

*А.В. Жилина*

## О ПРЕИМУЩЕСТВАХ МАТЕРИАЛИСТИЧЕСКОГО ПОДХОДА В ТЕОРИИ МЕДИА

*Жилина Анастасия Владимировна* – магистрант школы культурологии. Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». Российская Федерация, 105066, г. Москва, ул. Старая Басманная, д. 21, стр. 4; e-mail: diestochiometrie@gmail.com

В статье рассматриваются некоторые современные теории медиа с позиций «технического априори»: исследователи часто не обращают внимания на сами условия медиальности, поэтому анализируют лишь часть возможностей медиа (и далеко не все их возможные «содержания»), тогда как эти возможности имеет смысл анализировать не только из позиций пользователя, но и со стороны «технических устройств» (Ж. Симондон). Хотя некоторые теоретики и в последние годы продолжают традицию канадского медиа-исследователя М. Маклюэна, в статье предпринимается попытка доказать, что под понятием «медиа» он имел в виду то, что сегодня следовало бы назвать жанрами, которые отличаются тем, что могут мобильно проецироваться на любые «платформы». Несостоятельность попыток теоретического развития маклюэновских тезисов показывается в связи с теорией ремедиации Болтера и Грузина. В качестве противопоставления рассматривается материалистическая теория В. Флюссера. Далее рассматриваются направления археологии медиа (Хухтамо, Эрнст), которые, несмотря на весь заявленный потенциал, демонстрируют схожесть с более ранними теориями и продолжают принимать медиа в качестве данности. Для демонстрации преимуществ материалистического подхода рассматриваются геология медиа Ю. Парикки и вариантология З. Цилински; они дополняются примерами взаимодействия с «техническими устройствами», реализующими дополнительные содержания.

**Ключевые слова:** медиа, медиа археология, вариантология, геология медиа, материализм, техника

---

Ширящееся использование медиа, различных мобильных устройств, социальных сетей привлекают к себе внимание теоретиков, и таким образом выстраивается дискурс о них. Хотя исследователи периодически пересматривают использование различных устройств в прошлом, отчасти привлекая историю техники, они нередко продолжают исходить из данности медиа. Кроме того, текст как медиа позволяет выстраивать теорию, не имеющую материального коррелята в виде устройства и не действующую в рамках обшей с ним среды, способную, однако, подменять и то, и другое различными

агентами текстуальной связи. Теории распространяются, поэтому даже случайные или неустойчивые положения могут «самофазироваться» в дискурсивных средах.

Одним из основателей теории медиа считается канадский теоретик М. Маклюэн, в середине XX в. представивший теорию, в которой показывается значительное влияние медиа на общество. Если родоначальник культурных исследований Р. Уильямс критиковал ее за «технологический детерминизм» и невнимание к культурным практикам<sup>1</sup>, то немецкий теоретик Ф. Киттлер позже заявил, напротив, что у Маклюэна антропологическое неправоммерно преобладает над технологическим. Немецкие исследователи медиа (Киттлер, Больц), противостоявшие, с одной стороны, немецкой традиции технофобии (представленной, например, такими авторами, как Г. Андерс), с другой – традиционным понятиям гуманитарных наук (смысл, значение), во многом использовали методологию дискурсивного анализа Фуко<sup>2</sup>. Влияние теории Фуко на исследования медиа (иногда, правда, скорее номинальное) продолжилось и в методологии археологии медиа, которую можно разделить на дискурсивное и материалистическое направления. Дискурсивное направление в большей степени связано с культурными исследованиями, поэтому рассматривает медиа только как «наборы привычек и практик». Материалистическое направление можно связать с немецкой школой, хотя и нет оснований утверждать, что оно однородно.

Может показаться, что история теории медиа – это поступательное движение, которое отбрасывает неустойчивые положения и ошибочные идеи, оптимизирует знание, а вариативность самих направлений и методологий способствует всеохватному пониманию предмета и по-новому его раскрывает. Однако это не совсем так: история теории медиа – это скорее пространство протеистических итераций и опытное поле для верификации различных методологий. Исследователи, как это ни странно, иногда не замечают собственно медиа.

Целью данной статьи не является критика теории Маклюэна или методологий гуманитарного знания. Скорее, в ней предпринимается попытка обратить внимание на иные способы подхода к теории медиа через рассмотрение некоторых ее проблемных зон, которые очевидны сегодня. Медиа подменяются частичными рассмотрениями содержаний, понятых в достаточно узком смысле. Можно сказать, что в некоторых исследованиях рассматриваются не сами устройства, но их фотографии, сделанные без фотоаппарата<sup>3</sup>. Такие теории проецируются не из медиа самих по себе, но из ограниченного набора содержаний, окружающих контекстов, мнений и субъективных оценок и, таким образом, становятся профанной рецепцией со стороны зрителя. Такие «зрительские» подходы проигрывают, во-первых, потому что имеют дело лишь с ограниченным диапазоном реализованных в медиа содержаний, которые полностью берут контроль над исследованием и определяют его ход. Во-вторых, они пропускают вопрос о том, почему именно эти содержания оказались реализованными, а не какие-либо другие и какое место они занимают среди потенциально возможных. Можно сказать, что в этих теориях реализованные содержания считаются данностью самих медиа, а не их возможностью. В-третьих, сами медиа в них считаются данностью, но не возможностью организации разных материалов. Тогда как теории, которые проецируют себя

<sup>1</sup> Williams R. *Television: Technology and Cultural Form*. L., 2003. P. 130.

<sup>2</sup> Horn E. Editor's Introduction: There Are No Media // *Grey Room*. 2007. No. 29. P. 9.

<sup>3</sup> Laruelle F. *The Concept of Non-Photography*. N. Y., 2011. P. 1.

из архитектуры устройств, могут считаться более релевантными, т. к., исходя из этой архитектуры, можно предположить весь диапазон возможных реализаций устройства, а также диапазон возможных архитектур.

Для более явной демонстрации самых общих различий между этими двумя группами подходов (исходящими из ограниченного числа содержаний, с одной стороны, и архитектуры устройств, с другой) мы рассмотрим сначала некоторые положения Маклюэна в сравнении с теорией В. Флюссера, представляющего материалистическое направление. В качестве дополнения к этому будет представлена также теория ремедиации (Болтер, Грузин), которая является, по сути, лишь экстремальной пролиферацией одного из маклюэновских положений. Поскольку мы не рассматриваем саму историю теории медиа, то далее обратимся сразу к современной археологии медиа в ее дискурсивном варианте, которому противопоставим материалистический подход. Материальное устройство медиа включает в себя весь диапазон возможных содержаний, при этом само разделение между медиальным и содержательным стирается. И поскольку вопрос о содержании постоянно присутствует, то будет рассмотрен также и нынешний баланс между отправителями и получателями в его взаимоотношении с развитием теорий медиа в последние годы.

### **Медиа Маклюэна, ремедиация и «наборы инструкций»**

Теория Маклюэна до сих пор разделяется некоторыми исследователями и находит последователей. В специальном номере журнала «Логос», посвященном медиа-теории, о канадском теоретике говорится следующее: «...некоторые его мысли стали сегодня общим местом, признаком стандартного здравого смысла»<sup>4</sup>. Попробуем рассмотреть эти «общие места», которые вследствие своего многократного использования могут исказить понимание медиа в общем и целом, поскольку теория Маклюэна – это скорее первичный хаос медиа-теории.

Уильямс, как отмечалось выше, справедливо критикует формализм Маклюэна, утверждая, что он примечателен в качестве «примера идеологической репрезентации технологии как причины»<sup>5</sup>. Сегодня становится более очевидным, что этот формализм был только номинально связан с технологией, т. к. вернее было бы сказать, что Маклюэн описывал жанры. Если мы согласимся с тем, что жанр предполагает сознательно проводимую трассировку некоторых особенностей средств передачи и приспособления их для нужд передачи определенной информации, то маклюэновское представление о содержании как «способе применения средств»<sup>6</sup> скорее тоже относится к жанрам, поскольку его можно понять как интенционально направленное отправителями «упаковывание» информации для получателей. Тогда как мы предлагаем понимать содержание как реализацию возможностей устройства, в котором есть только «интенциональность» устройства, то есть возможность устройства быть устройством.

Маклюэн различает понятия содержания и сообщения, которые у него не зависят друг от друга. Сообщение – это «изменение масштаба, скорости или формы, которое привносится им в человеческие дела»<sup>7</sup>. Однако если мы

<sup>4</sup> Мартынов К. Век писателей: текст и письмо в новых медиа // Логос. 2015. № 2. С. 2.

<sup>5</sup> Williams R. Television: Technology and Cultural Form. L., 2003. P. 131.

<sup>6</sup> Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М., 2014. С. 11.

<sup>7</sup> Там же. С. 10.

представим все возможные содержания вне зависимости от того, были они реализованы или нет, то станет ясно, что в маклюэновской системе координат сообщение напрямую зависит от реализованных содержаний. Уильямс потому и называет его формализм идеологическим, что Маклюэн отрицает эту зависимость. Следующий фрагмент также показывает ограниченность подхода Маклюэна: «...если телеграф укоротил предложение, то радио укоротило новость, а телевидение вприснуло в журналистику инъекцию вопросительности»<sup>8</sup>. Поясним первую часть этого высказывания. Считается, что жанр репортажа появился в середине XIX в. Он отличался лаконичностью (короткие предложения) и интенсивностью описываемых действий почти с места события. Однако эти характеристики репортаж приобрел потому, что для его передачи по телеграфу отправителю нужно было закодировать текст в последовательность точек и тире (азбука Морзе), а получателю – декодировать этот код в текст. Экономия текста в данных условиях – это экономия времени и сил, которые тратятся на кодирование и декодирование бинарного кода. Аудитория газеты Times, где был напечатан первый репортаж, не имела напрямую дела ни с азбукой Морзе, ни с электрическими сигналами, но только с кратким и точным текстом. «Телеграфный стиль» отразился и на новостных жанрах. Однако вернее было бы сказать, что не телеграф укоротил предложение, а использование телеграфа различными изданиями с целью получить информацию об отдаленных событиях заставило пользоваться короткими предложениями для экономии времени и сил. Если бы получаемая информация не была растиражирована в печатных изданиях, то она не была бы никем воспринята в качестве нового жанра репортажа и не модифицировала бы другие жанры, которые обрели краткость по ее образцу. Если бы в то время телеграф не использовался журналистикой, то он не «сообщил» бы аудитории возможности лаконичной формы подачи информации через жанры прессы.

Рассмотрим другой пример. Радио, по мнению Маклюэна, создает глубинное вовлечение: «...выпуски новостей, сигналы точного времени, информация о ситуации на дорогах и, прежде всего, сводки погоды служат еще большему повышению способности радио вовлекать людей в жизнь друг друга. Сводка погоды – это тот посредник, который вовлекает в равной степени всех людей»<sup>9</sup>. И в этом случае также все перечисленные Маклюэном информационные жанры являются не данностью самого радио, а способом его модификации радиовещательными службами и журналистикой, которые рассчитывают «глубинно вовлечь» свою аудиторию. Как самый настоящий зритель, Маклюэн воспринимает сводку погоды как сводку погоды, то есть так, как и предложено это понимать отправителем. Этот последний, для экономии времени и сил, «упаковывает» информацию согласно определенным жанрам, поскольку жанры уже intersubъективно верифицированы и так структурируют информацию, что все готовы узнать из новостей ответ на, как правило, пять вопросов (так называемая формула 5W). В этом смысле понимание содержания медиа как жанра – это понимание уже определенным образом структурированного и обработанного содержания, над которым потрудились отправители при помощи наборов инструкций. Эти наборы инструкций можно мобильно проецировать на тот или иной медиум. Такое проецирование не охватывает ни медиум, ни содержание полностью, а позволяет довольствоваться только частью. Доступ к целому Маклюэну не удастся получить,

<sup>8</sup> Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. С. 244.

<sup>9</sup> Там же. С. 340.

потому что он описывает не медиум как таковой, но то, каким образом медиа использовались или применялись их владельцами или операторами. И маклюэновское понятие «сообщения» – это не что иное, как объединение этих реализованных содержаний, понятых через жанры. «На большинство людей радио воздействует интимно, с глазу на глаз, предлагая мир бессловесной коммуникации между пишущим-говорящим и слушателем. Это непосредственный аспект радио»<sup>10</sup>. В рамках предлагаемого нами подхода описываемое Маклюэном является непосредственным аспектом не радио, но скорее радиожанров, поскольку в них предопределены возможные контексты прослушиваний и различные аудитории. Продолжим разбирать пример с радио, чтобы понять, как можно прийти до рассмотрения технологии, а не набора предложенных отправителем жанров.

С одной стороны, радио связано с производством и распространением механических колебаний, доступных в опыте (например, в виде речи), с другой стороны, колебания распространяются за счет радиоволн, доступных в опыте уже в меньшей степени, и, с третьей стороны, оно не может быть сведено ни к одному, ни к другому или рассмотрено как их сумма. Маклюэн сводит радио только к производству механических колебаний (что он именуется речью), редуцируя процесс передачи сигнала до краткой и неполной технической справки, которая в его рассказе играет лишь второстепенную роль. Поэтому такое усеченное понимание радио позволяет Маклюэну связать радио с устной традицией передачи информации. Оно, по его мнению, воскресило «древний опыт родовых паутин глубокого пленного вовлечения»<sup>11</sup>. Таким образом, лейденские банки, электромагнитное поле и модуляция звука имплицитно идентифицируются этой версией медиа в качестве несущественных данных.

Но механические колебания и способы их организации определенными жанрами не являются единственным содержанием радио, как это представлял себе Маклюэн. Можно прояснить это, обратившись к понятию информационного носителя у еще одного теоретика медиа, В. Флюссера. Поскольку он не приравнивает медиа к уже реализованным содержаниям, а рассматривает их природу, исходя из материального устройства, то его теория является более релевантной. Она не зависит от меняющихся контекстов и не становится потому теорией со стороны зрителя. Нельзя сказать, что контекст в ней редуцирован: скорее создается универсальная модель, которая способна охватить множество контекстов одновременно, тогда как версия Маклюэна имеет отношение только к тому моменту, когда была создана, и является репрезентацией успехов «отправителей».

Итак, Флюссер рассматривает память как информационный носитель, который встречается везде в окружающем мире. Суть памяти заключается в том, чтобы надежно сохранять информацию. Биомасса (генетическая память), которая появилась несколько миллионов лет назад, не является надежным носителем, поскольку она не только сохраняет, но еще и обрабатывает информацию. Культурная память короче, чем генетическая. Для ее поддержания есть два способа: воздушные волны (речь) и твердые объекты. Преимущество первого заключается в том, что «воздух легкодоступен и человеческий организм снабжен органами, которые трансформируют воздушные волны в фонемы»<sup>12</sup>. Но у этого носителя информации есть и некоторые

<sup>10</sup> Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. С. 341.

<sup>11</sup> Там же. С. 344.

<sup>12</sup> Flusser V. On Memory (Electronic or Otherwise) // Leonardo. 1990. Vol. 23. No. 4. P. 397.

недостатки: колебания одного источника звука, смешанные с колебаниями других источников звука (которых в среде множество), должны преодолеть все препятствия и быть «быстро восстановленными получателем, сохраненными в мозге и оттуда переданными другим получателем»<sup>13</sup>. Устная культурная память не является надежной, поскольку передача может проходить с «ошибками». Твердые же объекты (например, нож) сохраняют информацию на десятки тысяч лет. Можно сказать, что нож всегда транслирует идею ножа как соединения рукоятки и лезвия. В понимании Маклюэна, радио относится к первой категории и сводится только к передаче информации через воздух, которая, правда, размножена количеством приемников. Но если бы предложить Маклюэну рассматривать радио как твердый объект, то можно перечислить то, что он упустил из вида: способность механических колебаний (речь) при специально созданных условиях (микрофон) изменять электромагнитные волны (радиопередатчик) таким образом (или создавать модулирующий сигнал, который трансформирует несущий), чтобы произвести схожие механические колебания воздуха через динамик радиоприемника. По количеству сохраненной и материализованной в нем информации радио (и связанные с ним устройства, как то микрофоны, радиотрансляторы) превосходит нож, поскольку его конструкция предполагает объединение и согласование большего количества материалов, которые до этого были разъединены. Поэтому сообщение, которое Маклюэн принимает за медиум, – это лишь ограниченная часть медиума. Тогда как в самом медиуме объединились открытия «коллективных действий» исследователей прошлых веков: идеи существования электромагнитного поля, распространения электромагнитных волн, схожести радиоволн с волнами видимого света (а значит, и их верности законам оптики), способности генерации и приема радиоволн.

Однако после периода любительского использования радио, где эти коллективные усилия предпринимались, оно было монополизировано государствами и радиовещательными службами, и возникла модель разделения на отправителей и получателей. Слушатель поэтому с тех пор привык интересоваться только тем, какая будет погода, а не тем, почему все эти идеи, материализованные в составных частях приемника, объединены для того, чтобы сообщить ему именно данные сведения. Б. Брехт, например, еще говорил о возможности радио быть не аппаратом для передачи инструкций в одном направлении (к слушателю), но двусторонним коммуникативным аппаратом, где аудитория тоже может инструктировать<sup>14</sup>. Последующее же использование радио<sup>15</sup> привело к определенной мифологии: его называли «спиритическим аппаратом нации»<sup>16</sup>, «пробудителем архаических воспоминаний»<sup>17</sup>, “Göbbels Schnauze”<sup>18</sup>, аналогом «присутствия»<sup>19</sup>.

<sup>13</sup> *Flusser V. On Memory (Electronic or Otherwise) // Leonardo. 1990. Vol. 23. No. 4. P. 397.*

<sup>14</sup> *Brecht B. Brecht on Film and Radio. L., 2015. P. 42.*

<sup>15</sup> Кстати, конструкция «народного» радиоприемника тогда ограничивала доступный диапазон радиоволн и полностью исключала прием коротких волн, которые лучше всего распространяются на дальние дистанции, что позволяло использовать их для передачи сигналов для других стран. Хотя партия и сама использовала короткие волны для зарубежной пропаганды.

<sup>16</sup> *Birdsall C. Nazi Soundscapes: Sound, Technology and Urban Space in Germany, 1933–1945. Amsterdam, 2012. P. 115.*

<sup>17</sup> *Маклюэн М. Указ. соч. С. 349.*

<sup>18</sup> *Marszolek I. “Join in, Go Ahead and Don’t Remain Silent [...]”: The National Socialist past and Reconstruction in Postwar German Broadcasting // New German Critique. 2005. No. 95. P. 123.*

<sup>19</sup> *Boehm G. Representation, Presentation, Presence: Tracing the Homo Pictor // Iconic Power: Materiality and Meaning in Social Life. N. Y., 2012. P. 21.*

Теперь становится более понятным, что и другой часто повторяющийся маклюэновский лозунг (*medium is the message*, содержанием любого средства коммуникации всегда является другое средство коммуникации) является лишь отражением зрительской позиции. Если «...содержанием письма является речь, точно так же, как письменное слово служит содержанием печати, а печать – содержанием телеграфа»<sup>20</sup>, тогда содержанием радио могла бы считаться газета, о чем свидетельствует, например, жанр радиогазеты. Но подобная интерпретация наталкивается на очевидные затруднения, связанные с рассмотрением взаимодействия различных медиа. Содержанием письма не может считаться речь, поскольку письмо не может производить акустические волны, идентичные их зашифрованному аналогу, а производит только электромагнитные волны видимого спектра за счет пигмента чернил, которые способны через свою форму отсылать к тому или иному символу алфавита, комбинации которого видятся как слова и предложения. Далее, содержанием радио не может считаться газета, потому что радиоволны не способны передавать произведенные в типографии полосы с определенным расположением материалов, набранных определенным шрифтом, а также заголовки, изображения, различные вставки и выходные данные. Иными словами, содержанием механических колебаний воздуха, источником которых является диафрагма радиоприемника, «информированная» катушкой, получающей переменный ток, выделенный колебательным контуром из сигнала, полученного антенной, не могут считаться волны видимого света, производимые пигментом краски печати, видимость которых поддерживается малозольной бумагой в период срока ее службы.

Сейчас теория медиа Маклюэна скорее показывает, что для гуманитарных наук 1960-х гг. ее оперирование могло базироваться на субъективных метафорах, таких как «глобальная деревня», «горячие» и «холодные» медиа, «расширения» человека, эпоха Гутенберга – и в самом «птолемеевском» смысле. Но как ни странно, позицию потребителей средств массовой информации поддерживают и более современные исследователи. Теория ремедиации Болтера и Грузина заимствует этот метафорический в своей основе тезис о наследовании медиа и превращает его в усложненный теоретический конструкт. Так как сама идея о наследовании редуцирует «носителей информации», то ее усложнение только демонстрирует «запутывание» внутри самой теории медиа. Новые медиа не являются новыми, они переформируют прошлые медиа, добавляя к ним какие-то новые детали. Тогда всякая медиация – это уже ремедиация. У Болтера и Грузина она может быть непосредственной (“*immediate*”, где медиум не вмешивается) и гипермедиационной (сообщающей о том, что медиум присутствует). А в двойной логике ремедиации она всегда и непосредственна, и гипермедиационна. Некоторая избыточность и тяжеловесность теоретического инструментария компенсируется тем не менее правом на его произвольное использование: «решение, какой медиум ремедируется или какой ремедирован, зависит от интерпретации...»<sup>21</sup>. В отношении медиума языка тогда позволяет заявлять о том, что игры ремедируют фильм, фото – компьютерную графику, CD-ROM – музейную выставку<sup>22</sup>. Однако это вписывается только в историю жанров, которые определялись нами выше, потому что жанр можно теоретически представить в виде некоторого набора инструкций, который можно мобильно проецировать на тот или иной медиум. Соответственно, конструирование теоретиче-

<sup>20</sup> Маклюэн М. Указ. соч. С. 10.

<sup>21</sup> Bolter J.D., Grusin R. Remediation: Understanding New Media. Camb., 2000. P. 105.

<sup>22</sup> Ibid. P. 98, 105, 109.

ской идентичности медиума и жанрового набора инструкций можно отнести скорее к дискурсу нормализации, который камуфлирует новые явления под старые. Например, сравнение компьютерной игры *The Last Express* с фильмом (примеры Болтера и Грузина) основано на схожести планов и сюжетных ходов, которые использовали некоторые режиссеры. Ремедиация доказывается путем применения терминов операторского и сценарного дела к компьютерной игре. Но различные планы и сюжетные ходы – это всего лишь наборы конвенций, которые являются лишь некоторым воображаемым интерфейсом для создания фильма, но не составляют суть фильма как такового. Чтобы говорить о фильме в целом, а не о жанре, не о «правиле восьмерки» и не о способах расстановки света, то нужно представить все возможности фильма, которые заложены в самих его технических условиях. Однако проще представить максимум возможных содержаний на примере не с фильмом, а с цифровым изображением. По мнению Болтера и Грузина, оно ограничено, потому что художник может только назначать цветовые значения пикселей и не может работать с текстурой, как, например, живописец. Эти два автора, конечно, не указывают, каким числом оно ограничено, поскольку, как уже было сказано, рассматривают медиа через наборы жанровых инструкций. Чтобы узнать, сколько существует 24-битных изображений с разрешением  $1024 \times 768$  (Powerbook G3 1998-го года, вышедший за два года до книги Болтера и Грузина), нужно возвести 2 в их перемноженное значение. Получается, что изображение в данных условиях ограничено  $2^{18\ 874\ 368}$  возможными вариантами. С точки зрения восприятия этих изображений будет меньше, так как не все они окажутся доступными глазу, однако число тем не менее значительное. И интерес тут может заключаться в том, какие способы воздействия на изображения использовать, чтобы последовательности пикселей были представлены таким образом, каким их было трудно представить до этого. Роль различных типов экранов тоже упускается, будто бы нет разницы между, например, электронной пушкой, жидкими кристаллами и плазмой. Традиционные образы (например, живописные) могли основываться на культурных кодах, техногенный же образ с ними не связан<sup>23</sup>. Болтер и Грузин в своем рассмотрении компьютерной графики отсекают сами условия ее существования, оставляя только плоскость как видимость, которая ничем не поддерживается. В то время как компьютерное изображение – это определенным образом закодированная для видеокарты «инструкция», которую она декодирует на экране и которая предварительно была составлена на правах и условиях компьютера. «Инструкции» для видеокарты не идентичны рассмотренным выше наборам жанровых инструкций, но представляют собой необходимое условие для артикуляции пикселей на экране.

Как уже было сказано, Маклюэн и представители теории ремедиации понимают под термином «медиа» только те содержания, которые уже были им даны, и из этих данных – еще и теми, которые были ими узнаны или опознаны. Но, если понимать под содержанием то, что демонстрирует возможности устройства, отсутствие представления всех возможных содержаний может привести к неверным трактовкам этих самых устройств, поскольку предлагает неверное равенство, где только часть содержаний оказывается равна медиуму как целому. Для того чтобы представить все возможные содержания, нужно исходить не из данных содержаний, а из архитектуры самого устройства, которое его производит, – ведь в архитектуре устройства жанров нет. Наиболее явно исследованиям в русле ремедиации противостоит теория

<sup>23</sup> *Flusser V. Into the Universe of Technical Images. Minneapolis, 2011. P. 7.*

Флюссера. Он не нарушает равенства медиума и содержания благодаря тому, что его теория базируется не на случайной части содержаний, но на материальной идентичности одного и другого.

## **Дискурсивная и материалистическая археологии медиа**

Археология медиа рассматривает медиа в более широком историческом контексте. Здесь нет единой методологии, используются различные подходы. Общим, однако, является стремление понять медиа через обращение к прошлому, анализ которого может прояснить сущность явлений в настоящем. Как уже было сказано, археологии медиа считают себя последователями дискурсивного анализа, однако едва ли это действительно справедливо. Они обращаются ко множеству тем, которые могли бы составить альтернативное представление о медиа: воображаемые или провалившиеся медиа, не дошедшие до стадии реализации проекты, примеры из психиатрической практики, где машины и аппараты «используют» человеческих посредников для рассказа о своем существовании. Но дискурсивный анализ обычно ставит в «неудобное положение» сам дискурс. Можно показать, что магический фонарь в работах Канта играл не только иллюстративную роль, но и стал моделью для конструирования целой эпистемологии<sup>24</sup>.

В других случаях исследователи могут склоняться не к поиску неявных влияний медиа, но к истории, разворачивавшейся около или «через» медиа. Таковы теории Э. Хухтамо и В. Эрнста, которые, как мы надеемся показать дальше, «самофазируются» маклюэновским подходом. Этим исследованиям мы противопоставим геологию медиа Ю. Парикки и вариантологию З. Цилински.

В качестве основного «инструмента» медиаисторического анализа Э. Хухтамо предлагает использовать понятие топоса, заимствованное из исследований европейской литературы Курциусом<sup>25</sup>. В версии Хухтамо оно определяется как «устойчивая культурная формула, которая появляется, исчезает и возникает вновь, постоянно обретая в этом процессе новые значения»<sup>26</sup>. По способу понимания медиа и выстраивания между ними взаимосвязей это похоже на теории Маклюэна, Болтера и Грузина. Единственная разница заключается в том, что Хухтамо, в отличие от своих коллег, выстраивает методологический аппарат на принятом в литературоведении термине и под прикрытием культурных исследований. Он сообщает, что его позиция «ближе к англо-американской традиции *cultural studies*, основанной на той предпосылке, что, несмотря на значимость конкретных технологических фактов, еще более значимыми являются дискурсы, охватывающие эти факты и формирующие их смыслы»<sup>27</sup>. Топосы «могут быть сознательно активированы и эксплуатироваться идеологически и коммерчески»<sup>28</sup>.

Разумеется, позиция, в которой техническое устройство редуцируется до переносимого ими содержания (в узком смысле) или топоса, только способствует этой идеологической и коммерческой эксплуатации, поскольку раз-

<sup>24</sup> *Andriopoulos S.* Kant's Magic Lantern: Historical Epistemology and Media // *Representations*. 2011. Vol. 115. No. 1. P. 60.

<sup>25</sup> *Хухтамо Э.* Археология медиа. Особый взгляд // *Медиа между магией и технологией*. М.; Екатеринбург, 2014. С. 175.

<sup>26</sup> Там же. С. 172.

<sup>27</sup> Там же. С. 166.

<sup>28</sup> *Huhtamo E.* From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes toward an Archaeology of the Media // *Leonardo*. 1997. Vol. 30. No. 3. P. 222.

вивает и артикулирует идентичный ей взгляд. Хотя топосы и жанры – это, безусловно, разные понятия, тем не менее их базовое сходство заключается в возможности мобильного проецирования на любой медиум этих культурных формул (топосов) или инструкций (жанров). Такое проецирование, осуществляемое отправителями сообщений, как это было показано в предыдущем пункте, действует на основаниях, которые не материализованы в самой технике. Так и Хухтамо предлагает создать новую область исследования, «экранологию», целью которой было бы «продемонстрировать, что за явлениями, которые на первый взгляд могут казаться беспрецедентными и экзотическими, часто скрываются модели и схемы, появившиеся в более ранних контекстах». Однако в начале этой истории экранов – не первые опыты по обнаружению электромагнитных свойств (имеющие значение для экранов, если они рассматриваются со стороны технических устройств), но каминные экраны, волшебные фонари и диафанорамы (то есть то, как устройства «выглядят» для зрителей). Такой подход кажется тем более несостоятельным, если представить аналогичные истории для некоторых других устройств, чьи обозначения в языке могут стать поводом для этимологического расследования, например компьютерной мыши, монитора, «винчестера» (жесткого диска), шлейфа. Хотя выбор обычно останавливается на понятии «окна» интерфейса, которое «заставляет» вернуться к известному мифу о Зевксисе и Паррасии. Если ремедиации, которые описывали Болтер и Грузин, не были особенно изобретательными (они сравнивали веб-страницу с манускриптом), то Хухтамо действительно придумал нечто новое: «...вероятно, именно просмотр страниц онлайн смог возродить отдельные аспекты райка. <...> Мигающие баннеры, слоганы и логотипы призывают нас кликнуть, посетить веб-страницу или открыть миниатюрные окна, отображающие движущиеся изображения»<sup>29</sup>. Конечно, сами по себе мигающие баннеры не призывают ничего делать, поскольку, скорее всего, их мигание задано либо командой в коде, либо это gif-анимация с двумя кадрами. В данной статье уже достаточно критиковались подобные проецирования инструкций на разные медиа и ремедиации «отдельных аспектов», поэтому пойдем дальше и обратим внимание на то, что одним из обещаний археологии Хухтамо является помощь «населению, живущему в информационно-насыщенной среде, выработать устойчивость по отношению к ложным обещаниям культуриндустрии – независимо от того, насколько эффективно она маскирует свои намерения ориентированными на пользователя эмоджиконами и слоганами об индивидуальной инициативе»<sup>30</sup>. Однако почему-то под этой помощью имеется в виду только некоторое предостережение перед теми «топосами», которыми культуриндустрии могут оперировать, а не то, как устроено техническое обеспечение и дистрибуция этих «обещаний», а также каким образом происходит мобилизация технологий в сферах, которые не заняты их созданием. Но техника говорит сама за себя, а не отсылает к образам или рунам, поэтому «населению» скорее помогло бы не знание о том, что веб-страницы «возродили некоторые аспекты райка», но знание об их устройстве.

Хухтамо, таким образом, рассматривает не сами медиа и условия их существования, но «добавочные» культурные медиации, проявляющиеся в виде топосов. Однако, возвращая этому понятию его литературно-риторический смысл, мы могли бы выделить несколько топосов медиа-теории в ис-

<sup>29</sup> Хухтамо Э. Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа // Экранная культура. Теоретические проблемы. СПб., 2012. С. 171.

<sup>30</sup> Хухтамо Э. Археология медиа. С. 164.

следованиях самого Хухтамо. Первый – это линейная модель истории медиа, предъявленная в экранологии. Томас Эльсассер заметил, что для историй кино эта модель строится главным образом как «камера обскура, современная оптика и перспектива Ренессанса»<sup>31</sup>. Второй – это элементы теории Маклюэна, в явном или неявном виде. Если у Хухтамо это реализуется неявно в виде схожего применения инструкций, то Вольфганг Эрнст, которого иногда относят к материалистическому направлению, сам заявляет о согласии с каннадским теоретиком.

Положение о наследовании медиа Эрнст дополняет следующим образом: «медиум-предшественник является не только содержанием нового медиума, но именно благодаря ему (последующему медиа) предшествующий медиум вообще может стать предметом исследовательского анализа»<sup>32</sup>.

Поскольку Эрнст разделяет медиальное и содержательное, то его теорию все же нельзя отнести к материалистическим. Различные виды дуализма встречаются постоянно, что, возможно, объясняется попыткой совместить техническое и культурное. Например, Эрнст подчеркивает, что археология медиа – наследница, с одной стороны, понятия архива и археологии знания у Фуко, с другой, «тех дисциплин, которые анализируют материальную (hardware) культуру»<sup>33</sup>. Поскольку нечеловеческие режимы письма, выражаемые машинами, не связаны с культурной семиотикой, то понятие архива обращено здесь не к культурно-историческому, но к культурно-технологическому. Последнее предполагает использование тех «средств записи» (фотография, фонограф, кино), с которых история медиа и начинается. Например, использование телеграфона в музыкальной этнографии в 30-х гг. можно считать «медиа-археологическим событием», поскольку, во-первых, алфавитный код заменяется другим типом сигналов, связанным с движением электронов, во-вторых, при прослушивании и анализе исследователям приходится сталкиваться с нечеловеческим посредничеством<sup>34</sup>, т. е. слышать не только голос, но и шум. У Эрнста можно выделить еще два примера дуализма, один из которых заключается в противопоставлении аналогового и цифрового, другой – в разделении компьютера на аппаратную часть и «логос». Такие разделения достаточно консервативны и часто встречаются в различных теориях, скорее всего, из-за непризнания мельчайших агентов в качестве коммуникативных. «Логос» компьютера – это и есть потоки электронов, балансирующих в архитектуре устройства, но они вместе с этим неотделимы от аппаратной части.

Несмотря на то, что Эрнст говорит о «нечеловеческом» и в некоторых случаях описывает технологию, нельзя сказать, что оно значимо для его теории: в этих утверждениях нет внимательности к устройству, которое, как он заявляет, всегда проходит инструментализацию. Медиа – удобный инструмент для архивации (фотография «честнее» историографии<sup>35</sup>) и анализа культурных артефактов. Таким образом, если некоторые археологии медиа видят проблему в «непрозрачности» прошлого, сконструированно-

<sup>31</sup> *Elsaesser T. Media Archaeology as Symptom // New Review of Film and Television Studies. 2016. Vol. 14. No. 2. P. 197.*

<sup>32</sup> *Эрнст В. Время медиа: понятия, археология, наука // Медиа между магией и технологией. М.; Екатеринбург, 2014. С. 150.*

<sup>33</sup> *Ernst W. Media Archaeography. Method and Machine versus History and Narrative of Media // Media archaeology: Approaches, applications, and implications. Berkeley, 2011. P. 239.*

<sup>34</sup> *Ibid. P. 244.*

<sup>35</sup> *Ernst W. Let There Be Irony: Cultural history and Media Archaeology in Parallel Lines // Art History. 2005. Vol. 28. No. 5. P. 594.*

сти условий обращения с медиа и несоответствии культурного техническому, то Эрнст, как кажется, принимает такую ситуацию и фокусируется в основном на данностях.

Более материалистическое представление не пренебрегает дискурсами, но не ставит их в центр исследования. Так, техническое в материализме Ю. Парикки видится как продолжение перемещения горных пород по поверхности земли: материальность медиа началась до того, как они стали медиа<sup>36</sup>. Таким образом, они теряют свою национальную прописку “Made in...” и приобретают ее где-то среди геологических слоев «теллурической операционной системы». Если теории, которые были рассмотрены выше, понимали медиа в качестве завершенных и замкнутых приборов, то Парикка предлагает их «разобрать»: таким образом лучше проясняется роль медиа в качестве онтологических и эпистемологических агентов. Комбинации материалов, образующие различные устройства, демонстрируют возможности этих материалов и, соответственно, определяют возможности содержаний медиа. В теориях, рассмотренных выше, был совершенно иной подход: медиа были лишь культурными переносчиками данных и, надо полагать, производными либо корпораций и культуриндустрий, либо наук. Устройство же, разобранное на детали, элементы и частицы и признанное в своих коммуникативных правах, помогает иначе взглянуть на культуру и историю медиа.

Следует отметить, что «Геология медиа» отчасти относится к экологическому дискурсу, поскольку Парикка говорит о глобальном потеплении, загрязнении среды и рассматривает вопрос о том, куда попадают устройства после использования. Однако нам представляется более важным включение химических элементов в дискурс теории медиа. Поскольку элементы обладают разными свойствами и, соответственно, различаются как коммуникативные агенты, их использование в составе устройства имеет некоторую детерминированность, хотя и с возможностью варьирования. Как известно, элементы в чистом виде встречаются редко. Хотя некоторые из них очищались еще в древние времена, основная часть открытий происходит в последние несколько веков. Под конец XIX века химические открытия становятся «массовым феноменом»<sup>37</sup>, хотя нередко случаи представления «ошибочных» элементов (содержащих примеси), которые были результатом невнимательности, некомпетенции или фальсификации<sup>38</sup>. Однако в прошлом веке с помощью ускорителей заряженных частиц уже можно было заниматься синтезом элементов, а также разбивать атомные ядра для нахождения все более и более скрытых агентов. Невидимый и не признаваемый многими исследователями мир объединил ранее разделенные области наук и показал, что с позиции наблюдателя не все может быть таким уж очевидным. Помимо того, что геология медиа заставляет исследователей присмотреться к инфраструктурам перемещений материальных ресурсов по поверхности Земли, она также предлагает и более широкий диапазон медиального. Это могут быть не только комбинации материалов (в том числе на структурном и микроскопическом уровне), но и комбинации возможных параметров сред и их изменений.

Зигфрид Цилински обращает внимание на не менее важную тему, связанную с ранними экспериментами философов с электричеством<sup>39</sup>. Исследователи, которые были рассмотрены ранее, обычно упускали этот момент, но

<sup>36</sup> Parikka J. *A Geology of Media*. Minneapolis, 2015. P. 37.

<sup>37</sup> *Lost Elements: The Periodic Table's Shadow Side*. N. Y., 2014. P. 417.

<sup>38</sup> *Ibid.* P. 480.

<sup>39</sup> Zielinski S. *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Camb. (MA), 2006. P. 159–203.

Цилински восстанавливает его в правах. Для того чтобы отграничить свой подход от линейных археологий, подобных, например, построениям Хухтамо, он называет его анархеологией или вариантологией. Если немалая часть исследователей считает детали (когда Маркони создал радио или когда был протянут трансатлантический кабель, как появились электрические машины Хоксби и Ван Марума, как проводились публичные демонстрации «схваченных» в материале явлений) чем-то незначительным или специализированным, то Цилински рассматривает подобные элементы, когда они еще не были собраны, когда «опции для развития в различных направлениях были широко открыты»<sup>40</sup>. Применительно к анализу Цилински можно сказать, что электрическая машина материализует способ понимания электромагнитных явлений в качестве hardware<sup>41</sup>, и в этом смысле электрическая машина Хоксби демонстрирует иной способ понимания, нежели электрический аккумулятор Риттера. Рассмотрение машин в анализе Цилински связано, с одной стороны, именно с демонстрацией долгих поисков среди исследователей электромагнитных явлений, а с другой – с представлением машин как посредников между человеком и миром (еще без тех содержаний, которые впоследствии будут переносить электромагнитные волны, апроприированные государствами и вещательными службами), взаимосвязей веществ, которые могут сохранять знание и являются фактами перемещения различных материалов. Цилински критикует историю, которая провозглашает непрерывность, а также понимание медиа как расширение, экспансию или протез, которые могут быть поняты только как «костыли для иного понимания». Археология медиа материалистического направления, таким образом, способна к большей оптимизации знания, поскольку может осуществлять перекартографирование на основаниях, не зависящих от сложившихся дискурсов.

### **Пользовательские теории**

Выше отмечалось, что содержание представляет реализованные возможности устройства. Здесь важно обратить внимание на то, что, когда технология создания содержания распространилась, количество создателей содержания намного повысилось. Это значит, что разделение на получателей и отправителей, характерное для других медиа, снимается и все превращаются в получателей и отправителей. Разделение может оставаться только в аппаратной части, и отправителями здесь могут считаться производители, которые рассчитывают производить устройство массово, поэтому им нужны свои получатели.

Тем не менее встраивание в дискурс и социализацию можно понимать как «тройного коня» технического. Если мы перестанем представлять действие пользователя со стороны восприятия, а поймем их в соответствии с действительной реализацией в устройстве, то станет яснее, что имеется в виду. Когда Л. Манович пишет, что «...как только распространение всех форм культуры осуществляется через компьютеры, мы встречаемся (“interfacing”) преимущественно с культурными данными: текстами, фотографиями, фильмами, музыкой, визуальными средами. Иными словами, мы больше не общаемся через интерфейс с компьютером, но с культурой, закодированной

<sup>40</sup> Zielinski S. Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means. P. 10.

<sup>41</sup> Подробнее о hardware в контексте современных теорий медиа см.: Кимтлер Ф. Медиа философии / философия медиа // Логос. 2015. № 2. С. 185.

в цифровую форму»<sup>42</sup>, он продолжает традицию рассмотрения со стороны зрителя, как бы сложно ни были устроены его проекты в техническом отношении. Ведь общение с этими «данными» может пониматься как обращение к физической памяти, которая, в случае флэш-памяти со схемами NOR или NAND, основана на транзисторах, под напряжением «сообщающих» о наличии или отсутствии заряда на плавающем затворе (1 или 0). Манович «смягчает» тот факт, что графический пользовательский интерфейс – это результат становления компьютерно-человеческого взаимодействия, его этап<sup>43</sup>. Пользователь ежедневно запускает и завершает множество процессов на компьютере, управляет электроэнергией, распоряжается памятью жесткого диска, определяет набор прикладных программ, назначает имена файлов. Нажимая на кнопку клавиатуры или мыши, он обращается к обработчику событий и его определенному классу. Интерфейс предлагает пользователю опытное понимание, из которого он составляет для себя представление об устройстве. У пользователя не получится открыть изображение на компьютере без обращения в соответствующий каталог с файлом и запуска распаковки формата. Пользовательское вовлечение здесь выше и сложнее, чем в других массовых медиа. Раньше производители содержания медиа (и инициаторы понимания медиа именно в том смысле, что оно доносит некоторое содержание) скрывали процесс создания своих продуктов, то есть технология не была доставлена на дом полностью. И Манович продолжает технологию скрывать<sup>44</sup>. Когда были только приемники, большинство были лишь получателями. С помощью телевизора не получится что-нибудь снять: он только транслирует полученный сигнал. Наверное, более операторски себя чувствовали владельцы телевизора КВН-49, в который нужно было заливать воду или глицерин, чтобы изображение увеличивалось.

Видеокодеки же ничего не заимствуют из кино и ничего не ремедируют, но, наоборот, могут реализовать такой внутрикадровый и межкадровый монтаж, который было бы невозможно помыслить в качестве режиссерских или операторских идей. Тем не менее за счет своего «вида», за счет семиотических содержаний, которые наносятся на него взглядом, вычислительные способности кодека выдают себя в меньшей мере, а если и выдают, то воспринимаются как «шум». Провозглашение этого шума как в действительности не шума, а того, что демонстрирует саму возможность наличия содержания, является одной из задач глитча как «разрушения ожидаемого или конвенционального потока информации»<sup>45</sup>. Само понятие глитча появилось в компьютерных лабораториях в качестве программы, которая периодически выдавала окно со своим названием и перезаписывала себя в другое место памяти<sup>46</sup>. Реорганизация данных файла (*databending*, *datamosh*) предполагает либо перевод файла из одного формата в другой, либо изъятие из него функциональных частей (например, удаление ключевых кадров). Содержание видео как

<sup>42</sup> *Manovich L. The Language of New Media. L., 2001. P. 80.*

<sup>43</sup> *Куртов М. Генезис графического пользовательского интерфейса. К теологии кода. СПб., 2014. С. 18.*

<sup>44</sup> Тогда как этапы развития технологии известны: от машинного языка (бинарный код) к ассемблерному (как языку низкого уровня, в котором машинные команды заменены символическим мнемокодом и который, соответственно, оптимизировал и материализовал в себе «компьютерное» знание) и языкам высокого уровня (в которых, в отличие от ассемблерного языка, каждой строчке соответствует не только одна машинная команда), понимание разных парадигм программирования, одна из которых (объектно ориентированная) дала название онтологии Хармана.

<sup>45</sup> *Menkman R. The Glitch Moment(um). Amsterdam, 2011. P. 9.*

<sup>46</sup> *Galloway A.R. Protocol. How Control Exist After Decentralization. Camb. (MA), 2004. P. 186.*

«культурного» объекта, то есть того, что имеет привычный внутрикадровый монтаж, цветокоррекцию, «прозрачность», перестает действовать здесь в качестве источника некоторого смысла, но является лишь некой конструкцией данных, через которые изменения становятся видимыми. Художник и теоретик Р. Менкман часто использует метод реорганизации данных файла. Например, некоторое видео могут быть результатом нескольких форматных конвертаций. Разные форматы и кодеки по-разному кодируют и декодируют данные, используют разные способы компенсации движения, разбиения на видеопотоки, предсказания ошибок кодирования, по-разному разбивают кадр на блоки. «Художественные практики, вдохновленные медиа-археологией, иллюстрируют движение к поиску швов и трещин, которые противоречат упорядоченности черного ящика и тестируют ограничения платформы»<sup>47</sup>.

Компьютер отличается от предшествующих медиа тем, что это не только средство трансляции, но и средство производства информации, обращающее всех как в получателей, так и в отправителей сообщения. Количество реализаторов его возможностей намного выше, нежели в случае, например, с радио или телевидением (где средство трансляции не было идентично средству производства). Поэтому содержание находится в процессе постоянной реализации.

## Заключение

Во избежание понимания медиа в качестве данности лучше исходить из позиции экстерниорного времени, адресованного в мир-время<sup>48</sup>. Корни «вопроса о медиа» уходят в постоянно репродуцируемое прошлое и императивно отражаются в настоящем. Поэтому прозрачность может только ошибочно казаться: чаще всего выясняется, что прозрачными стали лишь несколько стековых слоев, место которых впоследствии занимают другие. Так что в алгебраической прогрессии содержательных ремедиаций такие события, как правило, не замечаются. Они слишком разорваны во времени и имеют отношение к разным объектам, поэтому их сборка требует некоторых реконфигураций. Объекты, явления, тексты, содержания складываются в различные комбинации на поверхности времени и через себя организуют представление о прошлом.

Некоторые теории рассматривают медиа в таком виде, в каком «отправители» направляют их на реализацию, что мы для простоты обозначили как понимание через жанровые наборы инструкций. Они не рассматривают все возможности содержания, а выбирают только из тех, что уже есть, и при этом таким способом, как их предложено рассматривать отправителями, но не устройством.

Археология медиа обещает триумф нелинейного времени, но может локализоваться дискурсами или топосами. Маклюэн, Болтер, Грузин, Хухтамо и Эрнст рассматривают медиа в качестве уже готовых и целенаправленно действующих приборов. Материалистическое направление находится в более выгодных условиях, поскольку устройство сообщает больше, чем топосы. Факты материализаций позволяют исследовать медиа вне зависимости от тех содержаний, которые уже даны, и представлять те, которые возможны.

<sup>47</sup> *Apperley T., Parikka J. Platform Studies' Epistemic Threshold // Games and Culture. 2015. P. 15. DOI: 10.1177/1555412015616509.*

<sup>48</sup> *Laruelle F. Dictionary of Non-Philosophy. Minneapolis, 2013. P. 148.*

Однако содержание, децентрализирующее себя в пользователях, реализуется и с практической стороны. Здесь нет места эмансипированному зрителю Рансьера<sup>49</sup>, поскольку просмотр как действие не реализует действительную возможность содержания. Если все являются получателями и отправителями, то содержание – это скорее нечто общее для всех.

### Список литературы

- Киттлер Ф.* Медиа философии / философия медиа // Логос. 2015. № 2. С. 173–188.
- Куртов М.* Генезис графического пользовательского интерфейса. К теологии кода. СПб.: ТрансЛит, 2014. 88 с.
- Маклюэн М.* Понимание медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева. М.: Кучково поле, 2014. 464 с.
- Мартынов К.* Век писателей: текст и письмо в новых медиа // Логос. 2015. № 2. С. 1–11.
- Медиа: между магией и технологией / Под ред. Н. Сосна, К. Федоровой. Екатеринбург; М.: Кабинетный ученый, 2014. 330 с.
- Мерло-Понти М.* Феноменология восприятия / Пер. с фр. под ред. И.С. Вдовиной, С.Л. Фокина. СПб.: Ювента; Наука, 1999. 603 с.
- Хухтамо Э.* Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа / Пер. с англ. А. Месянжиновой // Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 116–174.
- Andriopoulos S.* Kant's Magic Lantern: Historical Epistemology and Media // Representations. 2011. Vol. 115. No. 1. P. 42–70.
- Apperley T., Parikka J.* Platform Studies' Epistemic Threshold // Games and Culture. 2015. P. 1–22. DOI: 10.1177/1555412015616509.
- Birdsall C.* Nazi Soundscapes: Sound, Technology and Urban Space in Germany, 1933–1945. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012. 272 p.
- Bolter J.D., Grusin R.* Remediation: Understanding New Media. Camb. (MA): MIT Press, 2000. 282 p.
- Brecht B.* Brecht on Film and Radio / Trans. by M. Silberman. L.: Bloomsbury, 2015. 256 p.
- Ernst W.* Let There Be Irony: Cultural history and Media Archaeology in Parallel Lines // Art History. 2005. Vol. 28. No. 5. P. 582–603.
- Flusser V.* Into the Universe of Technical Images. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. 225 p.
- Flusser V.* On Memory (Electronic or Otherwise) // Leonardo. 1990. Vol. 23. No. 4. P. 397–399.
- Elsaesser T.* Media Archaeology as Symptom // New Review of Film and Television Studies. 2016. Vol. 14. No. 2. P. 181–215.
- Galloway A.R.* Protocol. How Control Exists After Decentralization. Camb. (MA): MIT Press, 2004. 260 p.
- Horn E.* Editor's Introduction: There Are No Media // Grey Room. 2007. No. 29. P. 7–13.
- Huhtamo E.* From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes toward an Archaeology of the Media // Leonardo. 1997. Vol. 30. No. 3. P. 221–224.
- Iconic Power: Materiality and Meaning in Social Life / Ed. by J.C. Alexander, D. Bartmanski and B. Giesen. N. Y.: Palgrave Macmillan, 2012. 262 p.
- Laruelle F.* Dictionary of Non-Philosophy / Trans. by T. Adkins. Minneapolis: Univocal, 2013. 171 p.
- Laruelle F.* The Concept of Non-Photography / Trans. by R. Mackay. N. Y.: Sequence Press, 2011. 303 p.
- Manovich L.* The Language of New Media. L.: MIT Press, 2001. 307 p.
- Marszolek I.* "Join in, Go Ahead and Don't Remain Silent [...]": The National Socialist past and Reconstruction in Postwar German Broadcasting // New German Critique. 2005. No. 95. P. 122–128.

<sup>49</sup> *Ranciere J.* The Emancipated Spectator. L., 2009. P. 13.

Media archaeology: Approaches, applications, and implications / Ed. by E. Huhtamo and J. Parikka. Berkeley: University of California Press, 2011. 356 p.

*Menkman R.* The Glitch Moment(um). Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011. 68 p.

*Parikka J.* A Geology of Media. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2015. 206 p.

*Ranciere J.* The Emancipated Spectator / Trans. by G. Elliott. L.: Verso, 2009. 134 p.

*Simondon G.* Technical Mentality // Gilbert Simondon: Being and Technology / Ed. by A. De Boever, A. Murray, J. Roffe and A. Woodward. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2012. P. 1–15.

Lost Elements: The Periodic Table's Shadow Side / Ed. by M. Fontani, M. Costa and M.V. Orna. N. Y.: Oxford University Press, 2014. 576 p.

*Williams R.* Television: Technology and Cultural Form. L.: Routledge Classics, 2003. 172 p.

*Zielinski S.* Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means / Trans. by G. Custance. Camb. (MA): MIT Press, 2006. 375 p.

## On the advantages of a materialist approach to media theory

*Anastasiya Zhilina*

National Research University "Higher School of Economics". 21/4 Staraya Basmannaya St., Moscow, 105066, Russian Federation; e-mail: diestochiometrie@gmail.com

The present paper offers a survey of some contemporary media theories, undertaken from the standpoint of 'technical a priori'. In most studies, their authors pay little attention to the conditions of mediality as such and, as a result, examine only one part of media capabilities (and by no means exhaust their potential 'contents'), while in fact it may be worth analyzing such capabilities not only from the viewpoint of the user, but, in the words of Gilbert Simondon, from the side of 'technical objects' as well. While even in the recent years there have been scholars who still professed to continue the tradition originating in the work of Canadian media theorist Marshall McLuhan, this article seeks to demonstrate that what McLuhan understood as media, today would normally be called genres with their capacity of being variably projected onto any 'platform'. Futility of the attempts to achieve further theoretical development of McLuhan's theses is well illustrated by the theory of remediation of Jay David Bolter and Richard Grusin. One can propose to consider the materialist theory of Vilém Flusser as an alternative. Certain trends in media archaeology (Erkki Huhtamo, Wolfgang Ernst), despite their advertised potential, display a distinct similarity with earlier theories and in fact never cease to regard media as an entity that exists. To demonstrate the advantages of a materialist approach, it will be appropriate to bring into focus Jussi Parikka's geology of media and Siegfried Zielinski's variantology, supplemented by the examples of interaction with 'technical objects' which implement additional contents.

**Keywords:** media, media archaeology, variantology, geology of media, materialism, technique

## References

Alexander, J.C., Bartmanski, D. & Giesen, B. (eds.) *Iconic Power: Materiality and Meaning in Social Life*. New York: Palgrave Macmillan, 2012. 262 pp.

Andriopoulos, S. "Kant's Magic Lantern: Historical Epistemology and Media", *Representations*, 2011, Vol. 15, No. 1, pp. 42–70.

- Apperley, T. & Parikka, J. "Platform Studies' Epistemic Threshold", *Games and Culture*, 2015, pp. 1–22. DOI: 10.1177/1555412015616509.
- Birdsall, C. *Nazi Soundscapes: Sound, Technology and Urban Space in Germany, 1933–1945*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012. 272 pp.
- Bolter, J.D. & Grusin, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2000. 282 pp.
- Elsaesser, T. "Media Archaeology as Symptom", *New Review of Film and Television Studies*, 2016, Vol. 14, No. 2, pp. 181–215.
- Ernst, W. "Let There Be Irony: Cultural history and Media Archaeology in Parallel Lines", *Art History*, 2005, Vol. 28, No. 5, pp. 582–603.
- Flusser, V. "On Memory (Electronic or Otherwise)", *Leonardo*, 1990, Vol. 23, No. 4, pp. 397–399.
- Flusser, V. *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. 225 pp.
- Fontani, M., Costa, M. & Orna, M.V. (eds.) *Lost Elements: The Periodic Table's Shadow Side*. New York: Oxford University Press, 2014. 576 pp.
- Galloway, A.R. *Protocol. How Control Exists After Decentralization*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. 260 pp.
- Horn, E. "Editor's Introduction: There Are No Media", *Grey Room*, 2007, No. 29, pp. 7–13.
- Huhtamo, E. & Parikka, J. (eds.) *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. Berkeley: University of California Press, 2011. 356 pp.
- Huhtamo, E. "Elementy ekranologii: k probleme arheologii media" [Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen], trans. by A. Mesyanzhina, *Ekrannaya kultura Teoreticheskie problemy*, ed. by K. Razlogov. St. Petersburg: Dmitriy Bulanin Publ., 2012, pp. 116–174. (In Russian)
- Huhtamo, E. "From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes toward an Archaeology of the Media", *Leonardo*, 1997, Vol. 30, No. 3, pp. 221–224.
- Kittler, F. "Media filosofii / filosofiya media" [Media of Philosophy / Philosophy of Media], trans. by I. Inishev, *Logos*, 2015, No. 2, pp. 173–188. (In Russian)
- Kurtov, M. *Genezis graficheskogo polzovatel'skogo interfejsa. K teologii koda* [Genesis of the Graphical User Interface: Towards the Theology of Code]. St. Petersburg: TransLit Publ., 2014. 88 pp. (In Russian)
- Laruelle, F. *Dictionary of Non-Philosophy*, trans. by T. Adkins. Minneapolis: Univocal, 2013. 171 pp.
- Manovich, L. *The Language of New Media*. London: MIT Press, 2001. 307 pp.
- Marszolek, I. "'Join in, Go Ahead and Don't Remain Silent [...]': The National Socialist past and Reconstruction in Postwar German Broadcasting", *New German Critique*, 2005, No. 95, pp. 122–128.
- Martynov, K. "Vek pisatelej: tekst i pismo v novyh media" [Era of Writers: Text and Writing in New Media], *Logos*, 2015, No. 2, pp. 1–11. (In Russian)
- McLuhan, H. *Ponimanie media: vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding Media: The Extensions of Man], trans. by V. Nikolaev. Moscow: Kuchkovo pole Publ., 2014. 464 pp. (In Russian)
- Menkman, R. *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2006–2011. 68 pp.
- Merleau-Ponty, M. *Fenomenologiya vospriyatiya* [Phenomenology of Perception], ed. by I. Vdovina and S. Fokina. St. Petersburg: Yuventa Publ.; Nauka Publ., 1999. 603 pp. (In Russian)
- Parikka, J. *A Geology of Media*. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2015. 206 pp.
- Ranciere, J. *The Emancipated Spectator*, trans. by G. Elliott. London: Verso, 2009. 134 pp.
- Simondon, G. "Technical Mentality", *Gilbert Simondon: Being and Technology*, ed. by A. De Boever, A. Murray, J. Roffe and A. Woodward. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2012, pp. 1–15.

Sosna, N. & Fedorova, K. (eds.) *Media: mezhdu magiej I tekhnologiej* [Media: Between Magic and Technology]. Moscow; Ekaterinburg: Kabinetnyj uchyonyj Publ., 2014. 330 pp. (In Russian)

Williams, R. *Television: Technology and Cultural Form*. London: Routledge Classics, 2003. 172 pp.

Zielinski, S. *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, trans. by G. Custance. Cambridge, MA: MIT Press, 2006. 375 pp.