Компьютинг на страже памяти?

Рец. на Garde-Hansen, J., Hoskins, A., Reading, A. (Eds.). *Save As... Digital Memories.* Palgrave Macmillan, 2009.

Оксана Владимировна Мороз[1], [2]

✉ oxanamol@gmail.com
ORCID: 0000-0002-4711-5652

[1]Московская высшая школа социальных и экономических наук, Москва, Россия
[2]Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, Москва, Россия

Для цитирования статьи:
Мороз, О. В. (2019). Компьютинг на страже памяти? Рец. на: Garde-Hansen, J., Hoskins, A., Reading, A. (Eds.). (2009). Save As… Digital Memories. Palgrave Macmillan. *Фольклор и антропология города, II*(1–2), 403–419.

Computing keeping memories safe?

A review of: Garde-Hansen J., Hoskins A., Reading A. (Eds.). *Save as... Digital memories.* Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009.

Oksana V. Moroz[1], [2]

✉ oxanamol@gmail.com
ORCID: 0000-0002-4711-5652

[1]Moscow School of Social and Economic Sciences, Moscow, Russia
[2]Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Moscow, Russia

To cite this article:
Moroz, O. (2019). Computing keeping memories safe? A review of: Garde-Hansen J., Hoskins A., Reading A. (Eds.). Save as… Digital memories. Palgrave Macmillan, 2009. *Urban Folklore & Anthropology, II*(1–2), 403–419. (In Russian).

Цифровая память и как ее изучать

Требуется известная смелость, чтобы в 2009 году, в период тотального увлечения «медийностью», активно переживаемого «мемориального бума» и, одновременно, некоторой пресыщенности коллективным припоминанием как практикой моральной легитимации[1], решиться на разговор о «дигитализации памяти». Сегодня стремление изучить влияние цифровых технологий на знакомые социокультурные практики из когда-то бывшей новой нормы гуманитаристики (за которую приходилось биться) превратилось в моду и,

[1] См. подробнее про концепты memory boom и memory fatigue: [Assmann 2010, Langenbacher, Eigler 2005].

одновременно, в необходимость. Когда исследовательские поля, артефакты и культурные жанры переживают стремительную оцифровку, возникает эффект «дигитального поворота» в науке [Berry 2011: 1–2]. Десять же лет назад практики цифрового припоминания и забвения, технологии производства мемориальных нарративов (умножаемые посредством аффордансов социальных медиа), влияние носимого интернета на привычные способы архивации и документирования повседневности — это те реалии, что, в первую очередь, были связаны с наращивающей темпы отстройкой техноцентричной экосистемы человека. Только очень внимательные эксперты не из области компьютерных наук могли распознать в этих феноменах нечто, требующее фундаментального социогуманитарного взгляда. Для аккуратных наблюдения и интерпретации этих феноменов нужны были аналитики, способные соотнести специфику техногенного, платформенного обновления дискурсов, форматов, жанров и практик припоминания — как культурного следствия платформенной экономики [Parker, Van Alstyne, Choudary 2016: 16–35] — с содержанием и смыслами тех репрезентаций и символических фреймов, которые опознаются в качестве «мемориальных» и/или «коммеморативных». Сборник «Save as… Digital memories», представленный в 2009 году издательством Palgrave Macmillan и связывающий содержательно серии Memory Studies и Media Studies, выглядит как один из ранних опытов по созданию некоего глубоко не однородного, но все-таки единого поля обсуждения того, чем может быть (или — на что походить, в каких видах являться) память в цифровом окружении.

Эта книга — один из первых и наиболее заметных опытов конструирования поля Digital Memory Studies. Имена редакторов, собравших наиболее актуальные на тот момент свидетельства медиатизации памятных нарративов, сегодня плотно ассоциируются с небезуспешными попытками понимания «экологичных» стратегий забывания и припоминания в условиях тотальной дигитализации. Такие исследования, несмотря на их кажущуюся специфичность, расширяют представления о качестве «connectivity»[2] и, следовательно, коммуникации, во многом определяющих современный модус социальности [Hoskins 2011]. Значительное число авторов, в последние годы обращающихся к дискуссиям о медиатизации не только ретроспективной, но и проспективной памяти [Tenenboim-Weinblatt 2013], о применении метафоры архива в целях сочетания техноцентристского взгляда на презервацию с гуманитарной чувствительностью к интенциям археологов медиа [Ernst 2013], не могут не отзываться на концепты и подходы, представленные в этой бриколажной книге.

Задачи составителей взяли на себя Эндрю Хоскинс, Анна Ридинг и Джоан Гарден-Хансен — известные как внимательные к медийному пространству специалисты, занятые в основном изучением феномена (культурной) памяти. В собственных статьях каждый из них вводил дополнительные контексты в дискуссии о памяти, и эта контекстуализация

[2] См. подробнее про концепт «connectivity»: [Van Dijck 2013].

очевидна даже в устройстве «Save as… Digital memories», где за тем или иным редактором-составителем как будто закреплены отдельные части книги. Так, Хоскинс в других текстах нередко рассуждал о почти террористической возможности медиа конструировать образы катастрофического настоящего, вызывающие травматические эффекты [Hoskins 2004], или о новых возможностях цифровых сервисов (например, тех же блогов) фиксировать истории о прошлом в виде последовательно воспроизводимых нарративов [Hoskins 2009: 92–94]. Среди трех редакторов Хоскинс выполняет роль «методологического ментора», опираясь на широкие экспертные полномочия ученого со статусом «interdisciplinary research professor». В открывающей книгу статье он вводит ключевые дефиниции, демонстрирует их слабости, недостаточности и достоинства и указывает на границы исследовательских традиций, которые релевантны для сборника и, вероятно, всего формирующегося пространства Digital Memory Studies.

Джоан Гарден-Хансен представляет себя как исследователя социальных технологий и таких стратегий взаимодействия, где разного рода медиаторы канализируют и «контейнируют» коллективные переживания и аффекты, нередко связанные с фактом припоминания какого-то события. Так, например, делая шаг в сторону гендерных исследований и Celebrity Studies, она писала об этически амбивалентной силе медиа, позволяющих обсуждать самые разные аспекты частной жизни знаменитостей. И, таким образом, формировать на основе этих дискуссий новые нормы — в том числе мемориализации, скорби и архивации образов, репрезентирующих нечто прошедшее [Garde-Hansen 2010, Gorton, Garde-Hansen 2013]. Именно архив как образ, метафора — вслед за Рикёром[3] — и как инструмент властного конструирования норм припоминания[4] служит для Гарден-Хансен системообразующим предметом рассуждений в книге. Потому фокус ее редакторского внимания сосредоточен на: а) практиках цифровой музеефикации как рационально обоснованном способе хранения коллективных воспоминаний и б) цифровом сторителлинге, этой стремительно переживающей профессионализацию привычку к любительскому конструированию эго-историй.

Интересы Анны Ридинг в гораздо большей степени центрированы на уже упомянутой проблематике гендера, травматического припоминания — возможно, в силу генеральной для эксперта тематики защиты прав человека, ненасильственной борьбы с разного рода дискриминациями [Reading 2002]. При этом именно Ридинг в большей степени, нежели остальные редакторы книги, обращает внимание на технологическую, предметную реальность припоминания в цифровую эпоху [Reading 2009]. Как влияют новые носители на форматы хранения памяти? Может ли установка на интерактивность и партиципаторность

[3] Одно из классических рассуждений на этот счет можно встретить у Поля Рикёра: [Ricoeur 2009: 146–176].

[4] Про метафору «архива» как пространства, обладающего множественными властными возможностями и институциональными силами, см. подробнее: [Ernst 2013].

коммуникации в эпоху Web 2.0[5] определять степень открытости, с которой пользователи выносят в публичное пространство свое видение прошлого или свои методы его конструирования и воображения? Стоит ли считать гипертекстовую систему (начиная примерно с мемекса Вэнивара Буша, ее гипотетического прототипа) вариантом техногенной мнемотехники, все так же построенной на наличии ассоциативных связей, правда, создаваемых посредством человеко-машинных интенций и манипуляций? Эти вопросы, возвращающие суждения о *припоминающем человеке* к технологическому контексту *запоминающей машины*, заставляют авторов сборника постоянно маневрировать между попытками концептуализировать феномен памяти и насущной необходимостью базировать свои суждения на предметной составляющей цифровой среды.

Правда, как в этой авангардной для своего времени книге, так и в последующих высказываниях специалистов по «оцифрованной» памяти, такая опосредованная попытка сбалансированной критики Media Studies и Memory Studies — как по-своему анахроничных в новых условиях тотальной дигитализации — часто оборачивается игрой в поддавки. Редакторы и авторы монографии нередко сдают собственные исследовательские позиции, чересчур уповая на вневременность тех или иных программных и аппаратных решений[6]. Так и позже их коллеги, например, обнаруживая знакомую проблематику в разговорах о ценности забвения в эпоху цифровых медиа, пренебрегают традицией обсуждения Ars Oblivionalis [Eco, Marilyn 1988] в пользу воспроизведения мифа о доступности, долговечности и всесторонности технологий хранения данных [Mayer-Schönberger 2011: 101]. В общем, значительная часть конкретных обсуждаемых в книге примеров выглядит как виньетка, обрамляющая основные тексты редакторов и иллюстрирующая с той или иной степенью очевидности их подходы. А сами эти примеры сегодня, спустя десять лет после выхода книги, вполне достойны забвения. Можно было бы предположить, что этот эффект достигается также и за счет профессиональной идентичности авторов сборника. Они в большинстве случаев не оказываются специалистами, работающими над проблематикой исторической/политической/культурной памяти или теориями медиа/цифровой среды, но обладают привычкой погружать изучаемые феномены в медийный контекст.

Впрочем, кажется, причина терминологической неопределенности и неуверенной манипуляции понятиями продиктована размытостью предметов исследования (на вопрос «что такое цифровые воспоминания?» авторы не смогут ответить на протяжении всех трех частей книги)

[5] Здесь современному читателю следует сделать поправку на год издания книги и не удивляться довольно серьезному обращению с этой метафорой целого ряда авторов сборника.

[6] Скажем, в некоторых текстах всерьез осмыслен опыт репрезентации мемориальных нарративов на определенных сайтах или технические возможности форматирования информации в пределах определенных носителей как прецедентные практики цифровой памяти, т. е. системы контроля за (вос)производством прошлого и отношения к нему. Авторы редко встают на позицию медиаархеологов, способных увидеть в прежних тенденциях сменяемости медиаторов хрупкость и современных «цифровых вещей». В результате частные «откровения» о роли CD-ROM в формировании пространства цифровой памяти сегодня скорее обладают историографической ценностью, а в качестве актуальной рефлексии не выдерживают критики.

и вообще контекстуальностью практик цифрового пространства. Объект/предмет исследования, определяемые через такие характеристики, провоцируют исследователей на производство терминологически неотчетливых междисциплинарных пространств и принципиальную терпимость к метафоричности и нестрогости ключевых понятий. При таком подходе методом анализа явления становится калейдоскопический, уликовый поиск и называние всех видимых форматов и практик памяти с помощью пунктирно намеченной сети узнаваемых слов, несущих на себе след принадлежности к «легитимным» научным полям. Авторы книги «Save as… Digital memories» буквально следуют этому методу. Выборочно изымая из критикуемых пространств Media Studies и Memory Studies ключевые термины, соотносимые с попытками дешифровки существующих в *медиатизированной массовой культуре смыслов*, они обновляют их в соответствии с необходимостью анализа *цифровых пользовательских практик записи, воспроизводства и забвения артефактов прошлого*. Параллельно с этим обновлением концептов они меняют и интерпретационную оптику социогуманитарного знания. Теперь память рассматривается как пространство интерфейсов (гарантированных носимыми гаджетами, облачными хранилищами), говорящих с человеком определенным языком (прежде всего, редко предъявляемым двоичным кодом, делающим возможными любые цифровые репрезентации).

Так что, вероятно, при всей старомодности некоторых рассуждений — и даже постановок вопроса — авторы все же совершают эпистемологическое открытие. Сама возможность памяти сегодня фиксируется машинным языком, этим бессознательным компьютинга, вычислительных технологий. Следовательно, содержание и будущность припоминания как опыта конструирования культурного порядка во многом становится прерогативой машин. При определенном допущении не слишком важно, какие именно программные интерфейсы (социальные сети, чатботы или форумы) или элементы носимого «интернета всего»[7] тогда, в 2009-м, и сейчас позволяют людям припоминать. Главное, что все эти практики требуют принятия факта сотворчества людей и машин в акте (вос)создания и (пере)форматирования архивов, составляющих опыт запечатления прошлого. Этот опыт, очевидно, можно перевести в практику конструирования образов будущего, что сегодня, с имплицитной оглядкой на концепты Digital Memory Studies, делают как будто совсем методологически «другие» авторы [Bratton 2016].

Часть первая. Цифровая детерриториализация памяти

Пожалуй, на заре формирования подходов, условно объединяемых под шапкой Digital Memory Studies, самой сложной задачей было представить определения принципиальных понятий и предъявить общий знаменатель рассуждений как о цифровом пространстве, так и о памяти (как когнитивной функции, процессе и конкретном акте воспроизводства образов). Авторам, публикующим книгу «Save as… Digital memories» в

[7] Про концепт «интернет всего» см. подробнее: [Di Martino et al. 2018].

момент, когда дискурс о цифровых технологиях представляется весьма футуристичным, необходимо было совершить переход от суждений о тотальной медиатизации социальных феноменов к гипотезе об их дигитализации. Сегодня такая метаморфоза оптик выглядит единственно обоснованной и адекватной окружающей смешанной реальности. Тогда же это был явно опыт экспериментирования с аналитическим описанием еще далеко не-тотального пользовательского опыта, в котором угадывалось нечто большее, чем авантюра IT-сообщества. Впрочем, впоследствии предложенный аналитический инструментарий стал легитимен для поля исследователей памяти и мемориальной культуры.

Скажем, Эндрю Хоскинс сосредотачивает основное внимание на описании феномена медиатизации (апеллируя при этом, например, к таким авторитетам, как Фредрик Джеймисон и Филипп Аусландер), постепенно подводя читателя к мысли об интенсификации влияния медиа на повседневную жизнь человека и, опосредованно, на дискурсы и нарративы индивидуального и коллективного припоминания (с. 27–44). Интересно, что существование peer-to-peer, одноранговых сетей взаимодействий, о наличии которых Хоскинс напоминает весьма настойчиво, приводит, по его мнению, к укреплению термина «коллективной памяти» в том виде, который обозначил еще Морис Хальбвакс [Halbwachs 1992]. Там, где есть онлайн (или, как говорит исследователь, «виртуальное») общение равных с равными, принадлежность к группе переживается сильнее, оказывает большее воздействие на я-идентичность. Мы обнаруживаем других «своих» людей, близких по убеждениям почти случайно — в спорах на форумах, комментариях под видео на YouTube, в игровых чатах. Эти находки могут иметь чрезвычайное значение именно по причине их неожиданности и при этом тривиальности. И если сейчас социальные медиа используют управляемые нейросетями рекомендательные системы, фактически подбирающие за пользователя группы потенциальных фолловеров, то в начале 2000-х годов такой алгоритмической настройки социальных связей на массовом уровне не наблюдалось. Значит, формирование сообществ происходило с большим трудом, коллективная близость и память о ней были не постоянным контекстом пребывания онлайн, но возникали вспышками (так называемая flashbulb memory).

Параллельно с формированием технической нормы peer-to-peer общения происходило развитие медийных средств конструирования реальности. Распространяемые ими репрезентации событий закрепляли определенные практики изображения и восприятия действительности. И вот тут возник некий конфликт. Когда пользователи массово обретают инструменты создания историй, самостоятельного картирования достойного припоминания/забвения, управляют инструментами хранения и удаления информации, они обретают полномочия организовывать собственную память, игнорируя предлагаемый культурный канон. Память перестает быть ценной своей «правильной» разметкой: здесь — канон, тут — андеграунд, а здесь — нечто экзотически контркультурное, сохраняемое как исключенное, лишь подтверждающее норму. Теперь правом на память и публичную коммеморацию обладают и те, кто находился за периметром «нормы».

Заметим, что сегодня такие наблюдения вряд ли можно назвать революционными. Даже не слишком внимательные пользователи с трудом могли пропустить такой информационный повод, как флешмоб #metoo (переросший в полноценное движение). Этот кейс хорошо иллюстрирует партиципаторные интенции современного общества, служащие опорой для производства собственного отношения к памяти, особенно — в случаях, если ее «обновляемый» дискурс вступает в противоречие с прежними нормами репрезентации. С одной стороны, подобные высказывания становятся возможны как массовые благодаря дигитализации факта присоединения к какой-то группе, кластеру артефактов или событий (такова логика «тегирования»). С другой, сама принадлежность оказывается явлена не только через хештеги, но и посредством создания корпуса текстов, где ключевой кейс #metoo тесно связан с фундаментальным обновлением социокультурных конвенций. Например, пакта о существовании социальных иерархий, представлений о контекстуальности насилия (и авторитаризме нулевой толерантности к нему) и этическом расширении юридической нормы «презумпции виновности».

Пол Лонгли Артур (Paul Longley Arthur), исследователь из Австралийского национального университета, в своем тексте для «Save as… Digital memories» как будто предугадывает эту историю второй половины 2010-х годов. Он рассуждает так: цифровые медиа сделали возможным фиксацию любой жизни и ее следов, следовательно, превратили ее в нечто безусловно ценное, достойное знакового выражения. Люди, ранее не имевшие возможности публично предъявить свои суждения за пределами установленных правил политической игры, обрели право голоса[8]. В том числе потому, что смогли онлайн найти сообщества «своих», настроили демократичные инструменты репрезентации и шеринга информации и почувствовали себя чуть более комфортно в акте высказывания (несмотря на нормы сетевого троллинга, кстати). И, одновременно — в акте создания эго-документов самого разного порядка: еще не бесконечных селфи и флэтлей-фотографий, публикуемых в Instagram (сеть появилась в 2010 году, через год после выхода книги), но значительного количества автобиографических повествований, статусов и геометок, позволяющих возвращаться к практикам показного потребления на новом витке развития технологий авто-экспонирования. Да, эта фиксация повседневности как создание чрезмерных и никогда не просматриваемых архивов в 2000-е годы еще только становилась легитимной. Скажем, сегодня мы знаем о повсеместности life-logging, этой привычки автоматически фиксировать повседневность с помощью мобильных устройств, создающих автобиографические нарративы объемом в сотни тысяч снимков, видео, аудиофайлов, сообщений из мессенджеров и почты. Но десять лет назад возможность хотя бы минимально управлять своим цифровым следом, создавать виртуальные альтер-эго с иными идентичностями, способными прожить другие жизни, пусть и онлайн, завораживала. Подумать только, можно с легкостью

[8] Про влияние цифрового дизайна на партиципаторные возможности высказывания см. подробнее: [McCarthy, Wright 2017: 92–98].

придумывать и переписывать воспоминания о себе и других, подстраивая их под нужную повестку, уничтожать (и таким образом как будто «забывать») те или иные артефакты[9], напротив, делать частные воспоминания достоянием общественности!

Надо сказать, что параллельно с пользовательским открытием ценности свидетельства разработчики цифровой среды осмысляли возможности дигитализации старых культурных жанров. Благодаря распространению социальных медиа, основанных на умножении UGC и постоянной саморекламе вовлеченных клиентов, IT-индустрии удалось переосмыслить жанр романтической и дружеской переписки. И теперь мы видим объяснения в любви стикерами, расшаривание вишлистов перед праздниками, а также значительное количество скачиваний у дейтинг-/мэтчинговых приложений вроде Tinder [Schwartz, Velotta 2018]. Казалось бы, какое отношение маркетинг этих частных цифровых инструментов имеет к демократизации практик памяти? Ответ прост: за счет анализа большого количества данных, осознанно и весьма случайно оставляемых пользователями сервисов, где активное общение гарантирует социальное благополучие, цифровые компании имеют возможность изучать прошлые решения клиентов для программирования будущего сервисов. А пользователи, еще десять лет назад обретшие инструменты борьбы за саморепрезентацию, снова стали заложниками институциональной системы. Только не медийной, а цифровой, принципиально не желающей укладывать какие бы то ни было социальные феномены в рамки конечного набора жанров, но требующей *детерриториализации* и конкуренции повесток, стилей жизни.

Сидни Ив Мэтрикс (Sidney Eve Matrix) из Университета Куинс продолжает этот алармистский анализ. Изучая киберпанк-фильмы 1980–2000-х годов, она детально демонстрирует: кибернаблюдение (*cybersurveillance*) и тотальность баз данных, по которым можно отслеживать деятельность граждан, воспроизводить информацию о прошлых поступках и, возможно, предугадывать вероятностное поведение — это технологии, являющиеся частью сюжета классического дистопического sci-fi повествования. Тот факт, что их применение становится повседневностью, например, современного Китая[10], а опыт внедрения современных технологий вроде VR/AR[11] или даже алгоритмов социальных сетей[12] не всегда позитивен, означает, что изобретения IT-экспертов коррелируют с предсказаниями фантастов и не освобождены от их недостаточностей.

[9] О том, почему акты забвения лишь на первый взгляд кажутся легко реализуемыми в цифровой среде, см. подробнее: [Mayer-Schönberger 2011].

[10] См. подробнее: [Hughes 2018, November 8].

[11] См. подробнее: [Farokhmanesh 2018, January 19].

[12] Известно довольно много случаев не слишком адекватного таргетирования рекламы с использованием нейросетей. Например, довольно часто люди, пережившие потерю близких и находящиеся в состоянии горя, сталкиваются с персонализированным рекламным контентом, распространяемым среди скорбящих. Формально алгоритмы справляются с задачей таргетинга контента, однако последующая реакция скорбящих и оскорбленных развлекательной рекламой пользователей указывает на трагическое несовпадение машинных «представлений» о потребностях людей в трауре и содержания человеческих переживаний в подобной ситуации.

Те мнемонические катастрофы, которые в фильмах выглядят как эффекты слишком большого доверия машинам (скажем, психотические состояния погруженного в сон сознания главного героя вследствие поломки ПО в фильме «Ванильное небо»), стоит считать некоторым предупреждением, оставляемым писателями инженерам будущего. Все-таки антропогенная память — как основа идентичности, определение нормативов миропорядка — слишком хрупка, чтобы передавать ее управление машине. Как замечает Мэтрикс, оказавшись подвластной машинному моделированию, она переживает в фильмах экстремальную детерриториализацию, покидая мир людей и попадая в реальность «кремниевой жизни». Обычно никто из героев кино в полной мере не может пережить такое состояние, так что возникает вопрос — а переживем ли мы, если такие технологии станут нашей повседневностью?

Правда, некоторые исследователи утверждают, что пока любая детерриториализация в цифровом мире есть все-таки отражение идей тех, кто машины конструирует [Caplan, boyd 2016]. Так что, конечно, традиция алармистской рефлексии (пост)киберпанка заставляет пугаться возможной трансформации человеческой памяти в хранилище данных. Но, даже в таком случае, пока речь идет о человеческих архитектурных решениях по пересборке памяти, о создании дигитальной мнемотехники — не детерриториализованной, но собранной по не всем знакомым правилам. Сделать их чуть более понятными может, как утверждает дана бойд[13], можно за счет «этического поворота» практиков IT-индустрии [Barocas, boyd 2017].

Часть вторая. Форматы припоминания

Один из возможных способов описания цифровой памяти как уникального явления заключается в апелляции к аппаратному обеспечению и ПО, делающим возможными новые формы хранения, передачи, шифрования, стирания и восстановления данных. Массовое распространение компьютинга, вычислительных технологий как основы повседневности выражается как раз в умножении количества наличествующих у человечества гаджетов, этих носимых производителей документации, и в активном внедрении в жизнь такого софта, которое не может не влиять на ее качество [Fuller 2008]. И если до этого мы рассуждали о попытках символически определить феномен «цифровой памяти», то сейчас имеет смысл обратиться к обнаруженным в конце 2000-х годов форматам, жанрам и артефактам, которые составляют предметное окружение припоминающего цифрового резидента [Connaway, White, Lanclos 2011].

В книге «Save as… Digital memories» авторы поставили своей целью максимально персонально и метафорично описать три инновативных формата, которые может «примерять» память как процесс и припоминание как акт. В этот момент они действуют как своего рода спекулятивные реалисты из поля Digital Memory Studies. Желая предъявить

[13] Имя и фамилия автора (danah boyd) пишутся именно в нижнем регистре, для бойд это — принципиальная позиция, которую она готова комментировать: https://www.danah.org/name.html.

некие практики как опыт переосмысления памяти («культурной», «коммуникативной», «политической»), авторы изобретают эстетичные, но довольно опциональные для теории цифрового пространства и digital memory метафоры. Их вычурность не предполагает последующего широкого распространения; они — предмет музеефикации, нередко вместе с явлениями, для концептуализации которых и были представлены. Впрочем, даже в качестве своего рода «библиографических редкостей» они способны указать на стратегии концептуализации феномена памяти в эпоху цифровых медиа.

Так, Анна Ридинг вводит в оборот понятие «memobilia», представляющее результат словослияния: «Это слово — результат намеренного лингвистического комбинирования понятий "me" (отсылка к "самости", индивидуальному модусу) и "mobile" (отсылка к "движению", "мобилизации"), по созвучию напоминающее слово "meme", "мем"»[14] (Reading A. Memobilia: The mobile phone and the emergence of wearable memories, с. 81–96). Иными словами, речь идет о воспоминаниях, которые:

а) появляются благодаря развитию мобильных гаджетов, оснащенных качественными камерами и бесплатными или относительно дешевыми, быстрыми программами для их высокохудожественного редактирования,

б) оказываются результатом применения максимально распространенных способов создания эго-документов, видимых и демонстрируемых другим. В первую очередь, пожалуй, посредством социальных медиа, публиковать виральный контекст в которых можно «между делом», а в ответ получать, в идеале, вполне ощутимое социальное одобрение,

в) работают как типологическое продолжение и одновременно радикальное изменение аналоговых реликвий[15]. Прежние, требовавшие хрупких физических носителей альбомы, обрезки газет, билеты из памятных поездок заполоняли собой чуланы. А цифровые артефакты, хотя и могут лежать похожим мертвым грузом (ну кто пересматривает регулярно сотни фотографий, сделанных в отпуске? максимум — тот десяток, что выложен в социальные сети), но точно — всегда под рукой.

Концепция Ридинг интересна живостью отклика теоретического глоссария на новые явления; и все-таки этот эксперимент приходится хотя бы в какой-то степени признать не слишком удачным. В последующих текстах исследовательница этим термином не пользуется, предпочитая более распространенный — «wearable memory» [Reading 2011]. Интересно, что семантически это словосочетание выглядит более узнаваемо. Скажем, в известном журнале WIRED, работающем над популяризацией тематики IT и компьютерных технологий, существует целая рубрика «wearables»[16]. В ней журналисты, среди прочего, рассматривают антропологические и социальные

[14] Перевод автора рецензии.

[15] Здесь Ридинг работает с игрой слов. Ее термин «memobilia» похож на слово «memorabilia», переводимое в максимально общем виде как «предмет коллекционирования».

[16] См. подробнее: https://www.wired.com/tag/wearables/

эффекты влияния носимых цифровых технологий, которые позволяют достигать состояния «Quantified Self»[17].

Кстати, нередко в поле Digital Memory Studies исследователи одновременно выступают и как практики, занятые онлайн мемориализацией каких-то культурных событий и потому предлагающие на основе своего опыта экспериментальные способы концептуализации форматов, в которых может работать цифровая память. Например, профессор Технологического университета Сиднея и создатель мемориального проекта «The Menorah of Fang Bang Lu» Эндрю Якубович (Andrew Jakubowicz) и Бруно Лессар (Bruno Lessard), постдокторант Йоркского университета в Торонто, периодически выступают в таком качестве. В своих исследованиях они вырабатывают довольно неочевидные в своей пользе, но весьма красивые термины — «webumentary» (вместо вполне привычного «web documentary») и «культурные мнемотехники» (возникает вопрос: а есть какие-то другие, не индуцированные культурными практиками способы припоминания — индивидуальные и коллективные?) (с. 96–135).

Интенция Якубовича состоит в доказательстве ценности пользовательского опыта по созданию значимых припоминаний, которые вполне могут (и в его логике должны) потеснить исторические нарративы, предлагаемые профессиональными продюсерами для пассивных аудиторий. Эта идея вряд ли может считаться революционной, но с одной поправкой. Существует направление Public History, которое прочно оккупировало пространство создания медийных историй именно как легитимных, хотя часто и альтернативных официальному канону взглядов на прошлое.

Понятно, что точка зрения т. н. «публичных историков» (а в их роли могут выступать, в том числе, и консультанты киноиндустрии), согласно которой опциональные для официальной культурной памяти нарративы вполне могут быть описаны как проработка исторического наследия, смешивает смыслы понятий «память» и «история», которые упоминавшийся Поль Рикёр старался несколько развести. И вполне возможно, что в условиях дигитализации, где конкуренция за легитимность объяснений становится обыденностью, ученые должны обладать особым словарем. Таким, что фиксирует принципиальные отличия, скажем, персональных цифровых мемориальных архивов от медийных способов конструирования исторически адекватных образов коллективного прошлого.

Термин «webumentary» эту проблему не решает, но попутно создает несколько новых. Так, Якубович не обращает специального внимания на существо «документального» в цифровом пространстве, где любая информация требует отдельной и вдумчивой верификации и где от

[17] В словосочетание заложена игра слов. С одной стороны, его можно перевести как «дискретная идентичность/самость», имея в виду «дробный» характер данных, получаемых с помощью устройств, анализируемых и визуализируемых ПО как совокупность закономерностей и личных регрессий. С другой стороны, можно воспользоваться более метафоричным переводом «исчисляемое Я», который позволяет сохранить центрацию на математической природе наблюдений, но немного минимизирует кажемый эффект техноцентризма.

любого пользователя требуется изрядная доля медиаобразованности для определения фейка. Пожалуй, трансформации документирования, существа документа в цифровом контексте — это темы, требующие анализа как историков, так и специалистов в области исследований медиа. Если память описывается метафорой архива, как избежать наполнения его «мнимо достоверными» артефактами? Или как избежать ограничения горизонта собственной памяти только теми цифровыми репрезентациями, что общественно легитимны?

В свою очередь, Бруно Лессар, изучающий объекты медиаискусства Жана-Луи Буасье (Jean-Louis Boissier), предлагает поиграть в другие интеллектуальные шарады. А именно — разгадать, какой гуманитарный смысл может стоять за использованием такого оптического носителя, как CD-ROM (напомним, название этой разновидности носителя полностью звучит как «Compact Disc Read-Only Memory»). Игнорируя в 2009 году такую версию носителя, как CD-RW (позволяющую многократно перезаписывать данные) и последующие поколения твердотельных носителей (уже существовавшие флеш-накопители, flash memory), автор строит теорию о взаимозависимости современных форматов хранения и памяти. В кратком виде она выглядит так:

1. цифровой архив, состоящий в том числе из значимых воспоминаний, имеющих форму культурных артефактов, не может быть изучен без машины, и само его существование определяется не столько компьютерной грамотностью пользователя, сколько сроком «жизни» того софта, что «умеет» взаимодействовать с носителем;

2. информация, составляющая содержание архива, может передаваться в считанные минуты куда угодно и представляет собой набор двоичных (бинарных) файлов, а вовсе даже не тех объектов, что благодаря графическому интерфейсу может наблюдать человек;

3. цифровой архив лишен измерения «оригинальности» — и потому не стоит ожидать, что, будучи оцифрованными, прежние культурные объекты смогут обладать «аурой» предметов искусства[18].

С одной стороны, в этих суждениях сквозит недоверие к техническому детерминизму и вообще компьютерным наукам, помноженное на желание заново переосмыслить значение машинной архивации данных с учетом игнорирования некоторых деталей. Сложно не заметить созвучия скептицизма Лессара и алармизма Мэтрикс. С другой стороны, упускается из виду, пожалуй, самый интересный вопрос: насколько объяснительная магия «ауры» вообще адекватна современному культурному полю, где техническая воспроизводимость объектов представляется значимым способом борьбы с прежним элитизмом?

Это сомнение может быть частным примером скепсиса относительно вообще всех представленных выше подходов к означиванию феноменов техноцентричного припоминания. Не оказывается ли желание изобретать новые слова попыткой захвата утерянной власти над (цифровыми)

[18] О феномене «ауры» см. классическую работу Вальтера Беньямина: [Benjamin 2004].

вещами, которые в 2009 году создаются с некоторым невниманием к идеям социогуманитарного знания, а в недалеком будущем самообучающихся систем будут претендовать на высокую степень *независимости* от своих создателей? Может быть, говоря о форматах современных дигитальных архивов как элементов припоминания, стоит учесть, что видимый людьми объем хранимого представляет лишь малую часть того, что «запоминают» машины? И основными характеристиками памяти в цифровой среде оказывается не мобильность и изменчивость опыта формирования и затем пребывания человека в присутствии сохраненных воспоминаний, а те особенности, что продиктованы разницей ее функций для обоих агентов человеко-машинного взаимодействия?

Часть третья. Ремедиация памяти

Еще одним объектом исследовательского интереса в контексте обсуждения дигитальной памяти оказываются непосредственно пользователи, их акторные способности производить и промотировать персональные истории. В 2009 году основным способом проблематизации наблюдений была апелляция к концептам «цифровой сторителлинг» и «партиципация»[19] (культуры соучастия). Однако в случае книги «Save as… Digital memories» эти слова, имеющие непосредственное отношение к основам современных теории медиа, коммуникации и онлайн сообществ (достаточно обратить внимание на частоту цитирования работ Генри Дженкинса и Льва Мановича), обретают свою окончательную легитимность как дополнение, виньетка на тяжелом теоретическом основании Memory Studies. И этому даже есть объяснение: несмотря на наличие исследователей, имевших в своем глоссарии эти слова, хотя бы частично эти термины казались апроприированы медиапрактиками [Scolari 2009], следовательно, дискурс выглядел захваченным не аналитической, а производственной повесткой. А это говорило об изначальном невнимании к антропологическому и социальному контекстам, опосредуемым цифровыми медиа.

Например, Джоан Гарден-Хансен предпочитает рассуждать о сети Facebook, в первую очередь, посредством отсылок к «архивной лихорадке» Жака Деррида (т. е. в какой-то степени к классике интеллектуальной традиции). Гораздо меньшее значение имеют для автора более специализированные статьи о ремедиации как практике смешения элементов старых и новых медиа[20]. Правда, разговор о новых цифровых пространствах фланирования оказывается для автора, как и для цитируемых ею коллег[21], лишь поводом для возвращения к дискуссиям о локусах

[19] В данном случае имеется в виду то содержание термина «партиципация», которое предлагает Генри Дженкинс. Под партиципацией таким образом понимается такое производство культурных смыслов, которое предполагает сопричастность, соучастие аудитории.

[20] В дополнение упомянутых в тексте Гарден-Хансен исследований стоит посмотреть более современный текст Марка Доза, также оставляющего комментарии о существе ремедиации, ремикса и бриколажа в эпоху цифровых медиа: [Deuze 2006].

[21] В частности, речь идет об известной и уже упоминавшейся в тексте исследовательнице социальных медиа и одном из ведущих экспертов Microsoft Research дане бойд: [boyd 2008].

и агентах контроля. Гарден-Хансен пишет буквально следующее: менеджеры компании Facebook рекламируют свой продукт как гарант свободы самовыражения, гетерогенности связей и интерактивности, освобождения от оков эхо-камер (echo chamber), предписанных принадлежностью к конкретной социальной группе. Однако самим фактом монополизации коммуникативного пространства создатели соцсети паразитируют на охватившей пользователей лихорадке тотальной документации всего происходящего и стремлении минимизировать усилия для производства пользовательского контента. В результате возникает новый цифровой тоталитаризм, зависимость от ПО-гегемона. Свободными себя могут чувствовать те, кто находится в состоянии цифрового неравенства, т. е. выключенности из сетевого пространства. Впрочем, это звучит цинично: если значительный международный обмен информацией происходит в социальных медиа, то не обладающие доступном к ним лишены вместе с оковами цифрового диктата и общего с другими социального горизонта.

В определенной мере алармизм Гарден-Хансен можно считать прототипом высказываний технопессимистов. Цифровая среда может сильно умножать возможные к воспроизводству социокультурные, экономические и любые другие практики. Она даже может превращать централизованные способы управления в распределенные системы принятия решений. Но все это многообразие функционирует в рамках ПО, от которого зависимы все пользователи. Гуманитарные восторги о партиципации, демократизации процессов производства культуры, способности участников онлайн-сообществ пересобирать под себя цифровую среду обитания, самостоятельно определяя ее медийное наполнение, хороши ровно до тех пор, пока не обнаруживается гиперинфляция свободного выбора пользователя в вопросах софта, способного справляться со всеми перечисленными задачами.

Так что неудивительно, что следующие два текста книги — Маргарет Анны Кларк (Margaret Anne Clarke) и Дженни Кидд (Jenny Kidd) — посвященные как раз вкладу людей из Уэльса и Бразилии в создание национальных припоминаний коллективной идентичности, описывают эти действия как борьбу за справедливость, за возможность высказать себя в как будто насквозь демократичном пространстве цифры. Интересно, что оба автора отстаивают ценность частных историй, интуитивного реэнактмента прошлого, реализованного далеко не всегда в соответствии с нормами современного дизайна и публичной презентации. Оказывается, неуклюжий, но аутентичный мемориальный нарратив может дать больший социокультурный эффект, чем тщательно продуманный коммерческий цифровой сторителлинг. Возможно, причина в том, что современная цифра подталкивает даже непрофессионалов к пользованию любыми форматами, а эта негласная норма создает многоголосицу припоминания? Записанные голоса свидетелей событий, дополненные иным контентом, действительно могут выглядеть как плотный нарратив-палимпсест. Впрочем, не менее вероятно и другое объяснение: здесь мы сталкиваемся с привычкой современных критиков толерантно

относиться к недостаточности цифровой грамотности, необходимой для продюсирования и продвижения контента. Цифровая некомпетентность обычно есть свидетельство обитания в зоне цифрового неравенства. Нулевая терпимость к несправедливости, нормативная для многих экспертов европоцентричной академии, порождает действия в духе позитивной дискриминации. Так что в борьбе за множественные мемориальные нарративы выбиваться вперед могут и принципиально Другие истории и репрезентации.

В этой связи весьма симптоматично высказывание художника, куратора Шона Уилсона (Shaun Wilson), который отстаивает ценность забвения как действия, о преимуществах которого в эпоху тотального хранения и фиксации любых следов деятельности как-то умалчивают. В то время как социальные медиа, средства гражданской журналистики аккумулируют все больше фактов и записей о настоящем, стремительно опрокидывающемся в прошлое, в мире цифры есть место и забыванию — в большей или меньшей степени добровольному (т. е. человеческому) и в значительной степени принудительному (машинному). При этом эффекты искусства забвения, имеющего для людей, среди прочего, и терапевтическое значение, в случае техники воспринимаются как сбои. Когда в связи с переустановкой системы, вирусным заражением или моральным устареванием ПО теряется часть данных, интерфейсы демонстрирует отсутствие должной репрезентации, и мы, носители антропоцентристской картины мира, делаем вывод: элементы аппаратного и/или программного обеспечения вышли из строя. Впрочем, как утверждает Уилсон, если мы всерьез готовы говорить о дигитализации памяти, тогда стоит признать, что машины как минимум влияют на производство артефактов памяти. Значит, для качественной корреляции тех эмоций и аффектов, что люди контейнируют в акте припоминания, и форматов, которые предлагают машинные, компьютерные системы, необходимо задуматься о большей имплементации «социального» в современные практики компьютинга [Manovich 2015].

Нельзя не заметить, что иногда риторика Digital Memory Studies пополняется трансгуманистическими интонациями, что скорее экзотично для этого поля. Да, осмысление релевантности словаря исследований памяти современным контекстам в целом еще продолжается. Однако, как недавно заметил Эндрю Хоскинс, в эпоху цифровой экосистемы с ее возможностями создавать фактически непересекающиеся до поры, но глубоко конкурирующие между собой и гибкие по содержанию пузыри коммуникативных микроклиматов (значит, и видений прошлого) прежний глоссарий с доминировавшей метафорой статичного архива не работает [Hoskins 2017: 102]. Поскольку цифровая среда вечно находится на стадии своеобразного бета-тестирования, то пришло время признать, что существование в ее пределах лучше всего просматривается через динамику множественностей и неопределенностей.

Одна из самых существенных невнятностей, которой представители поля пытаются придать ясность уже десять лет (по крайней мере, так подсказывают их тексты), принципиальна и оттого почти неразрешима.

Кто все-таки определяет содержание, смыслы и форматы индивидуальных и коллективных реконструкций, реминисценций и реэнактментов прошлого: машина как новый технологический гейткипер, вооруженный идеальными мощностями компьютинга, или человек с его несовершенными коммеморативными привычками? Кто находится на страже памяти как инструмента субъективации? Десять лет назад ученые мечтательно утверждали: нечто «цифровое». Сегодня, когда дигитальность стала реальностью, стоит приступать к более детальным наблюдениям за множественными антропологическими, социальными и вычислительными практиками.

Литература/References

Assman, A. (2010). Re-framing Memory: Between Individual and Collective Forms of Constructing the Past. In K. Tilmans, F. van Vree, J. Winter (Eds.). *Performing the Past: Memory, History, and Identity in Modern Europe*, 35–50. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Barocas, S., boyd, d. (2017). Engaging the ethics of data science in practice. *Communications of the ACM, 60*(11), 23–25.

Benjamin, W. (2004). The work of art in the age of its technological reproducibility. In J. Rivkin, M. Ryan (Eds.). *Literary Theory: an anthology*, 1235–1242. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.

Berry, D. M. (2011). The computational turn: Thinking about the digital humanities. *Culture Machine, 2011*(12), 1–22.

boyd, d. (2008). None of this is real. In K. Karaganis (Ed.). *Structures of participation in digital culture*, 132–157. New York: Social Science Research Council.

Bratton, B. H. (2016). *The stack: On software and sovereignty*. Cambridge: MIT press.

Caplan, R., boyd, d. (2016). Who controls the public sphere in an era of algorithms: case study. *Data&Society*, 1–19. Retrieved from https://datasociety.net/pubs/ap/MediationAutomationPower_2016.pdf

Connaway, L. S., White, D., Lanclos, D. (2011). Visitors and residents: What motivates engagement with the digital information environment? *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology, 48*(1), 1–7.

Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society, 22*(2), 63–75.

Di Martino, B., Li, K.-C., Yang, L. T., Esposito, A. (2018). *Internet of Everything*. Berlin: Springer.

Eco, U., Marilyn, M. (1988). Ars Oblivionalis? Forget it. *PMLA*, *103*(3), 254–261.

Ernst, W. (2013). *Digital memory and the archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Farokhmanesh, M. (2018, January 19). User succumbs to a seizure in virtual reality while other players can only watch. *The Verge*. Retrieved from https://www.theverge.com/2018/1/19/16911408/vr-chat-virtual-reality-seizure.

Fuller, M. (Ed). (2008). *Software studies: A lexicon*. Cambridge: MIT Press.

Garde-Hansen, J. (2010). Measuring mourning with online media: Michael Jackson and real-time memories. *Celebrity studies, 1*(2), 233–235.

Gorton, K., Garde-Hansen, J. (2013). From old media whore to new media troll: The online negotiation of Madonna's ageing body. *Feminist Media Studies, 13*(2), 288–302.

Halbwachs, M. (1992). *On collective memory*. Chicago: University of Chicago Press.

Hoskins, A. (2004). *Televising war: from Vietnam to Iraq*. London: A&C Black.

Hoskins, A. (2009). Digital network memory. In A. Erll, A. Rigney (Eds.). *Mediation, remediation, and the dynamics of cultural memory,* 91–109. Berlin: Walter de Gruyter.

Hoskins, A. (2011). Anachronisms of media, anachronisms of memory: From collective memory to a new memory ecology. In M. Neiger, O. Meyers, E. Zandberg (Eds.). *On media memory*, 278–288. London: Palgrave Macmillan.

Hoskins, A. (2017). Memory of the multitude: the end of collective memory. In A. Hoskins (Eds.). *Digital Memory Studies*, 97–121. Oxford: Routledge.

Hughes, R. (2018, November 8). China Uighurs: All you need to know on Muslim 'crackdown'. *BBC News.* Retrieved from https://www.bbc.com/news/world-asia-china-45474279.

Langenbacher, E., Eigler, F. (2005). Memory Boom or Memory Fatigue in 21st Century Germany? *German Politics and Society, 23*(3), 1–15.

Manovich, L. (2015). The Science of Culture? Social Computing, Digital Humanities, and Cultural Analytics. *Journal of Cultural Analytics.* Retrieved from http://manovich.net/index.php/projects/cultural-analytics-social-computing.

Mayer-Schönberger, V. (2011). *Delete: The virtue of forgetting in the digital age*. Princeton: Princeton University Press.

McCarthy, J., Wright, P. (2017). *Taking [A]part: The Politics and Aesthetics of Participation in Experience-Centered Design*. Cambridge: MIT Press.

Parker, G. G., Van Alstyne, M. W., Choudary, S. P. (2016). *Platform revolution: How networked markets are transforming the economy and how to make them work for you*. New York: WW Norton & Company.

Reading, A. (2009). Mobile witnessing: Ethics and the camera phone in the 'war on terror'. *Globalizations, 6*(1), 61–76.

Reading, A. (2002). *The social inheritance of the Holocaust: Gender, culture and memory*. Berlin: Springer.

Reading, A. (2011). Memory and digital media: Six dynamics of the globital memory field. In M. Neiger, O. Meyers, E. Zandberg (Eds.). *On Media Memory. Collective Memory in a New Media Age*, 241–252. London: Palgrave Macmillan.

Ricoeur, P. (2009). *Memory, history, forgetting*. Chicago: University of Chicago Press.

Schwartz, P., Velotta, N. (2018). Online Dating: Changing Intimacy One Swipe at a Time? In J. Van Hook, S. M. McHale, V. King (Eds.). *Families and Technology*, 57–88. Berlin: Springer.

Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication, 2009*(3), 586–606.

Tenenboim-Weinblatt, K. (2013). Bridging collective memories and public agendas: Toward a theory of mediated prospective memory. *Communication Theory, 23*(2), 91–111.

Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford: Oxford University Press, 2013.