким бути) і ефективним (тобто економним, у сенсі «правила Оккама»), надійним способом обґрунтування нових понять, незважаючи на іноді наявне «інтуїтивне усвідомлення», є апофатична («від зворотного») аргументація. У результаті такої процедури послідовно доводиться необхідність введення нового поняття на основі його принципових відмінностей від «попередника».

У такий спосіб стає зрозумілим, чим *саме* нас не задовольняє попереднє поняття. Обґрунтовується здатність нового поняття до більш об'єктивного описання феноменів, явищ і процесів, котрі не можуть

бути адекватно представлені *вже* використовуваним словом. Відтак перед дослідниками цифрової культури передусім постає нелегке завдання: з'ясувати, чим не влаштовують вже наявні широкі поняття, наприклад, «інформаційне суспільство» або «комп'ютерні комунікації». Відповідь на це запитання відкриє шлях до концептуалізації вже більш специфічних понять, одне з яких і винесене у заголовок статті.

Поняття «цифрова культура» описує *глобальну* ситуацію, у якій опинилося людство на зламі століть (і надалі). У цьому сенсі воно певною частиною свого обсягу виявляє синонімізм з поняттями «постіндустріальне суспільство» та «інформаційне суспільство». Оскільки, незважаючи на відомий плюралізм у трактуванні поняття «культура», вона є вочевидь більшим, ніж «сума технологій», то автоматично включає в себе і домінуючу комунікативну парадигму, як *один* з аспектів матеріальної складової культури. Саме з цих причин поняття «масові комунікації», «цифрові комунікації», «комп'ютерні технології» тощо за своїм обсягом є *меншими*, ніж поняття «цифрова культура» і можуть бути включені у нього як технічне описання механізмів комунікації.

Поняття «інформаційне суспільство» (дискусійне й донині) є дотичним до «цифрової культури» і у деяких аспектах збігається. Так, обидва поняття є доволі глобальними; разом із тим, можна констатувати, що між ними можуть бути встановлені відносини імплікації. Інформаційне суспільство цілком можна уявити і з аналоговими каналами комунікації (враховуючи, що саме поняття народилось ще у до-цифрову епоху), але цифрова культура просто неможлива у не-інформаційному суспільстві. Разом із тим, поняття «інформаційне суспільство» у своїй назві не відображає важливих аспектів, притаманних саме цифровим комунікаціям. Декому може здаватися, що предикат «цифровий» відображає лише *кількісний* аспект інформаційних технологій: менша вартість зберігання інформації, ефективніші технології її передачі та обробки, полегшений доступ, більша безпека і надійність комунікації, подальша глобалізація інформаційного простору тощо. Все це є очевидним.

Втім, як стверджують апологети досліджуваного поняття [5, 26], цифровий спосіб представлення даних згодом призвів до серйозних культурних змін *вже* у межах інформаційного суспільства. До зазначених трансформацій можна віднести появу нових культурних форм, норм, конвенцій; але, що є навіть більш фундаментальним, — **нові типи фрагментації часу та простору**. (Достатньо хоча б пригадати віртуальну реальність і пов'язані з нею

теоретичні дискусії.) Якщо поглянути на це з точки зору медіа-теорії, все стає зрозумілим. Передусім, ми виходимо з припущення, що інформація як така *не* є медіумом. Під «інформацією» у даному контексті мається на увазі те, що *зменшує невизначеність і протидіє інформаційній ентропії* (це визначення самого автора теорії інформації Клода Шенона). Усе, що передає і зберігає інформацію, є *медіумом*.

Згідно з теорією Маршала Маклюєна, медіум містить деяку «власну» інформацію (додаткову), що має відношення до того, *як саме* передається основна інформація, причому цей інформаційний шар є суттєвим (тобто має *значення*) лише з точки зору перцептивного і когнітивного апарату людини (разом з усіма його можливостями і обмеженнями). Зрештою, саме поняття «медіум» є *людиновимірним*. У такому сенсі медіа-теорія Маклюєна, як модель відношення «людина–світ», знаходить підтвердження у психологічній теорії *афродансів* Джеймса Гібсона [6, 120]. Це можна описати і у термінах гештальтпсихології: власне інформація є «фігурою», а «додаткова» інформація, що її несе медіум, — «фоном». «Викриття» медіуму, тобто експлікація його прихованих якостей, означає перенесення уваги з «фігури» на «фон». Але при зміщенні фокусу погляду основна інформація тимчасово «зникає», в свою чергу стаючи медіумом для раніше прихованого «меседжа». Даний феномен добре відомий у теорії сприйняття і семіотиці: при спробі детально роздивитись «фактуру» знаку (фізичну оболонку), його *значення* вже не сприймається — і навпаки.

Важливо пам'ятати, що у більшості випадків ми маємо справу не з поодиноким медіумом, а з ієрархією медіа. Візьмемо, приміром, друкований текст. Основним медіумом, що несе інформацію в цьому разі, є знакова система — мова. Далі йде спосіб фіксації лексичних одиниць мови — фонетичний алфавіт. Це також знакова система, але більш елементарна. Далі йде спосіб фіксації графічних символів на матеріальному носії — власне, друкування. Цей список можна розширити, віднісши до категорії медіумів і саме світло, яке доносить до наших очей графічне зображення.

Сприйняття інформації відбувається у зворотному порядку: наш мозок декодує аналогове графічне зображення спочатку у букви, надалі — у слова та речення, в результаті чого у свідомості формується зміст інформаційного повідомлення. Інформація як така елементарно відділяється від свого кінцевого аналогового носія — паперу із нанесеною фарбою. У випадку, скажімо, рукописного тексту це відбувається не так швидко. Важливо також розуміти, що технічно сам *текст*, як набір знаків, є *цифро-*

вими даними, оскільки складається із дискретних елементів. Але текст, оскільки даний нам у вигляді графічного зображення, може бути представлений як у фізичному (фарба на папері), так і електронному (зображення на екрані монітора) вигляді.

У першому випадку носій інформації одночасно і є її відображенням, у другому — потребує спеціального пристрою виводу (монітор), тоді як сам носій (скажімо, відеоплівка) не містить доступних для неозброєного ока даних. Зображення на моніторі може бути як аналоговим (у разі ЕПТ-монітора), так і цифровим (у випадку LCD-монітора). Незалежно від цього, інформація може зберігатись на носії як в аналоговому (наприклад, формат *VHS*), так і в цифровому вигляді (формат *MiniDV*). Але для зчитування нами текстового повідомлення усі ці нюанси не мають принципового значення. У чому ж тоді полягає радикальна відмінність цифрових медіа?

Синтез теорій Маклюена і Гібсона (принаймні стосовно аудіовізуальних медіа) дає змогу сформулювати важливе уточнення: має значення не лише, як саме представлено інформацію на медіумі, а й те, що з цією інформацією можна зробити (окрім безпосереднього сприйняття). Якщо судити виключно з точки зору сприйняття, суттєвою є лише відмінність між фізичним медіумом (листок паперу) і електронним (монітор чи телевизор). У останньому випадку як саме зображення, так і його походження не містять для нас суттєвої відмінності у сенсі аналоговості чи дигітальності (так само, як для пересічного споживача не є суттєвою різниця між цифровим та аналоговим ефірним телебаченням або радіо).

Відмінність полягає у тому, що представлення інформації у цифровому вигляді дає змогу проводити з нею операції *обчислення*, що відкриває безліч можливостей: стиснення даних (компресія), обробка і трансформація, нелінійне редагування, швидкісний пошук і каталогізація, архівація, миттєва передача, висока достовірність і безпека тощо. Швидкість обчислень залежить лише від потужності ЕОМ, а швидкість передачі інформації — від пропускної здатності каналу. Під усім цим можна написати один спільний знаменник — процеси відбуваються не у режимі «реального часу» (порівняно із людськими можливостями). Для порівняння масштабу: сучасний домашній комп'ютер має потужність у десятки гігафлопсів. Один флопс (акронім *FLOPS*, англ. *FLoating-point Operations Per Second*) означає одну математичну операцію із 64-разрядним числом із рухомою комою у секунду. Звичайний комп'ютер виконує кілька десятків мільярдів таких операцій у секунду. Якщо уявити, що у людини одна така

операція може зайняти хоча б хвилину, неважко підрахувати, що одна секунда комп'ютерного «часу» (при потужності у 20 гігафлопсів) становитиме приблизно 300 мільйонів людино-годин, або 38 тисяч років. Один день роботи комп'ютера еквівалентний півроковій роботі усього сучасного населення Землі (близько 7,5 мільярда людей).

Іншою ключовою відмінністю цифрових технологій є *конвергентність* і *включеність у глобальний інформаційний простір*. На технічному рівні це забезпечується універсальною «мовою» комунікації технічних пристроїв (двійкова система обчислення, процесорні інструкції, файлові системи, високорівневий програмний код, мережеві протоколи, файлові формати, медіа-кодеки тощо), а самі пристрої поєднані у ефективну *мережу*. Це означає, що «текст на екрані» — лише верхівка айсберга, м'яко кажучи. Цифрові медіа характеризуються не тим, як саме вони експонують чи зберігають інформацію, а тим, як саме і якою мірою вони перевершують обчислювальні можливості людського мозку (а не фізичні можливості тіла). Саме таке радикальне прискорення не лише нівелювало географічний простір (як це вже успішно зробили аналогові електронні медіа у ХХ столітті), а й призвело до небаченої імплозії (стиснення) часу поза усякою можливістю тілесної фізики.

Звернемо увагу на важливий момент: у англійській мові є два близькі за значенням аналога слова «цифровий»: власне *digital* та *numerical*. Перший термін використовується переважно щодо медіа та у технічних галузях знання, котрі мають відношення до цифрової техніки (наприклад, вислів «*digital-to-analogue conversion*»). Проблема у тому, що предикат «цифровий» характеризується та інтуїтивно розуміється як *дискретний* — побудований з окремих елементів (дискретів), які абсолютно однозначно відділені одне від одного та від шуму (випадкового сигналу між ними). Такий сигнал містить надлишковість і може бути точно відтворений адресатом, причому незначне погіршення співвідношення сигнал/шум не становить проблем при зчитуванні повідомлення.

Неважко здогадатися, що під таке визначення потрапляють повідомлення, сформульовані за правилами будь-якої знакової системи. Певно, найбільш значущою знаковою системою є вербальна мова. У повсякденному житті нас буквально оточують знакові системи різної складності та універсальності: дорожні знаки, позначки режиму прання на одязі, іконки на робочому столі комп'ютера тощо. До формалізованих знакових систем належать, поміж інших, математичні та хімічні символи, мови

програмування та музична нотація. Чи означає це, що людство, століттями користуючись зазначеними системами, насправді жило у «цифровому» світі задовго до появи не те що комп'ютерів, а навіть електричного струму? Аж ніяк.

Саме з цих причин для уточнення ми повинні звернутись до другого синоніму — *numerical*. Цей термін означає «той, що репрезентований числами». Комп'ютер оперує не просто дискретними даними, а числами. Будь-яка інформація, як аналогова (зображення, звук) так і цифрова (текст будь-якою мовою) можуть бути перетворені в потік цифр (двійковий код). Цей код доступний для проведення будь-яких обчислювальних операцій. Після обчислення (за необхідності) машинний код знову може бути перетворений на звичні людському розумінню формати даних: букви, цифри, таблиці, діаграми, елементи графічного інтерфейсу, звук, відео тощо. Тому цифрові медіа ґрунтуються на **двох** фундаментальних принципах: представлення даних у формі двійкового коду (*numerical representation*) та їх обчислення за допомогою ЕОМ (*computation*).

Відомий теоретик медіа Лев Манович, наприклад, вважає [7, 45], що цифрову техніку 1980-х років навряд чи можна рахувати за «нові медіа», оскільки другий принцип не виконується. Тут важливо уточнити: у будь-якій цифровій техніці відбуваються певні *обчислення*. Коли ми натискаємо кнопку на цифровому телевізорі чи аудіо-плеєрі, ми ініціюємо виконання певної програми, а пристрій *обробляє* вхідні дані (зображення та звук у цифровому форматі) відповідно до наших команд. Тому у випадку «нових медіа» мається на увазі не просто «виконання елементарних інструкцій від користувача і вивід даних», а обробка численних масивів даних різного походження за гнучкими алгоритмами, що їх визначає користувач, із використанням спеціалізованого програмного забезпечення, із *довільним* доступом до будь-якої інформації. За цими критеріями ані музичний центр, ані телевізор, ані GPS-навігатор НЕ належать до категорій нових медіа.

Якщо під темпоральністю розуміти *часовий режим*, то базовими його складовими можна вважати **швидкість і фрагментацію**. Вочевидь, такий поділ є у певному сенсі умовним, але цей спекулятивний хід покликаний хоча б якоюсь мірою спростити і зробити більш інтелігібним дослідження такої складної і багатовекторної теми. Деякі тенденції сучасної культури є цілком зрозумілими, хоча б на рівні концептуальної метафорики (наприклад, «пришвидшення» часу), інші феномени (скажімо, глітч-арт) потребують пояснення саме з точки зору

особливого «бачення» часу, які вони презентують. У певних культурних практиках фрагментація часу наявна цілком експліцитно (у вигляді ідеологій, технік, прийомів), у інших — потребує більш глибокого погляду для виявлення їхньої темпоральної природи і навіть деконструкції просторових метафор у часові.

Відношення людини з часом глибоко діалектичні. З одного боку, ми «вбиваємо час», коли нам нудно; з іншого — повсякчас завмираємо від жаху при усвідомленні власної конечності. Людина усіляко сприяє прискоренню часу, вдосконалюючи власні медіа (від транспорту до словника Т9), і водночас — опирається його плинові у спробах медіа-аскетизму. Тому переважна більшість явищ, що їх ми розглянемо, спрямовані або за «течією» часу, або ж проти неї. Оскільки наше дослідження також є спробою поглянути на темпоральність культури крізь призму «нових медіа», ми характеризуємо певні явища дещо у детерміністичному стилі — на полі зіткнення афордансів і контр-афордансів конкретних медіумів.

Окремою проблемою є «хронотоп», або часопростір. Як сьогодні прийнято вважати, час і простір складають єдиний континуум, а матерія — ніщо інше, як «сповільнена» енергія. (У повсякденні ми все ж відділяємо час від простору.) З позиції наукового знання, принаймні, гуманістики, це означає, що є цілком легітимною спекулятивна трансформація деяких просторових метафор у часові, і навпаки. Саме тому ми можемо говорити про «рухливий простір» графічного полотна і «концептуальний простір» музичного твору. Чи призведе подібна «герменевтика» до збагачення наших знань або ж до «методологічного анархізму» — покаже час (або простір). В усякому разі, дослідження темпоральності цифрової культури ставить виклик для майбутнього *компліментарного* дослідження, що опікуватиметься вже її *спатіальністю*. Отже, наукові пошуки триватимуть.

Кожен наступний медіум «інкорпорує» у свою структуру усіх «попередників». Це означає, що інформаційна ємність і складність його структури дає можливість без проблем імітувати інтерфейс, швидкість і часопросторову фрагментацію попереднього медіуму. У переважній же більшості випадків «наслідування» не йде далі скевоморфізму та естетизованого відтворення деяких специфічних аберацій. Приміром, електронна книжка може імітувати ефект гортання сторінок, цифрова камера або телефон — клацання затвору, комп'ютерні плагіни для обробки звуку — характерні для магнітної плівки нелінійні спотворення тощо. Важливою

закономірністю або навіть законом є те, що рефлексія певного медіуму доходить до свого логічного завершення лише у «світлі» його нащадка. Таким чином, «процесія» медіумів перебуває у актуальному стані незамкненості.

Аналогове «коріння» цифрової культури бентежить і турбує сучасників. Вищезгаданий «закон» стверджує, що цифрові медіа на певному етапі розвитку мають повністю поглинути аналогові без втрати інформації. Чи справді це так? З технічної точки зору, аналоговий сигнал (зображення чи звук) є безперервним, тобто описаним безперервною функцією часу, на відміну від дискретного квантованого сигналу. Аналогово-цифрове перетворення описується теоремою відліків (відомою також як теорема Найквіста–Котельникова–Шеннона). Ця теорема свідчить про те, що відтворити аналоговий сигнал за його дискретними значеннями (відліками, англ. *samples*) можна лише у разі кінечності його спектра, тобто сам сигнал при цьому має бути нескінченним. Але, оскільки усі реальні аналогові сигнали мають фінітний час, відтворити їх можна лише частково. Верхня межа спектра, що відтворюється без втрат, дорівнює половині частоти дискретизації.

У випадку із цифровим аудіо сьогоdnішній рівень розвитку технологій дає змогу відтворювати без втрат спектр аж до 96 кГц (формат *DXD*). Це перевищує можливості слуху людини більш ніж у чотири рази! Разом з тим, «проблема аналога» залишається доволі серйозною з погляду філософії. Теорема вперто свідчить: деяка аналогова інформація завжди лишається «поза кадром». Це дає можливість для підозри, що глобальна дигіталізація усього і уся робить світ менш різноманітним, позбавляючи «шарму», що його несе мікро-варіативність. За аналогією з економічно-етичною проблемою ХІХ століття «ручне виробництво vs фабричне» сьогоdnі ми можемо порушити подібне питання і щодо аналогових медіа. Специфіка аналогового сигналу у тому, що він становить єдине «тіло» із власним носієм. Будь-який можливий шум, перешкоди та спотворення є компонентами сигналу і не можуть бути однозначно відділені від власне інформації. Аналоговий сигнал деградує при передачі та при копіюванні між фізичними носіями. Це є суттєвою проблемою в аналогових комунікаціях і медіа (зокрема, в аналоговому звукозаписі), але робить кожен акт передачі повідомлення і кожен екземпляр фізичного носія унікальним.

Образно кажучи, аналогова «природа» усіляко опирається на повторення і кодифікації. І знову ж таки, цей аспект тематизувався лише після експансії цифрових технологій. До цього часу вищезгадані

якості аналогових медіа радше позиціонувались як недолік. Так, коли у світі звукозапису з появою цифрових технологій нарешті з'явилися повноцінні високі частоти (стандарт Audio-CD дає можливість лінійно передати частотну смугу аж до 20 кГц), поціновувачі якісного саунду стали говорити про «жорсткий цифровий звук», вочевидь маючи на увазі, що деградація високих частот на магнітній плівці (починаючи з 12–15 кГц) є більш прийнятним варіантом, являючи собою справді «м'який звук».

Аналогову темпоральність (дозволимо собі такий вислів) можна метафорично уявити, звернувшись до однієї з форм часу — Еону, як його описує Жиль Дельоз [4]. Еон — це минуле-майбутнє, яке в нескінченному розподілі абстрактного моменту безупинно розкладається в обох смислах-напрямах відразу і завжди *ухиляється* від «тепер». Згідно з Еоном, лише минуле і майбутнє містяться в часі. Замість теперішнього, що вбирає в себе минуле і майбутнє, тут вже минуле і майбутнє ділять між собою кожен момент теперішнього, дроблячи його до нескінченності. Саме цей момент *без товщини* і тривалості розділяє кожне найдрібніше «тепер» на минуле і майбутнє, а *не* великі і товсті «тепер» охоплюють собою майбутнє і минуле в їхньому взаємному співвідношенні.

Сам же фізичний носій, як *тіло*, що є розгорнутим у просторій містить «усе одночасно», але лише в потенції, можна описати через поняття Хроносу, який виступає «завжди обмеженим “тепер”, що вимірює дію тіл як причин і стан їхніх глибинних сумішей» [4]. Певно, описані аспекти найяскравіше виражені у механічному звукозаписі. При відтворенні звуку з платівки голка звукознімача контактує із доріжкою, рельєф якої і є фізичним вираженням майбутнього сигналу. Оскільки голка є значно твердішою, ніж матеріал платівки (органічний полімер), при кожному контакті вона дещо пошкоджує носій. Але вона пошкоджує його не *після* контакту, а точно в той самий момент, як відбувається зчитування інформації. Це відсилає нас до квантового «ефекту спостерігача», де сам акт спостереження *вже* спричиняє вплив на інформацію, отриману від об'єкта.

При аналогово-цифровому перетворенні втрачену інформацію можна прирівняти до культурних *відходів*, що вислизують з інстанцій контролю і обліку. Показово, що математична різниця між аналоговим сигналом і його цифровою репрезентацією називається *похибкою* квантування. Ця похибка у вигляді постійно наявного шуму залишається єдиним нагадуванням про невловимий Еон аналогового світу. Цифрова логіка заперечує усілякі ефекти

квантової невизначеності і надає аналоговим сигналам «вічного життя» у формі безтілесних привидів, позбавлених власних «хронотопів» — тривких, але все ж не безсмертних домівок, відлитих з єдиної фабричної матриці і покликаних віддавати частинку власної «душі» при кожному прослуховуванні, аж доки жертвний ніж (голка звукознімача) не перетворить їхні молекули на пил.

Тематизуючи мотив «слідів, залишків та відходів», дослідниця культурної пам'яті Аляйда Ассман зауважує: «В процесі зміщення інтересу з *реліктив* на *сліди* відбувається реконструкція минулого насамперед з тих свідчень, які не адресовані нащадкам і не призначені для збереження у часі. Вони мають розповісти щось таке, про що зазвичай мовчить передання: про непримітне повсякдення. Тим самим прокладається шлях *від слідів до відходів*: завдяки їхній “присвяті незначному” для історика культури й “детектива минулого” відходи перетворюються на інформацію» [1, 226–227]. Далі авторка згадує роман Томаса Пінчона «Оголошується лот 49». У змалюваному антиутопічному майбутньому механізми культурної пам'яті цілком покладені на мас-медіа. Чи можна взагалі у прірві баз даних цифрової культури знайти якісь свідчення непрограмованого життя? Пінчон впевнений — у відходах.

Героїня роману відкриває прихований, німий світ на узбіччі офіційних каналів комунікації. Одкровенням для неї стає викинутий матрац померлого матроса, у чийх тілесних залишках, що просочили матрац, вона знаходить жадану «інформацію про все, що було втрачено». Фрагмент сміття стає метафорою пам'яті взагалі. Разом із зникненням матраца у світі не лишається жодного сліду від цього життя: «і весь нескінченний ланцюг людей, що вже спали на ньому <...> одночасно припинять своє фактичне існування». Згодом героїня винаходить *сейсмограф* — пристрій для реєстрації того, що не може бути збережене тому, що воно не підлягає кодуванню: нередуковане ефемерне [1, 229].

З появою книгодрукування культурний архів поступово сягнув транстілесних вимірів — кількість того, що може бути запам'ятовано (точніше, зафіксовано), істотно перевищує кількість того, що може бути *пригадано*. Мнемонічні технології, що перекладають тягар пам'яті на тривку матерію, не мають зворотної дії. З плином часу індивідуальні та колективні зусилля, спрямовані на фіксацію та збереження інформації, дедалі втрачали економічну собівартість. Механізми насичення архівними даними *короткочасної* пам'яті дійшли своєї фізичної межі. Були часи, коли інформаційна ємність «сьогодення» поступалася ємності архіву. Це забез-

печувало потрібну «різність потенціалів», і струм спогадів заповнював порожнечу.

Сьогодні проблема не тільки і не стільки у надіндивідуальних (і навіть надлюдських!) обсягах інформації, а у тому, що людська пам'ять, яка і без цього є не дуже надійним, примхливим, почасти навіть вередливим носієм, стала ареною змагань для конкурентної, хоч і небіологічної форми життя — *медіавірусів*. Колись письмо було «ліками від забуття», а архів старанно оберігався від деградації, органічно притаманній його аналоговій матеріальності. Парадоксально, але сьогодні засобом від безпам'ятства є ніщо інше, як «смерть» архіву. Принаймні, вона могла б такою бути, якби не визначний факт: за наших часів глобальної економічної ефективності знищення інформації коштувало би більше, ніж її систематичне збереження. Культурна пам'ять цифрової доби у цьому сенсі є квантово-нелінійною, і для неї тезис «пригадування через забуття» (і навпаки) не є чимось надто дивним.

Колись плинність аналогових медіа була суттєвою проблемою. Сьогодні вона ототожнює романтичну *тугу* за часами, про які красномовно писав Жан Бодрійяр: «Якщо часом — особливо сьогодні — ми ще й починаємо мріяти про світ надійних знаків, про сильний “символічний порядок”, то не варто тішити себе ілюзіями: такий порядок уже існував, і це був порядок люто-ієрархічний, адже прозорість знаків йде нерозривно поруч з їх жорстокістю. У жорстоких кастових суспільствах — феодальних або архаїчних — знаків небагато, їх поширення є обмеженим, кожен з них в повній мірі вагомий як заборона, як міжкастові, міжкланові або міжособистісні взаємні зобов'язання; такі знаки не бувають довільними. Довільність знаку з'являється тоді, коли замість того щоб пов'язувати двох осіб узами нерозривної взаємності, він починає як означник відсилати до розчаклованого світу означуваного, спільного знаменника реального світу, якому ніхто нічим не зобов'язаний» [3].

Зрештою, карбування знаків у матерії в усі попередні часи було не тільки і не стільки простим актом «фіксації інформації». Загалом, абстрагування інформації від медіума — не такий вже древній винахід, як нам може здаватися з середини нашої цифрової парадигми. З початку своєї історії мас-медіа були нерозривно пов'язані із відправленням влади. Образно кажучи, владою володіє той, хто не просто може зробити свій голос *чутним* для багатьох, а зробити так, щоб *не чути* його було неможливо. Електронні аналогові медіа почали свій шлях від моделі «*one-to-one*» і прийшли до моделі «*one-to-many*». Ця ієрархічна організація дещо здала по-

зиції лише з появою децентралізованих медіа на платформі глобальної мережі Інтернет.

Не буде перебільшенням сказати, що усі аналогові медіа — від кам'яних скрижалей до грамплатівки — справді повідомляють власний «меседж», який формується так: іманентна, нередукована матеріальність медіуму (від кінцевого носія до інфраструктури, що уможливило весь процес) робить його потужним актором (провідником соціальної дії) у ієрархічних структурах, що забезпечують чинний порядок дискурсу. Іншими словами, саме аналогові медіа мають такий тип часопросторової організації, котрий значно сприяє їх інкорпорації до комплексу «влада–знання» як дисциплінарних агентів, які пасивно унеможливають деякі процедури, що можуть призвести до небезпечної спонтанної децентрації дискурсивних структур. Тому нерідко рефлексія аналогових медіа базується на висвітленні їхніх анти-афордансів (те, що не є можливим).

Темпоральний режим аналогових медіа характеризується, передусім, двома анти-афордансами: режим збереження даних типу ROM (англ. *Read Only Memory*) і відсутністю довільного доступу. Це означає, що комунікація є асиметричною, а навігація є або ускладненою, або взагалі неможливою. Перше — характерне для фізичних носіїв, друге — для ефірних медіа. Відтак інформаційні потоки у суспільстві набувають певного програмованого «ритму», а у випадку фізичних медіумів час штучно гальмується, що також є дисциплінарною практикою. (Елементарним прикладом такого «гальмування» є принцип роботи публічної бібліотеки.)

Медіальна фрагментація суспільного часу–знання є не просто «дисципліною тіла» (або її відсутністю), а темпоральною проекцією диспозитиву, як імпліцитної матриці конфігурування політичних і когнітивних практик конкретної культури. Якщо розуміти під диспозитивом суспільства «гештальтно-аксіологічний ізоморфізм стратегій знання і влади» [3], що пов'язує у єдине ціле гетерогенний ансамбль культурних практик, то чому б не припустити, що тут буде доречною не лише спатіальна, а й темпоральна метафора? А диспозитив виявляє свою амбівалентну усеприсутність, зокрема й через певний «темпоритм», швидкість

і фрагментація якого є результатом складної взаємодії сил різного характеру, що регламентують різноманітні практики: від обмеження швидкості на дорогах до розкладу екзаменів в університеті; від тривалості аплодисментів у концертній залі до швидкості руху титрів у фільмі; від частоти дискретизації цифрового аудіо до офіційного пенсійного віку.

### Джерела та література

1. Ассман А. Простори спогаду. Форми та трансформації культурної пам'яті. Київ : Ніка-Центр, 2012. 440 с.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. URL : [https://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/Bodr\\_Simv/06.php](https://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Bodr_Simv/06.php)
3. Грицанов А. Диспозитив. *Новейший философский словарь*. Постмодернизм. URL : [https://www.e-reading.club/chapter.php/1027780/62/Gricanov\\_Noveyshiy\\_filosofskiy\\_slovar\\_Postmodernizm.html](https://www.e-reading.club/chapter.php/1027780/62/Gricanov_Noveyshiy_filosofskiy_slovar_Postmodernizm.html)
4. Грицанов А. Хронос / Эон. *Новейший философский словарь*. Постмодернизм. URL : [https://www.e-reading.club/chapter.php/1027780/245/Gricanov\\_Noveyshiy\\_filosofskiy\\_slovar\\_Postmodernizm.html](https://www.e-reading.club/chapter.php/1027780/245/Gricanov_Noveyshiy_filosofskiy_slovar_Postmodernizm.html)
5. Gere, C. *Digital Culture*. London : Reaktion Books, 2008. 224 p.
6. Gibson, J. *The Ecological Approach to Visual Perception : Classic Edition*. New York, NY : Psychology Press, 2015. 346 p.
7. Manovich, L. *The Language of New Media*. Cambridge, MA : MIT Press, 2001. 400 p.

### References

1. Assmann, A. (2012). Spaces of memories. Forms and transformations of cultural memory. Kyiv : Nika-Tsentr. 440 [in Ukrainian].
2. Baudrillard, J. (1976). *Symbolic Exchange and Death*. Retrieved from: [https://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/Bodr\\_Simv/06.php](https://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Bodr_Simv/06.php) [in Russian].
3. Gricanov, A. (1999). Dispositif. The newest philosophical dictionary. Postmodernism. Retrieved from: [https://www.e-reading.club/chapter.php/1027780/62/Gricanov\\_Noveyshiy\\_filosofskiy\\_slovar\\_Postmodernizm.html](https://www.e-reading.club/chapter.php/1027780/62/Gricanov_Noveyshiy_filosofskiy_slovar_Postmodernizm.html) [in Russian].
4. Gricanov, A. (1999). Chronos / Aion. The newest philosophical dictionary. Postmodernism. Retrieved from: [https://www.e-reading.club/chapter.php/1027780/245/Gricanov\\_Noveyshiy\\_filosofskiy\\_slovar\\_Postmodernizm.html](https://www.e-reading.club/chapter.php/1027780/245/Gricanov_Noveyshiy_filosofskiy_slovar_Postmodernizm.html) [in Russian].
5. Gere, C. (2008). *Digital Culture*. London : Reaktion Books. 224 [in English].
6. Gibson, J. (2015). *The Ecological Approach to Visual Perception : Classic Edition*. New York: Psychology Press. 346 [in English].
7. Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press. 400 [in English].