

Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

*Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
Профессор кафедры звукорежиссуры и музыкального искусства
Кандидат культурологии, доцент*

*Film & Television School (GITS), Moscow, Russia
Professor of the Department of Sound Engineering and Musical Arts
PhD in Cultural Studies, Associate Professor
official@list.ru*

**КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ ПОСТ-ЭКРАННОГО АФФЕКТИВНО-ТЕЛЕСНОГО ОПЫТА
В ИССЛЕДОВАНИЯХ ЦИФРОВЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ МУЛЬТИМЕДИА**

В статье рассматриваются способы получения аффективно-телесного опыта и генерации нового знания с использованием современных цифровых интерактивных мультимедиа. На основе анализа ряда зарубежных исследований делается вывод об обновлении аппарата коммуникации в эпоху цифровых «новых медиа»: медийные средства становятся постэкранными, поскольку применяются не столько для экранного отображения или репрезентации информации, сколько для управления ею, комбинирования и массового использования разнообразных медиаданных, медиаобъектов и медиаповодов. Генерация знания осуществляется через практики активного соучастия в его создании, вместо получения и усвоения готового знания. В новой коммуникационной парадигме люди признаются равными участниками в общей «экологии» построения цифровых пространств, наряду с другими акторами – цифровыми объектами, машинами, процессами и технологиями, каждый из которых имеет определенные средства для самопроявления и взаимодействия с другими участниками «экологии». Проайретические интерфейсы обеспечивают рецептивные практики, но вместе с тем дают возможность пользователям физически отвечать и действовать в ответ на переживаемое воздействие. Обсуждение концепции «электрейси», предложенной американским философом Г.Ульмером, позволяет отчасти прояснить специфику постэкранных коммуникаций в эпоху цифровых медиа. Цифровые медиапрактики организуют разнообразные

случаи-аффекты через сети взаимодействия человеческих и нечеловеческих актантов, создают возможности для актуализации ранее маргинализированных, досознательных сил случайного. Хораграфия, определяемая как особый способ получения опыта, рассматривается как альтернатива вербальному и письменному языку, а эуревтика как метод получения знаний через осмысление (понимание и описание) хораграфических процессов. Делается вывод, что различные возможности восприятия пользователями собственной телесной активности, организующейся в рамках цифровых и сетевых проектов, могут составлять особую «эстетику соучастия», а соматическое переживание и понимание действий тела, «мышления» тела и событий телесного воплощения в условиях совместного, коллективного или технологически-поддерживаемого взаимодействия, вероятно, может получить статус нового аппарата коммуникации в современном цифровом искусстве и постэкранной культуре.

Ключевые слова: постэкранная культура, новые медиа, цифровые мультимедиа, соучастие, телесность, проайретические интерфейсы, гипокризия, электрейси, хораграфия, эуревтика.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |**CONCEPTUALIZATION OF POST-SCREEN AFFECTIVE BODY EXPERIENCE IN DIGITAL INTERACTIVE MULTIMEDIA RESEARCH**

The article discusses ways to obtain affective-body experience and generate new knowledge using digital interactive multimedia. Based on the analysis of a number of research, it is concluded that updating of the device communications in the era of digital new media: media tools become post-screen, since they are used not so much for on-screen display or representation of information, but for managing it, combining and mass using various media data, media objects, and media drives. Knowledge generation is carried out through the practice of active participation in its creation, instead of receiving and assimilating already-made knowledge. In the new communication paradigm, people are recognized as equal participants in the overall “ecology” of building digital spaces, along with other actors – digital objects, machines, processes, and technologies, each of which has certain means for self-expression and interaction with other participants in the “ecology”. Proairetic interfaces provide receptive practices, but at the same time enable users to physically respond and act in response to the experience. Discussion of the concept of “electracy”, pro-

posed by the American philosopher Gregory Ulmer allows us to partially clarify the specifics of post-screen communications in the era of digital media. Digital media practices organize various cases-affects through networks of interaction between human and non-human actors, create opportunities for actualization of previously marginalized, pre-conscious forces of chance. Choragraphy, defined as a special way of obtaining experience, is considered as an alternative to verbal and written language, and euretics as a method of obtaining knowledge through experience (and describing) chorographic processes. It is concluded that various possibilities for the user experience of their own bodily activity, organizing itself in the digital and network projects, can make a special “aesthetics of participation”. Somatic experience, understanding of selfacting, “thinking” body and embodiment in the technologically-supported interaction can probably get the status of the new apparatus of communication in contemporary digital art and post-screen culture.

Key words: post-screen culture, new media, digital multimedia, participation, embodiment, proairetic interfaces, hypocrisy, electracy, choragraphy, euretics.

Знание, как показал философ Мишель Фуко¹, всегда зависит от определённой изменяющейся структуры – «исторического априори», «эпистемы», которая определяет условия и возможности мнений, теорий или даже наук в каждый исторический период, формирует знание и делает его возможным.

¹ Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. Пер. с фр. В. П. Визгина, Н. С. Автономовой. Вступительная статья Н. С. Автономовой, СПб., Acad, 1994.

Компьютерные сети, интерактивные среды и партиципаторные медиапроекты являются характерным, повсеместным технологическим средством нашего времени. Будучи мультимедийными, вобрав в себя возможности разных медианосителей (в том числе и экранных медиа), такие коммуникационные платформы могут обозначаться как *постэкранные*, поскольку используются они не столько для экранного отображения или репрезентации информации, сколько для реального управления ею, комбинирования и массового исполь-



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

зования разнообразных медиаданных, медиаобъектов и медиаповодов.

Такие цифровые «новые медиа» предлагают пользователям свои специфические возможности для понимания, действия, чувствования и рефлексии.

Постэкранные коммуникации в контексте смены коммуникационной парадигмы

Традиционная западно-европейская культура – культура вербальная, письменная, культура печатная, для которой задача накопления и передачи информации всегда была приоритетной. Вербальный язык – важнейший фактор объединения людей, условие понимания, мышления, коммуникации, познания, освоения человеком внешнего мира. Считается, что именно язык формирует мышление человека. Даже чувственное и эстетическое часто представляются как в значительной степени производные от мыслимого, то есть рассматриваются в рамках, налагаемых самим специфическим способом понимания мира, для которого язык и мысль первичны по отношению к действию и чувству.

Но превалирующая роль слова свойственна не любому человеческому сообществу. Лингвоцентричная модель культуры вызревала как один из возможных вариантов развития межчеловеческого общения. Например, в первобытных формах организации древнейших и древних людей слово не имело приоритета перед телесными проявлениями и действиями. Тело и визуальное воздействие считались предпочтительными способами (само) выражения, воздействия и убеждения.

В культуре Дрений Греции всё ещё проявляют себя отголоски телоцентричного «мышления». Например, софистская риторика – характерный пример *кайротического*² типа коммуникации, применявшаяся примерно с IV века до н. э. для которой телесный компонент не менее значим, нежели вербально-смысловой.

У древних греков получение и передача знаний связывалась не только с когнитивной деятельностью, но и с работой всего тела учащегося или учителя. Мышление при этом понималось не столько как результат работы ума, сколько как процесс, протекающий с помощью движения тела. Здесь движущееся тело – это тело, которое «думает». Поэтому, как указывает исследователь Д.Хоуи, в представлениях древних греков, тело говорящего («ритора») должно было оставаться сильным и здоровым, чтобы «обеспечивать мощную, убедительную речь в любых условиях»³. Ораторы и спортсмены должны были уметь быстро реагировать на изменяющиеся обстоятельства и условия окружающей среды и действовать, используя эти изменения для достижения намеченных целей.

² Кайротическая коммуникация (от др.-греч. Καίρος «благоприятный момент») – генерация идей «на лету» с применением заведомо творческого подхода, неограниченного количества способов решения вопросов и ориентировке не на хронологические сроки реализации, а на наилучшее стечение обстоятельств, точный выбор действий с учётом времени, изменения обстоятельств, ритмов движения и реакций человеческого тела.

³ Hawhee D. Bodily arts: Rhetoric and athletics in Ancient Greece. Austin: University of Texas Press, 2004. P. 153.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

Софисты практиковали движение и действие в качестве одного из условий успешного рассуждения и разговора, не только философствуя в процессе ходьбы, но и активно путешествуя из города в город в поисках работы, случайных событий и новых знаний. Чем больше далёких земель открывал для себя философ, и чем большему количеству непредвиденных испытаний подвергалось его тело, тем шире становились его возможности для мышления: тело могло «думать» иначе.

Однако, с развитием письменности телесные режимы коммуникации постепенно маргинализируются, вытесняются в сферу развлечения. Любые аффективные проявления телесного начинают ассоциироваться с животной стороной человеческой природы, и потому должны непременно находиться под постоянным контролем разума. Возвышение логического над чувственным ради преодоления «несовершенной» природы человека, желание противопоставить себя этой природе формировали на протяжении последних двух тысячелетий специфическое сознание картезианского западноевропейского субъекта.

С изобретением печатного станка чтение, основанное на линейных правилах, языковых законах, структурной логике укоренилось как социальная норма, распространилось повсеместно и вплоть до появления экранных, цифровых технологий и сетевого гипертекста оставалось доминирующим способом получения человеком глубоких знаний о мире, средством развития навыков мышления и пр.

Кризис логоцентричной культурной парадигмы, основанной на приоритете семиозиса, мышления, рациональности, примате вербального и письменного знания начал ощу-

щаться мыслителями и художниками уже в XIX веке (Ф.Ницше, М.Хайдеггер Э. Гуссерль), но особенно остро в начале XX столетия (Ж. Делёз, Ф. Гваттари, Ж. Деррида, Ж.-Ф. Лиотар). Индустриализация, технологическая революция, социальные изменения в общественном устройстве, процессы стремительной медиатизации и далее глобализации неизбежно вели к обновлению прежней коммуникационной парадигмы.

Провидческое заявление Маршалла Маклюэна о том, что «эпоха письменности прошла и мы должны изобрести новую метафору, перестроить наши мысли и чувства»⁴ предвосхищало появление новых коммуникативных возможностей, связанных с электронными средствами коммуникации. Маклюэн полагал, что приход постмодернизма одновременно означает конец письменности как доминирующей формы человеческого общения. И хотя письменная культура не исчезает, не растворяется в практиках новых электронных медиа, тем не менее, писать по старому, артикулировать ценности вербальноцентричной парадигмы становится всё более проблематичным после революционных открытий науки и техники в XX веке, невероятного укрепления массовой культуры и повсеместного распространения цифровых медиапрактик в веке XXI.

Дополнение аппарата грамотности при переходе от эпохи чтения текста к парадигме взаимодействия с цифровым контентом приводит к тому, что никакая информация больше не может быть односторонним сообщением: вместо этого она работает как условие органи-

⁴ *McLuhan M., Parker H. Counterblast. New York: Hartcourt-Brace, 1969. P.14.*



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

зации игровых, экспериментальных, сетевых и реляционных процессов – пространств индивидуального и коллективного действия. Бывшие «читатели» и нынешние партиципанты-участники (пользователи) становятся своего рода «актантами» в практиках, в результате которых сетевые пространства знакового «повествования» складываются и разрушаются благодаря опыту совместной деятельности.

Подобный «рецептивный» метод позволяет пользователям «новых медиа» получать не столько больше конкретных знаний, сколько испытать как можно большее количество случайностей и непредвиденных способов управления и трансформации информации. Активная самореализация через столкновение закономерностей и случайностей в игре в значительной степени стимулирует интерес и даёт удовлетворение пользователям цифровых медиа, участвующим в коллективных процессах творческого смысло-чувство-порождения.

В книге «Rhetorical Delivery and Digital Technologies: Networks, Affect, Electracy» (2016)⁵ американский исследователь Шон Мори прослеживает связь изменения способов коммуникации с эволюцией технических средств: от голосового и телесного взаимодействия как основных способов общения в греческих полисах к превалированию текстуальных форм и требованию владения грамотностью в эпоху письменности и печатного знания. Мори показывает, что в век цифровых технологий человеческое тело (телесная активность) и визуальность (оптические эффекты) вновь стано-

вятся актуальными средствами коммуникации, телеприсутствия и выражения ценностных ориентиров.

В то время как большинство исследователей продолжают рассуждать о цифровых артефактах и практиках Сетевого соучастия как о форме «диалога», совместного общения, наращивания смыслов и обмена текстами, ряд исследователей ощущают недостаточность ориентированного на лингвоцентричное сознание «репрезентационного» метода для объяснения современных форм коммуникации, поскольку действия пользователей-партиципантов вполне материальны, они не исчерпываются задачами информационного обмена, но нацелены на испытание реальных сил и интенсивностей (Ж. Делёз и Ф. Гваттари), динамических событий (Э. Меанинг) и аффективного опыта (Б. Масуми). Действия и манипуляции с цифровыми медиа приводят к изменению медиаобъектов, формы организации медиаинформации и нередко условий функционирования медианосителей и самой окружающей медиареальности, что выходит за рамки обмена мнениями, вынесения суждений и общения вербально выражаемых смыслов.

Так, например, в Сетевых многопользовательских видеоблогинг-практиках каждое новое видео выкладывается как ответ на другое видео и может рассматриваться не как диалогичное продолжение общения с автором первого видео, но, по словам американского исследователя и писателя Джулиана Санчеса, как способ «обновления и творчества. Эта практика становится актом социальной и кол-

⁵ Morey Sean. Rhetorical Delivery and Digital Technologies: Networks, Affect, Electracy. Routledge, 2016.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

лективной креативности»⁶. Здесь важны не столько информационные или продуктивные качества нового видеопроизведения, текста или производимого объекта, сколько то, как его использование меняет реальные связи внутри сетевого сообщества.

Причины получения удовольствия от практик производства онлайн-контента описывает голландская медиатеоретик Хосе ван Дийк. Она указывает, что «радость» пользователей от практик соучастия в Сети связана с отношением к своим действиям как к хобби, развлечению и поддерживается доступностью приятного общения в среде «знакомых», поощряемого «духом сообщества» и «творческого самовыражения»⁷.

Итальянский социолог и философ Маурицио Лаззарато (Maurizio Lazzarato) выдвигает идею о возрастающем значении коммуникативных отношений в постиндустриальной экономике, обсуждая понятие «нематериального труда» в качестве деятельности, «богатой знаниями», включающей интеллектуальные навыки для производства «культурно-информационного контента», создаваемого в процессе построения «сетей и сотрудничества»⁸. Труд соучастников производит «нематериальные блага» (*immaterial labor*) в форме знания, общения или культурного контента, в то время как действительно сущностная и значимая сторона партиципаторных взаимодей-

ствий относится к аффективным процессам взаимодействия.

В свою очередь исследователь Эмма Дулинг подчёркивает нематериальный характер такого аффективного «труда», воплощающегося в «чувстве лёгкости, благополучия, удовлетворения, волнения или страсти» от выполняемой работы⁹.

Ценность производимых «нематериальных благ» более не определяется количеством потраченного рабочего времени на их создание или стоимостью произведённых товаров. Вместо этого, как утверждает группа итальянских исследователей во главе с Марией Лаурой Торалдо, «новые ценности – способность поддерживать чувство общности, делиться с другими и соучастие – должны занять центральное место при анализе происходящих изменений»¹⁰.

Применение методов анализа произведений, основанных на языковых нормах, лингвистичности, грамотности, чётко заданной структурности оказывается недостаточным в условиях новой *цифровой партиципаторной культурной парадигмы*. Привычные методы оказываются малопродуктивны, поскольку не подходят для полноценного описания и понимания даже самых простых форм коммуника-

⁶ Sanchez Julian. The Evolution of Remix Culture. YouTube, 5 Feb. 2010.

⁷ Van Dijck J. Users Like You? Theorizing Agency in User-generated Content// Media Culture & Society, 31, 1, 2009. Pp. 41–58.

⁸ Lazzarato M. Lavoro Immateriale. Verona: Ombre Corte., 1997. P. 136

⁹ Dowling E. Producing the Dining Experience: Measure, Subjectivity and the Affective Labour // *Ephemera*, 7, 1, 2007. Pp. 117–132.

¹⁰ Maria Laura Toraldo, Gianluigi Mangia, Stefano Consiglio, Riccardo Mercurio. Play and Fun Politics to Increase the Pervasiveness of Social Community: The Experience of Angels 4 Travellers// D. Power, & R. Teigland (Eds.) The Immersive Internet: Reflections on the Entangling of the Virtual with Society, Politics and the Economy. Basingstoke: Palgrave MacMillan, 2013. P. 140.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

тивной и практической деятельности пользователей-партиципантов, взаимодействующих друг с другом и с медиаобъектами.

Американская медиафилософ Кэтрин Хейлз рассуждает о процессах техногенеза, в которых «люди и техника развиваются совместно», в результате чего, в условиях тотальности медиакommunikаций, «мы мыслим через и совместно с медиа»¹¹. Хейлз полагает, что с появлением возможности оцифровки любого текста, появлением технологий гиперссылок многовековой гегемонии печатного текста приходит конец. «Эпоха печатного знания проходит»¹², — заключает Хейлз.

Интерактивные взаимодействия, по мнению Хейлз, основаны на интермедиальной динамике (*“intermediatory dynamics”*). Интермедиация — это выстраивание «динамических иерархий» (*“dynamic heterarchies”*) между людьми и машинами, комплексных взаимосвязей между когнитивными актантами и формирование рекурсивных петель обратной связи, которые показывают, как люди и машины дополняют друг друга и развиваются в процессе взаимодействия. Интермедиация — это процесс одновременных «писем» и интерпретации. Взаимодействуя с компьютеризированными артефактами, пользователи испытывают «ощущение алгоритма» (*“feel for the algorithm”*), становясь условием его функционирования. Пользователь, действуя, получает представление о том, как работает медиаобъект и как он производит смысл. Но, что более важно, машина «учится» и совершенствуется

процессы взаимодействия, учитывая результаты каждого предыдущего взаимодействия. Образуемая обратная связь делает более комплексными и эмерджентными связи с инструментами смыслопорождения¹³.

В новой коммуникационной парадигме люди признаются соучастниками в общей «экологии» построения пространств, наряду с множеством других акторов — цифровых объектов, машин, процессов и технологий, каждый из которых имеет определенные возможности для самопроявления и взаимодействия с другими участниками «экологии».

В книге *«Reading Machines: Towards an Algorithmic Criticism»* (2011) Стивен Рэмси показывает, что при работе в программной среде процессы интерпретации текста не могут рассматриваться отдельно от самой работы по созданию текста. Он полагает, что такая «рецептивная» стратегия «убедительно говорит об отсутствии разграничений между творчеством и интерпретацией»¹⁴. Любая интерпретация здесь неразрывно связана с созданием, с генерацией нового, поскольку подразумевает трансформацию как медиа-объектов, так и самого алгоритма. В таких условиях любое «критическое» прочтение интерактивного текста есть продуктивный процесс, поскольку каждый раз пользователи генерируют новую версию программы. Здесь не может быть интерпретации медиа-объекта без одновременного пересоздания этого объекта. Любая интер-

184

¹¹ Hayles N. Katherine. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. The University of Chicago, 2012. P. 1.

¹² *Ibid.* P. 2.

¹³ Hayles N. Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press, 2008. P. 48.

¹⁴ Ramsay Stephen. *Reading Machines: Towards an Algorithmic Criticism*. University of Illinois Press, 2011. P. 45.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

претация есть взаимодействие между пользователем и вычислительной машиной, и каждое чтение уникально благодаря динамическому способу генерации текста. Рецепция требует от пользователя акта письма, активации алгоритма, который трансформирует и переписывает «текст».

Сетевые тексты пользователей – неполные, отрывочные, многозначные, спорные, с сомнительным авторством, а потому всегда интерпретируются по-разному (в зависимости от того, кто, когда и зачем их интерпретирует). Сетевой гипертекст может быть представлен как социально конструируемый процесс смысло-обмена, нелинейный, интертекстуальный, основанный часто на случайных изменениях и добавлениях. Например, тексты Интернет-ресурса Wikipedia не имеют единой авторской подписи, создаются разными людьми, но в результате обретают форму единого текста. Множественные активности, связи и влияния пользователей определяют результат артикуляции смысла, конструирования формы и, что более важно, возникновение общего пространства взаимодействия.

Подобная структура близка к философскому концепту *ризо́мы*, предложенному Ж.Делёзом и Ф.Гваттари. Ризома представляет знание не как иерархичную структуру, но как сеть множественных и постоянно изменяющихся связей. Если в век цифровой новых медиа, знание может рассматриваться как ризоматическая (карта), а не иерархическая (дерево) структура, тогда традиционная грамотность должна быть дополнена новой экспериментальной моделью информационного обмена, в которой центральным становится не сам факт «письма» или сообщения смыслов, но

индивидуальные и коллективные практики творческого экспериментирования, изобретения и использования текстов, форм существующих произведений и объектов цифровых медиа.

В исследовании *«Lingua Fracta: Towards a Rhetoric of New Media»* (2009) американский лингвист Коллин Гиффорд Брук показывает, что в ключевым для новых цифровых медиа является процесс одновременного понимания, активности и производства смысла. Для того, чтобы адекватно анализировать партиципаторные практики цифровых медиа, Брук предлагает отойти от классических принципов текстового анализа, основанных на грамматике, риторике, диалектике и логике высказывания. Вместо этого исследователь использует междисциплинарный метод, обозначенный им как «медиаэкология» (*media ecology*), подразумевающий учёт индивидуальных медиапрактик (*ecologies of practice*), индивидуальных операций и рассмотрение технологических интерфейсов в постгерменевтическом ключе: вместо разбора конкретного содержания медиатекстов «обращение внимания на случайные конгломерации практик, идей и взаимодействий»¹⁵. Переходя от описания локальных практик к широким обобщениям, Брук демонстрирует многочисленные точки пересечения между пользователями, институтами, контекстами и социально-политическими реалиями, которые обуславливают создание и режимы использования программных интерфейсов.

¹⁵ Brooke Collin Gifford. *Lingua Fracta: Towards a Rhetoric of New Media*. Hampton Press, 2009. P. 42.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

Исследование Брук показывает, что неприятие и недоверие в академической среде к таким сетевым инструментам как Википедия исходит из ошибочного желания обнаружить в них те же качества, что имеются у традиционных носителей информации (книг, газет, произведений), из-за уверенности в том, что данные, передаваемые медианосителями, могут быть как точными, так и не точными, ошибочными. При этом, совершенно не учитывается, что большая часть веб-страниц представляет собой постоянно трансформирующиеся и дополняемые, перформативные формы, и иметь представление об их возможностях и качествах можно только, наблюдая и взаимодействуя с ними в течение продолжительного периода времени. Они представляют собой не столько тексты с передаваемой информацией, сколько интерфейсы для управления.

Анализируя работы постструктуралиста Р.Барта, Брук заявляет, что Барт был одним из первых мыслителей, осуществившим переход от исследования текста к исследованию интерфейсов. Брук заимствует у Барта термин «*проайрезис*», обозначая метод работы с новыми медиа как «*proairetic invention*», противопоставляя его методу «*hermeneutic invention*», который традиционно связывался с поиском смыслов, знаков и точных определений. Возможности «проайретических интерфейсов», которые Ролан Барт описывал на основе различия между «читаемым» и «написанным» текстами в своей работе «*S/Z*» (1975), позволяют рассуждать о «переходе от литературного/текстового объекта к интерфейсу»¹⁶.

¹⁶ Ibid. P. 63.

Проайретический интерфейс даёт возможность пользователю сопереживать и испытывать эмоции, но вместе с тем физически отвечать и действовать в ответ на переживаемое воздействие. Проайрезис не допускает стазиса. В этом случае, проайрезис выступает как непрестанный процесс изобретения возможного, создания условий для продолжения через работу случайного. Как утверждает Брук, проайрезис «зависит от настоящего момента, [и] постоянно изменяющихся условий, на которые он отвечает»¹⁷.

Проайретическими интерфейсами могут быть Интернет-мемы, фото и видеогалерея в сети Интернет, любые партиципаторные формы, представляющие собой коллективное создание, пересоздание, комментирование «артефактов», которые сами по себе неоригинальны, внешне несовершенны, но привлекательны именно как средства, создающие условия для коллективного ответного действия.

В таких практиках нет и не может быть единого авторства, нет и не может быть «истинного» и единственно верного смысла. Здесь, по мысли Шона Мори, инициатор проайретического события (пользователь, художник, программист) выступает как «шаман» – как медиатор, проводник, а не как автор послания, провоцируя то, что Мори называет «совместным групповым открытием»¹⁸. Шаман всегда «предчувствует» то, что другие не могут видеть. Используя специальные цифровые технические приспособления, совсем как шаманы в древности применяли барабаны,

¹⁷ Ibid. P. 77.

¹⁸ Morey Sean. Rhetorical Delivery and Digital Technologies: Networks, Affect, Electracy. Routledge, 2016. P. 12.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

ритм и пр., цифровой шаман вызывает в других людях особые состояния — *гипокризы* (hypokrisis)¹⁹, подводя людей к коллективным решениям и действиям.

Гипокризис может быть представлен как стратегия воздействия, при которой постоянно обманываются любые ожидания. Это способ коммуникации и убеждения проявляется как докогнитивный, внелогический, досознательный. Как утверждает Мори, такая стратегия служит «не подтверждением “истины”, но скорее средством нерепрезентативного письма; гипокризис — это письмо без четкой инскрипции, без четкого следа, ибо след исчезает, как только он становится аффектом»²⁰. «Гипокризия предполагает не аналитическое членение, свойственное грамотности, а исход, основанный на объединении эмоции и логоса, объединении, где каждый случайный элемент способствует групповому принятию решений на уровне аффекта»²¹.

Гипокризия, как принцип взаимодействия человеческих и нечеловеческих акторов, может быть использована для объяснения процессов функционирования современных пост-

экранных практик, в основе которых лежит индивидуальное и коллективное соучастие: цифровых перформансов, инсталляций, реляционных арт-проектов, партиципаторных новых медиа, таких как видеоигры, сетевые проекты, проекты дополненной реальности и пр.

Описываемый Мори процесс «гипокризы» обращён не к грамотности, не к слову, но к ценности иных коммуникационных систем, одну из которых американский философ Г. Ульмер обозначил как «электрейси» (electracy). Анализируя идеи Ульмера, Мори интересуется тем, как применяя возможности «electracy» к цифровым медиа можно делать «невидимое» видимым, когда изобретение становится коллективным, партиципаторным событием.

«Electracy» Г. Ульмера как новый аппарат коммуникации и смыслопорождения

В 1989 году философ и исследователь новых медиа, профессор Флоридского университета Грегори Ульмер (G. Ulmer) предложил концепцию «*electracy*» в качестве нового коммуникативного аппарата, альтернативного вербальной коммуникации, письменности и грамотности, как новый свод конвенций и возможностей, позволяющих человеку ориентироваться в высокотехнологичном мире электронных медиа и цифровых технологий. Для Ульмера электрейси «для цифровых медиа то же, что грамотность для печатного слова: аппарат, социальная машина»²².

¹⁹ Гипокризис или гипокризия (от греч. ὑπόκρισις — притворство, игра) — манера произнесения, техника речи как средство речевого воздействия; принцип гармонии звучащей речи с личностью оратора. Когда оратор вступает в контакт со слушателями, применяет все подготовленные приёмы, разыгрывает речь, используя мимику, жесты, телодвижения, устанавливает и поддерживает контакт со слушателями.

²⁰ Morey Sean. *Delivery@Machines: Toward a Rhetoric and Decomposition of New Media*. A dissertation presented to the Graduate School of the University of Florida in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy, 2010. P. 36.

²¹ Morey Sean W. Там же, p. 39.

²² Ulmer G. Introduction. “Electracy” // *Networked: A (Networked Book) about (Networked Art) by Authors and Collaborators of the Networked Book Project*. 1 July 2009.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

Ульмер, его коллеги-учёные и студенты, образовавшие научную Флоридскую школу, понимают электрейси как набор коммуникативных навыков нового поколения молодёжи, выросшего в условиях тотальной цифровизации и медиатизации культуры. Как аппарат печати и письменности в своё время, так и электрейси сегодня оказывает непосредственное влияние на то, как люди думают, чувствуют и взаимодействуют с окружающим миром.

Ульмер неоднократно подчёркивал, что переход к электрейсному как ключевому способу получения опыта в век цифровых технологий не приведёт к отказу от грамотности и письменности. Напротив, аппараты вербальной, письменной и электрейсной коммуникации могут работать совместно, дополняя друг друга. Как предупреждал Ульмер: «Люди не перестанут читать книги так же, как они не перестали говорить, когда стали грамотными. Но они будут использовать всё это по-другому – будут общаться и писать по-новому, прибегая к возможностям электроники»²³.

Так, например, навыки информационного обмена, вырабатывавшиеся веками, такие как интерпретация текста, аргументация, анализ содержания, композиционно-выразительные средства и пр., остаются не менее востребованными в XXI веке. Как пишет Ульмер: «Электрейси не противостоит грамотности, но является средством, расширяющим горизонты наших языковых возможностей»²⁴.

²³ Ulmer G. *Teletheory: Grammatology in the Age of Video*. New York: Routledge, 1989. P. 2

²⁴ Gregory L. Ulmer. Foreword: *Elementary Cool* // Rice Jeff. *The Rhetoric of Cool: Composition Studies and New Media*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press, 2007. P. xi.

Впервые концепт «electracy» появляется в книге Ульмера «Teletheory» (1989), в которой медиафилософ исследовал видео как форму «электронного познания», как технологию, обеспечивающую реализацию новой когнитивной модели, основанной, по мнению Ульмера, на принципах «видеотичности» («*videocy*», – видеознание) – транспарентности визуального образа, возможности выделения шаблонов знания в результате испытания и анализа случайно возникающих информационных связей, аффектов и эмоций.

Видео обеспечило техническую доступность и удобство работы с медиаинформацией, что «позволило внедрить институционально новые способы мышления через изобретение»²⁵. Видео не только передаёт информацию, но даёт возможность пользователю видеотехники участвовать в производстве этой информации, ремикшировании и перемонтировании видеоизображения и введения его в новые контексты. Видеотехнология может рассматриваться как средство для изобретения нового, как способ зрительской самореализации, генерации множественных смыслов, стимулирования воображения, усиления пользовательской креативности. Ульмер указывает: «Долгое время мы не могли институционализировать саму практику изобретения [в качестве способа мышления] в той же степени, насколько был институционализирован интеллектуальный анализ, поскольку нам просто не хватало необходимых технических средств для этого»²⁶.

²⁵ Ulmer G. *Teletheory: Grammatology in the Age of Video*. New York: Routledge, 1989. P. 94

²⁶ *Ibid.* P. 94.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

Обратившись к постструктуралистской деконструкции и теориям постгуманизма, адаптируя теории Ж. Деррида, Р. Барта, Ж. Делёза и Ф. Гваттари, Ульмер обнаруживает в «electrasy» ключевые постмодернистские характеристики: фрагментированность, смысловую поливалентность, ориентирование на случайность и непредсказуемость.

Термин «electrasy» образуется благодаря объединению понятий «электричество» (*electricity*) и «след» (*trace*, концепт «след» заимствован у Ж. Деррида). Если электричество позволило человечеству перейти от материальных носителей информации к цифровым нематериальным формам информационного обмена, то концепция «следа» отсылает к идеям изложенным Ж. Деррида в его «О грамматологии» (1967), где философ утверждал, что любое письмо есть след, указывающий на присутствие какого-либо содержания, которое требует дальнейшего раскрытия и способно к раскрытию.

Ж. Деррида выдвинул гипотезу о существовании некоего «архиписьма», представляющего собой нечто вроде «письма вообще». Оно предшествует устной речи и мышлению и в то же время присутствует в них, в скрытом виде. Деррида показывает, что хотя письмо в обычном виде и смысле производно от голоса и речи, в самой основе голосовой речи лежит «архиписьмо», или «прото-письмо», которое предшествует устной речи и мышлению и в то же время лежит в основе всех конкретных видов письма и во всех иных формах выражения. Будучи первичным, «письмо» когда-то уступило своё положение устной речи и логосу. История западной философии и культуры предстаёт как история репрессии, подавления,

вытеснения, исключения и унижения «письма». Деррида ставит задачу показать, что «письмо» обладает ничуть не меньшим творческим потенциалом, чем голос и логос. Философ считал, что само человеческое сознание устроено как письмо и стремился показать, как следует расшифровать различные виды «следов», заключённых в письме и выражаемых через их изобретение в письме.

Г. Ульмер, интересуется таким типом коммуникационного аппарата, который позволил бы в полной мере раскрыть возможности «протописьма» (электрейсного мышления) через анализ его следов, а не с помощью рефлексии относительно конкретного содержания текстов. Развивая идеи Ж. Деррида, Ульмер полагает, что в электрейсном познании опора на чувственное и случайно открываемое (изобретаемое) должна стать альтернативой специфичным для грамотности требованиям аргументации и последовательности в изложении фактов.

Обращаясь к концепции «пунктума», изложенной французским философом Роланом Бартом в «Camera Lucida» (1980), Ульмер делает ключевым для своей теории эмоциональный и висцеральный отклик, который испытывает зритель, когда всматривается в изображение на каком-либо носителе информации (фото, видеоизображение и пр.), вспоминает ощущения от восприятия образов или жизненных событий.

Известно, что немалые силы в последнее десятилетие жизни Ролан Барт потратил на поиск и разработку методологии, которая позволила бы рассуждать о роли «третьего смысла» в понимании текстов. Барт обратился к уровню реальности, который существует на



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

границах знания и недоступен для выражения с помощью существующих вербальных кодов. Этот уровень «третьего смысла» «полностью открывает поле значений, то есть делает его бесконечным. <...> Он принадлежит породе словесных игр, буффонад, бессмысленных трюков, он безразличен к моральным и эстетическим категориям (тривиального, пустого, искусственного, подражательного), он пребывает в области карнавального»²⁷. Барт считал, что некоторые кино- и фотографические изображения могут содержать «сообщение без кода», что делает проблематичной его вербальную артикуляцию.

Понимание зрителем фотоизображения связывалось Бартом со «студиумом» – содержанием информации, зашифрованной в медианосителе (у Барта в фотографии). Но вместе с тем, в некоторых случаях зрители испытывают «пунктумы», опираясь на свою интуицию и переживание моментов «прозрения», неожиданного эмоционального подъёма или, как пишет Барт, «уколов» пунктума. У Барта «пунктум» – это «третий смысл», который не имеет означающего и относится к непосредственной реакции тела зрителя на какую-то определенную деталь изображения.

Г.Ульмер понимает опыт переживания пунктума как момент «соединения», озарения. Пунктумы, по Ульмеру, инициируют события, которые вызывают телесную, эмоциональную реакцию, как жалящий укол в «осознании реальности»²⁸. Вместе с тем, это знание не содержится в самом тексте, а изобретается снова

и снова в результате случайных совпадений и пересечения разных деталей. Как объясняет Ульмер: «Моменты прошлого, сохраняемые таким образом [посредством пунктума], – это не зрелище для ностальгирования, а средства для актуализации настоящего»²⁹. «Третий смысл» – то, что возникает докогнитивно и становится триггером для появления новых связей в бесконечном движении к новому опыту, новому изобретению.

Метод Г.Ульмера делает такие моменты самооткрытия, «моменты эврики» ключевыми для понимания коммуникации и электрейсного типа мышления. Индивидуальные возможности электрейсного коммуникативного аппарата заключаются в том, чтобы через погружение в рефлексивное самоисследование партиципant-«эгент» (как обозначает его Ульмер) мог бы переживать моменты озарения и чувственного наполнения, размыкать грани собственной идентичности и прочувствовать возможности собственной или совместной активности.

Электрейсный метод Ульмера отличается от других эвристических методов примат чувственного опыта как средства обнаружения смысловых паттернов. Электрейсное мышление основано на серии моментов индивидуального озарения, состояния «становления». Партиципant испытывает моменты настоящего наслаждения, эмоционального потрясения, когда «натывается» на неожиданные открытия, связи и возможности, сталкивается со сложностями, сбоями, препятствиями. Если для вербальных культур, по мнению Ульмера, свой-

²⁷ Барт Ролан. Третий смысл. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2015. С. 64.

²⁸ Ulmer Gregory. Barthes's Body of Knowledge // Studies in 20th Century Literature 5.2 (1981). P. 228.

²⁹ Ulmer G. Teletheory: Grammatology in the Age of Video. New York: Routledge, 1989. P. 112.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

ственной дихотомия «правда/ошибочность», а для письменной и печатной культуры – «истина/ложь», то в электрейсной культуре господствует нищезанский принцип «удовольствие/боль». Это указывает на то, что в последней не требование разумности и логичности, не моральные императивы или предзаданные законы, но случайность, экспериментальная и эмерджентная витальность становятся ведущими принципами коммуникативного обмена.

В работе «Heuretics: The Logic of Invention» (1994) Ульмер исследует, как происходит переход от традиционной «классической рационалистической модели» к «электронному стилю» смыслопорождения, опирающимся на досознательное и интуитивное с помощью «хорографического письма»³⁰. Научно-позитивистские методологии, основанные на фактичности, логичности выводов и предзаданности способов аргументации заменяются на алеаторические, экспрессивистские, экспериментальные, основанные на развлечении, игре возможностей, интуиции, открытии и случайности.

Коммуникация подразумевает заимствование (иногда апроприацию без ссылок на автора) и произвольное соединение фрагментов знания, культурных объектов, частей произведений искусства и пр. материала для построения на основе их комбинирования новой формы, которую Ульмер обозначает как «*mystory*», «всегда связанной с персоной самого составителя, образующей своеобразную персональную схему принятых им когнитивных ре-

шений»³¹. Это очень близко массовым практикам в Сети: пользователи собирают и фиксируют в новой форме ассамбляж, «мэшэп» разные фрагменты информации (видео, тексты, фото и пр.) в контексте какой-то волнующей их идеи, задачи.

Результат таких индивидуализированных медиапрактик не всегда может заинтересовать стороннего зрителя / читателя / аудиторию. Но Ульмер утверждает, что пользовательские артефакты («*mystory*») не всегда предназначены для того, чтобы быть текстами для интерпретации. Они есть средства для изобретения – экспрессивные пользовательские самоисследования, предназначенные не столько для информирования широкой аудитории, сколько для стимулирования разнообразных активностей.

Зритель-участник становится своего рода «артистом», разыгрывающим текст в большей степени, нежели интерпретирующим его. Мышление с помощью воссоздания медиума, а не только анализ содержания медиума, открывает возможности для получения потенциально новых значений и эмоциональных реакций. Электрейси способствует активному и творческому обучению через индивидуальные изобретения возможного, когда новое открывается не благодаря пошаговым инструкциям, сообщаемым реципиенту учителем или автором, но через индивидуальные практики апроприации, ремикширования, экспериментирования с формой и смыслами.

Таким образом, электрейси трактуется как генеративный процесс, более близкий

³⁰ Gregory L. Ulmer. *Heuretics: The Logic of Invention*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. P. 37.

³¹ Ulmer G. *Teletheory: Grammatology in the Age of Video*. New York: Routledge, 1989. P. VII.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

творческому самовыражению, нежели форме сохранения и передачи конкретного знания. Электрейсный аппарат знания не относится к содержанию медиа-артефактов, но позволяет открывать новое через процессы их необычного использования.

Электрейсность обнаруживает свое применение в современном искусстве, дизайне, в цифровых программных средах, мультимедийных композициях, в сети Интернет и постоянно расширяет своё влияние.

Одна из последователей теории Ульмера, американская лингвист, профессор Сара Арройо считает, что «концепт электрейси во многом близок понятию цифровой грамотности, но вбирает в себя гораздо больше: мировосприятие с опорой на повсеместное гражданское соучастие, построение социальных взаимосвязей и партиципацию». Арройо уверена, что электрейсное смыслопорождение – «ключевой концепт для культуры соучастия и онлайн-видеокультуры. Партиципаторная композиция функционирует благодаря конвергенции визуального, вербального, слухового и телесного, отходит от герменевтического принципа и стимулирует пересоздание и соучастие в каждом жесте письма, в широком смысле»³².

Так, например, Интернет-портал YouTube можно рассматривать как проайретическую социокультурную систему, основанную на массовых практиках соучастия. YouTube организует соучастие аудитории пользователей – цитирование, лайки, коммен-

тирование, ответ, обмен информацией и просмотр – всё это оставляет свой след, и оказывает влияние на общую инфраструктуру YouTube по мере его развития. Партиципанты в YouTube испытывают эмоции не потому, что создают какой-то контент, но потому, что получают возможность создавать и пересоздавать свои «артефакты», основываясь на реакциях и действиях соответствующего комьюнити.

Интернет-мемы отличаются от любого другого текста тем, что цель их распространения не в том, чтобы высказать какое-то конкретное мнение, но в том, чтобы создать специфический проайретический контент, который другие пользователи будут переосмысливать, обогащать, тем самым участвуя в распространении идей и делая их более сложными. Партиципанты, как правило, находят мемы через практики взаимообмена, а не нацеленного поиска. Новые медиа стимулируют пользователей отбирать, распределять, ремикшировать, переделывать медиатексты в процессе их рецепции, тем самым включаться в поле хореографического испытания проайретических связей.

Медиаисследователь Ян Рун Холмевик применяет концепцию «электрейси» Грегори Ульмера для анализа видеоигр и цифровых медиа показывая, что аппарат «электрейси» (и шире – «цифровая риторика») работает именно с аффектом и аффективными состояниями. Именно аффективность (действующая в паре «удовольствие–боль») характерна для видеоигр, интерактивных и партиципаторных медиа, например, блогов и социальных сетей и прочих цифровых медиа. Пользователи здесь неименуемо вынуждены испытывать радость по-

³² Arroyo Sarah J. Participatory composition: Video culture, writing, and electracy. Southern Illinois University Press, 2013. P.18.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

беды или печаль поражения, преодолевать или ощущать неспособность преодолеть препятствия, испытывать аффекты в результате самого игрового опыта³³.

Как и Ульмер, Холмевик призывает пользователей играть в видеоигры не для того, чтобы развлекаться, а чтобы подмечать паттерны своих действий и их результаты, а затем анализировать свой опыт, чтобы улучшить навыки своей цифровой грамотности. Он отмечает потенциал развлечения для обучения: действовать не для того, чтобы понять «заложенные смыслы», но действовать, чтобы сделать что-то новое. Будучи преподавателем курсов в Clemson University (США), Я. Холмевик учит студентов использовать игры для развития критического мышления, нетривиального решения проблем, наработки социальных навыков и творчества.

Электрейсный аппарат нацелен на то, чтобы отучить людей полагаться на «единственно верный», универсальный способ решения вопросов, который должен быть кем-либо задан ради выполнения поставленной задачи. Напротив, электрейсность стимулирует участников изобретать каждый раз новые ответы и новые решения при работе с проайре-тическими интерфейсами.

Изобретение (а не заучивание) признаётся основой электрейсного типа мышления. Арройо указывает, что электрейсность предполагает большее, нежели чем «обучение в процессе развлечения» $\diamond$ «мы становимся

участниками увлекательных процессов обучения, если учимся, действуя при этом»³⁴.

Таким образом, в рамках новой электрейсной эпистемологии получение и изобретение знания рассматривается как алеаторический метод коммуникации, как изобретение и переизобретение знания через активное соучастие в его создании, вместо приобретения и усвоения готового знания. От грамотности (и в том числе эстетического суждения) акцент смещается к продуктивности индивидуального или коллективного действия (проайрезис), от анализа предзаданных текстов к генерации новых текстов.

Хораграфия и зуревтика как способы получения знания и обмена аффективно-телесным опытом

193

Электрейси в эпоху цифровых медиа может стать одним из альтернативных средств понимания специфики постэкранных коммуникаций. Цифровые медиапрактики организуют разнообразные случаи-аффекты через сети взаимодействия человеческих и нечеловеческих актантов, создают возможности для актуализации ранее маргинализированных, внесознательных сил случайного. Этот вид знания, вербально сложновыразимый, приходит через внешний зрительный и/или апроприативный канал восприятия действий того, кто информацию генерирует, и как правило теряется, в случае если информация перенесена на печатный лист, становясь «обестелесненной»,

³³ Holmevik Jan. Inter/vention: Free Play in the Age of Electracy. MIT P. 2012. P. 13.

³⁴ Arroyo Sarah J. Participatory composition: Video culture, writing, and electracy. Southern Illinois University Press, 2013. P.19.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

лишенной связи с телесностью пользователя и материальностью окружающего пространства.

Тела актантов-пользователей производят аффективные события перформативного «языка» в результате взаимовлияния конкретного топоса, окружающей среды (цифровой локации), материальных и виртуальных объектов, аудитории, интерфейсов и пр. условий. И ульмеровская *альтернатива вербальному и письменному языку – хораграфия* (англ. *choragraphy*) – особый способ генерации и организации знания в эпоху цифровых коммуникаций и метод топологического изобретения, основанный на грамματοлогии Жака Деррида и возможностях «электрейсы».

Хора – один из синонимов топоса («места») в древнегреческом языке. Хора, по Платону, есть нечто промежуточное между миром эйдосов и миром вещей. Это место, где происходит переход от эйдоса к вещи, позволяет одному и тому же эйдосу реализоваться в вещах по-разному. Как указывает М.Ямпольский, «индивидуация вещей в материальном мире невозможна без хоры, которая как чистая инаковость "деформирует идею", вводит некий элемент отклонения, позволяющий состояться различию, то есть многообразию вещей»³⁵.

Жак Деррида переосмысливает понятие «хора» и делает его едва ли не важнейшей категорией своей философской системы. Важнейшим параметром хоры выступает, по оценке Деррида имманентная ей способность задавать своего рода точки ветвления возможной траектории процесса. Как пишет Деррида, «все

проходит через... хиазм... – ...род вилки, развилки (это серия перекресток, carrefour от лат. quadrifurcum – двойная развилка, grille – решетка, claie – плетенка, clé – ключ)»³⁶.

Деррида настаивает: нужно сохранить за хорой тот единственный смысл, который заключается в отсутствии всякого смысла. Нужно воздерживаться от смешения её со всем тем, что она принимает, но чем она не является. Деррида определяет хору следующим образом: «Хора обозначает особое место, промежуток (espacement), сохраняющий асимметричное отношение со всем, что “в ней”, сбоку или сверх неё, что выглядит образующим пару с ней. В паре с тем, что вне пары, эта странная мать, дающая место, но не порождающая, не может более рассматриваться как начало. Она ускользает от любой антропотологической схемы, любой истории, любого откровения, любой истины»³⁷.

Опираясь на идеи Ж. Деррида, Грегори Ульмер определяет хору как «противоположную интерпретации (и герменевтике)», поскольку она «опирается на аналогии и случай»³⁸. Ульмер описывает хору как «пространство или место, в котором происходит взаимодействие бытия и становления»³⁹. В отличие от

³⁵ Ямпольский М. Ткач и визионер. Очерки истории репрезентации, или О материальном и идеальном в культуре. М.: Новое литературное обозрение, 2007. С. 40–41.

³⁶ Цит по: Грицанов А.А. Новейший философский словарь. Постмодернизм. Главный научный редактор и составитель А.А. Грицанов. Мн.: Современный литератор, 2007. С. 335.

³⁷ Деррида Ж. Хора // Деррида Ж. Эссе об имени. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 1998. С. 182.

³⁸ Ulmer Gregory L. Heuristics: The Logic of Invention. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. P. 63. P. 8.

³⁹ Ulmer Gregory. Electronic Monuments. Minneapolis: University of Minnesota, 2005. P.6.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

топоса (*topoi*), в который «объединяет сущности в универсальные однородные множества на основе их общих качеств, присущих атрибутов», хора «сочленяет разнородные предметы на основе ассоциаций и случайных деталей»⁴⁰ (реализует пространство потенциально-го, место создания неопределенностей). Хора есть место действия, в котором любое, казалось бы, случайное событие потенциально может быть значимо, место, в котором комбинации событий логически не объяснимы, но могут быть предсказаны. Как пишет Ульмер, «хора есть пересечение случайности и необходимости»⁴¹.

Для Ульмера хора – это продуктивное пространство, где открытия случаются и исчезают, оставляя только следы, не всегда воплощаясь и реализуясь в действительности.

Можно обнаружить пересечения между пониманием хоры Ульмером и концепцией «гладкого» и «рифлёного» пространств, предложенной Ж.Делёзом и Ф.Гваттари⁴². Академическое, научное знание можно условно связать с делёзовским «рифлёным» пространством: оно заполняется вещами, размечается, опредмечивается, описывается. Оно фундируется нормами и правилами, универсальными законами и требованиями, в которых господствует логос. Новые знания выводятся с учётом тех знаний, которые до этого были получены и легитимизированы. «Гладкое» пространство, напротив, образуется совокупностью неоднородных переплетений, наполненностью интенсивностей, непрерывным варьи-

рованием, динамикой и трансформацией. Открытие в «гладком» пространстве определяется кочеванием, вектором, который является не измерением, а направлением.

Так и логика хоры, по Ульмеру «ассоциативная [и] организована как сеть [случайных событий]»⁴³. Ценность и задача хоры в способности «выстраивать вместо единого аргумента структуру возможностей»⁴⁴.

Хораграфия – это не анализ и синтез, не процесс размышления о том, как и что изобретается, а скорее процесс изобретения самого способа изобретения, траектории движения, основанный на аналогии и случайности. Здесь изобретатель действуя оценивает все возможные варианты изобретения в едином событии, а не находится в поиске какого-либо конкретного открытия. Хораграфия описывается Ульмером как «метод альтернативный концептуальному мышлению [который] предполагает возможность решения, которое никогда не повторяется схожим образом дважды»⁴⁵.

Хораграфия, таким образом, понимается как метод выявления (испытания) возможного через изобретение (и воплощение) конкретной реализации чего-либо из набора потенциальных возможностей. Вписывая собственными действиями «телесные» фигуры в пространство артефакта, партиципant соприкасается с формой хоры через выявление сферы возможных телесновоплощаемых *фигуральностей*.

⁴⁰ *Ibid.* P. 120.⁴¹ *Ibid.* P. 39.⁴² Делёз Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. М.: У-Фактория, 2010.⁴³ Ulmer Gregory L. *Heuretics: The Logic of Invention*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. P. 34.⁴⁴ *Ibid.*⁴⁵ Ulmer Gregory L. *Heuretics: The Logic of Invention*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. P. 73, 75.

Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

Хору невозможно увидеть или услышать, её можно только «инициировать» действием, «вписать» телом. Хора не познаваема рационально, но может быть «схвачена» через действие тела, изобретена. Хораграфия создаёт ризоматическую сеть событий и ассоциаций, через которые открытие выявляется серией пунктумов и как бы «вспоминается» телесно через сеть реляционных взаимодействий.

По Ульмеру, если хораграфия позволяет очертить сферу возможного опыта, то «эуревтика» (производное от *hermeneutics*, *ethics*, *heuristics*, *diuretics* и пр.) являет собой метод получения особого типа знания через осмысление (понимание и описание) хораграфических процессов. Ульмер вводит термин «эуревтика» понимая под ним метод изобретения нового с помощью техник хораграфии, то есть размышления и теоретизирования о чём-либо в процессе практики работы над ним, соучаствуя в его изобретении.

Эуревтика в противоположность герменевтике (интерпретации), позволяет фиксировать знание не в результате получения информации, но в результате её извлечения в процессе манипулирования текстами, распознавания образов, генерации паттернов. Возникающие связи позволяют каждый раз извлекать новые знания, совершать необычные открытия. По мнению Ульмера, субъект вовлекается в эуревтическое взаимодействие до того как он что-либо конкретное изобретёт. Если герменевтика раскрывает то, о чём рассказывает текст, эуревтика позволяет понять, что можно открыть в результате использования этого текста. Здесь имеет место переход от ценности самого текста (передачи значений) к интерактивному экрану (управление действиями). Как

указывает Ульмер: «Открытия могут быть реализованы-сгенерированы вне необходимости быть предварительно обдуманными»⁴⁶.

Американский профессор Виктор Витанза утверждает, что важным для эуревтического знания является концепт «коннекционизма» (*connectionism*) как «новая концепция сохранения памяти <...> Вместо классической концепции памяти как сохранения информации на каком-то определенном носителе-единице памяти, откуда она может быть затем извлечена, коннекционизм организует сохранение памяти, не локализуемой в определенном месте <...> но в мириадах отношений между различными точками-местами, топосами-хорами»⁴⁷.

Хораграфия и эуревтика работают с таким особым пониманием памяти, которую Ульмер обозначает «"мотивированной" памятью психологического жеста». Психологический жест здесь «помнит эмоциями: тело помнит»⁴⁸.

Хораграфическое смыслопорождение не обращается к набору заранее определённых процедур; оно соткано из сети взаимосвязей, в которой можно пережить становление (изобретение) смыслов, обнаруживаемых благодаря действию пунктума, и воспоминания «схем тела» (М. Мерло-Понти), реализующихся в «событиях опыта» через транспозиции фигураций телесновоплощенного действия. Это

⁴⁶ Ibid. P. 14.

⁴⁷ Vitanza Victor. From Heuristics to Aleatory Procedures; or, Toward 'Writing the Accident' // *Inventing a Discipline*. Ed. Maureen Daly Goggin. Urbana: NCTE, 2000. P. 197.

⁴⁸ Ulmer Gregory L. *Heuretics: The Logic of Invention*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. P. 213.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

изобретение нового с помощью выстраивания движения в хоре, когда тело само уже может аффективно «знать», а постэкранные технологии позволяют восстанавливать эти докогнитивные «воспоминания» или «знания».

Как указывает С.Арройо, изобретать с помощью хореографии, значит возрождать то, что «тело может “знать”, вместо того, чтобы просто восстанавливать знания через припоминание». Полученные из сети ризоматических ассоциаций ощущения и состояния становятся «моментами, событиями, случаями и колаборациями, во время которых открытия “схватываются” и появляются себя»⁴⁹.

Ульмер говорит о «посткритическом повороте» и предлагает идею «пунктуптуального» «punctual» (как противоположность «концептуального»). Если хореографическое познание «опирается на аналогии и случай», а хора, по Ульмеру, есть пространство потенциального, место создания неопределённостей, «структура возможного»⁵⁰, тогда ценность партиципаторных артефактов в умножении случайностей, реализации случайных столкновений и пересечений, в том чтобы хореографические действия (становление) могли умножать возможное.

В этом смысле, в хореографических процессах нет задачи сохранения и накопления конкретного знания, но задаются возможности его извлечения. Любое знание всегда уже содержится в хоре. Как пишет С.Арройо: «Материал для открытий существует повсюду, пото-

му он может извлекаться обновляясь снова и снова, а не отыскиваться в готовом неизменном виде»⁵¹.

Партиципаторные и интерактивные произведения – это продуктивные пространства (набор возможностей), где открытия случаются и исчезают, оставляя только следы, не всегда воплощаясь и реализуясь в действительности. Реализация чего-то нового, конкретного здесь возможна, но не обязательна, поскольку ценность хореографической рецепции в индуцировании, накоплении энергии, интенсивности, напряжений. Полученная конкретная информация – лишь побочный аспект работы с фигуральным.

Задача электрейсных коммуникаций в создании условий, чтобы проявилась нелинейная множественность возможного, чтобы фигуральное обрело перцептивные качества через хореографические процессы соучастия. Реляционная партиципация позволяет сделать ценностным не конкретное содержание цифрового артефакта (передаваемый смысл/образ), но множественность проявлений возможного, процессы его реконфигурирования.

Для описания нового аппарата телесной, невербальной электрейсной коммуникации необходимо разработать методологию анализа хореографических аффективных событий, анализ работы сил и интенсивностей, проявляющих себя через транспозиции фигуральностей телесности партиципанта / партиципантов. В свете телесно-ориентированной эпистемиологии ценностное (смысловое, чув-

⁴⁹ Arroyo Sarah J. Participatory composition: Video culture, writing, and electracy. Southern Illinois University Press, 2013. P. 66.

⁵⁰ Ulmer Gregory L. Heuristics: The Logic of Invention. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994. P. 34.

⁵¹ Arroyo Sarah J. Participatory composition: Video culture, writing, and electracy. Southern Illinois University Press, 2013. P. 65.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

ственное, эстетическое и пр.) заключено не в качествах интерактивности или особенностях соучастия, не в смыслах или в авторском жесте, реализованных в арт-проекте, но «открывается» (прочувствуется) в процессах актуализации (изобретения) возможного, не наличествующего, но присутствующего («хора») через выбор траектории действия («касания в движении»).

В современных видах цифрового, мультимедийного, participatory искусства, в цифровых и сетевых медиапрактиках крайне важны особенности соучастия, физической активности пользователей-participants, тактильности, касания, альтернативных режимов видения, аффективности. Смыслы и значения в таких цифровых произведениях и медиапродуктах не предзаданы через образную структуру изображений или текстов, но создаются ситуативно, в результате участия «зрителей» (participants, пользователей) в смоделированных «событиях опыта», предлагая своего рода «испытания» физических и аффективных возможностей человеческого тела.

Интерактивное и participatory произведение всегда незавершённая (потенциальная) структура, рассчитанная на сотворчество и соучастие participants. Такие практики состоят не столько в интерпретациях смыслов, сколько в активном использовании инструментальных возможностей технологии, в активности и действиях пользователей, в результате чего ситуативно складываются значения и смыслы, возникают ощущения и аффекты. Такие произведения требуют большего, чем работа воображения, поскольку, как утверждает Пьер Леви, создаются они телесно и, отчасти,

переживаются как своего рода обучение «самим телом»⁵².

Дизайнеры и художники обращаются к процессуальным (интерактивным) и participatory (соучастие) формам, чтобы работать с потенциальным, с возможным, чтобы изменять и обогащать опыт аудитории, действующей и ощущающей изменения в реальном времени. Их произведения, продукты и проекты – не объекты для восприятия, но отношения между телами (как биологическими, так и кибернетическими), телами «в становлении» которые должны быть физически реализованы. Здесь действия participants и ответные действия «системы» буквально и образно становятся источником формирования «произведения».

Различные способы восприятия participants собственной телесной активности, организуемой и организующейся в рамках цифровых и сетевых проектов, могут составлять особую «эстетику соучастия», а соматическое переживание действий тела, «мышления» тела и событий телесного воплощения в условиях совместного, коллективного и технологически-поддерживаемого взаимодействия, вероятно, может получить статус нового аппарата коммуникации в современном цифровом искусстве и постэкранной культуре.

Список литературы

1. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. Пер. с фр. В. П. Визгина, Н. С.

⁵² Levy P. The Art of Cyberspace //T Drucker (ed), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Aperture Press, London, 1996. P. 366.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

- Автономовой. Вступительная статья Н. С. Автономовой. СПб.: А-сэд, 1994.
2. Барт Ролан. Третий смысл. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2015.
 3. Грицанов А.А. Новейший философский словарь. Постмодернизм. Главный научный редактор и составитель А.А. Грицанов. Мн.: Современный литератор, 2007.
 4. Делёз Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. М.: У-Фактория, 2010.
 5. Деррида Ж. Хора // Деррида Ж. Эссе об имени. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 1998.
 6. Ямпольский М. Ткач и визионер. Очерки истории репрезентации, или О материальном и идеальном в культуре. М.: Новое литературное обозрение, 2007.
 7. Arroyo Sarah J. Participatory composition: Video culture, writing, and electracy. Southern Illinois University Press, 2013.
 8. Brooke Collin Gifford. Lingua Fracta: Towards a Rhetoric of New Media. Hampton Press, 2009.
 9. Dowling E. Producing the Dining Experience: Measure, Subjectivity and the Affective Labour // *Ephemera*, 7, 1, 2007.
 10. Hawhee D. Bodily arts: Rhetoric and athletics in Ancient Greece. Austin: University of Texas Press, 2004.
 11. Hayles N. Katherine. Electronic Literature: New Horizons for the Literary. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press, 2008.
 12. Hayles N. Katherine. How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis. The University of Chicago, 2012.
 13. Holmевик Jan. Inter/vention: Free Play in the Age of Electracy. MIT P. 2012.
 14. Lazzarato M. Lavoro Immateriale. Verona: Ombre Corte., 1997.
 15. Levy P. The Art of Cyberspace // T. Drucker (ed), Electronic Culture: Technology and Visual Representation, Aperture Press, London, 1996.
 16. McLuhan M., Parker H. Counterblast. New York: Hartcourt-Brace, 1969.
 17. Morey Sean. Delivery@Machines: Toward a Rhetoric and Decomposition of New Media. A dissertation presented to the Graduate School of the University of Florida in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy, 2010.
 18. Morey Sean. Rhetorical Delivery and Digital Technologies: Networks, Affect, Electracy. Routledge, 2016.
 19. Ramsay Stephen. Reading Machines: Towards an Algorithmic Criticism. University of Illinois Press, 2011.
 20. Sanchez Julian. The Evolution of Remix Culture. YouTube, 5 Feb. 2010.
 21. Toraldo Maria Laura, Gianluigi Mangia, Stefano Consiglio, Riccardo Mercurio. Play and Fun Politics to Increase the Pervasiveness of Social Community: The Experience of Angels 4 Travellers // D. Power, & R. Teigland (Eds.) The Immersive Internet: Reflections on the Entangling of the Virtual with Society, Politics and the Economy. Basingstoke: Palgrave MacMillan, 2013.
 22. Ulmer Gregory. Barthes's Body of Knowledge // *Studies in 20th Century Literature* 5.2 (1981).
 23. Ulmer G. Teletheory: Grammatology in the Age of Video. New York: Routledge, 1989.
 24. Ulmer Gregory L. Heuristics: The Logic of Invention. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994.
 25. Ulmer Gregory. Electronic Monuments. Minneapolis: University of Minnesota, 2005.
 26. Ulmer Gregory L. Foreword: Elementary Cool // Rice Jeff. The Rhetoric of Cool: Composition Studies and New Media. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press, 2007.
 27. Ulmer G. Introduction. "Electracy" // *Networked: A (Networked_Book) about (Networked Art) by Authors and Collaborators of the Networked Book Project*. 1 July 2009.



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

28. Van Dijck J. Users Like You? Theorizing Agency in User-generated Content// Media Culture & Society, 31, 1, 2009.
29. Vitanza Victor. From Heuristics to Aleatory Procedures; or, Toward 'Writing the Accident' //Inventing a Discipline. Ed. Maureen Daly Goggin. Urbana: NCTE, 2000.

References

1. Arroyo Sarah J. Participatory composition: Video culture, writing, and electracy. Southern Illinois University Press, 2013.
2. Bart Rolan. Tretij smysl. Moskva: Ad Marginem Press, 2015 (in Russian).
3. Brooke Collin Gifford. Lingua Fracta: Towards a Rhetoric of New Media. Hampton Press, 2009.
4. Deljoz Zh., Gvattari F. Tysjacha plato: Kapitalizm i shizofrenija. M.: U-Faktoriya, 2010 (in Russian).
5. Derrida Zh. Hora // Derrida Zh. Jesse ob imeni. M.: Institut jeksperimental'noj sociologii; SPb.: Aletejja, 1998 (in Russian).
6. Dowling E. Producing the Dining Experience: Measure, Subjectivity and the Affective Labour //Ephemeria, 7, 1, 2007.
7. Fuko M. Slova i veshhi. Arheologija gumanitarnyh nauk. SPb.: A-cad, 1994 (in Russian).
8. Gricanov A.A. Novejshij filosofskij slovar'. Post-modernizm. Glavnyj nauchnyj redaktor i sostavitel' A.A. Gricanov. Mn.: Sovremennyj literator, 2007 (in Russian).
9. Hawhee D. Bodily arts: Rhetoric and athletics in Ancient Greece. Austin: University of Texas Press, 2004.
10. Hayles N. Katherine. Electronic Literature: New Horizons for the Literary. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press, 2008.
11. Hayles N. Katherine. How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis. The University of Chicago, 2012.
12. Holmevik Jan. Inter/vention: Free Play in the Age of Electracy. MIT P. 2012.
13. Jampol'skij M. Tkach i vizioner. Ocherki istorii reprezentacii, ili O material'nom i ideal'nom v kul'ture. M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2007 (in Russian).
14. Lazzarato M. Lavoro Immateriale. Verona: Ombre Corte., 1997.
15. Levy P. The Art of Cyberspace //T Drucker (ed), Electronic Culture: Technology and Visual Representation, Aperture Press, London, 1996.
16. McLuhan M., Parker H. Counterblast. New York: Hartcourt-Brace, 1969.
17. Morey Sean. Delivery@Machines: Toward a Rhetoric and Decomposition of New Media. A dissertation presented to the Graduate School of the University of Florida in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy, 2010.
18. Morey Sean. Rhetorical Delivery and Digital Technologies: Networks, Affect, Electracy. Routledge, 2016.
19. Ramsay Stephen. Reading Machines: Towards an Algorithmic Criticism. University of Illinois Press, 2011.
20. Sanchez Julian. The Evolution of Remix Culture. YouTube, 5 Feb. 2010.
21. Toraldo Maria Laura, Gianluigi Mangia, Stefano Consiglio, Riccardo Mercurio. Play and Fun Politics to Increase the Pervasiveness of Social Community: The Experience of Angels 4 Travellers// D. Power, & R. Teigland (Eds.) The Immersive Internet: Reflections on the Entangling of the Virtual with Society, Politics and the Economy. Basingstoke: Palgrave MacMillan, 2013.
22. Ulmer Gregory. Barthes's Body of Knowledge// Studies in 20th Century Literature 5.2 (1981).
23. Ulmer G. Teletheory: Grammatology in the Age of Video. New York: Routledge, 1989.
24. Ulmer Gregory L.. Heuristics: The Logic of Invention. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994.

200



Антон Анатольевич ДЕНИКИН / Anton DENIKIN

| Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа / Conceptualization of Post-Screen Affective Body Experience in Digital Interactive Multimedia Research |

25. Ulmer Gregory. Electronic Monuments. Minneapolis: University of Minnesota, 2005.
26. Ulmer Gregory L. Foreword: Elementary Cool //Rice Jeff. The Rhetoric of Cool: Composition Studies and New Media. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press, 2007.
27. Ulmer G. Introduction. "Electracy" // Networked: A (Networked Book) about (Networked Art) by Authors and Collaborators of the Networked Book Project. 1 July 2009. Van Dijck J. Users Like You? Theorizing Agency in User-generated Content// Media Culture & Society, 31, 1, 2009.
28. Vitanza Victor. From Heuristics to Aleatory Procedures; or, Toward 'Writing the Accident' //Inventing a Discipline. Ed. Maureen Daly Goggin. Urbana: NCTE, 2000.

