



ODETA ŽUKAUSKIENĖ

Lietuvos kultūros tyrimų institutas
Lithuanian Culture Research Institute

TINKLAVEIKA KAIP KONTROLĖS IR IDEOLOGIJOS APARATAS: NAUJASIS MATERIALIZMAS IR A. R. GALLOWAY'AUS MEDIJŲ KRITIKA

Network as the Aparatus of Control and Ideology:
New Materialism and Media Criticism by Alexander R. Galloway

SUMMARY

The article highlights the theoretical contours of Aleksander R. Galloway's media criticism that relates to the new materialism. Analyzing the author's trilogy "Control allegories", the paper investigates the activity of protocol control, the technological ideology that lies in the decentralized network and is using software as the main tool. Investigating the algorithmic cultural logic, which with the aid of interfaces and coding languages introduces attractive interactivity and homogeneity, the article also discusses the alternative tactics of humanitarian studies and arts, opportunities for positive influence and real changes.

SANTRAUKA

Straipsnyje išryškinamos teorinės Aleksanderio R. Galloway'aus medijų kritikos koordinatės, kurios siejasi su naujuoju materializmu. Analizuojant šio autoriaus trilogiją *Kontrolės alegorijos*, darbe tyrinėjama protokolinės interneto kontrolės veikmė, decentralizuotoje tinklaveikoje glūdinti technologinė ideologija, kurios pagrindinis įrankis yra programinė įranga. Aptariant algoritminės kultūros logiką, kuri sąsajomis ir kodų kalbomis diegia patrauklų interaktyvumą ir homogeniškumą, straipsnyje svarstoma apie alternatyvias humanitarinių mokslų ir meno taktikas, pozityvaus poveikio ir realių permainų galimybes.

1 1990 m. informatikos inžinierių Timo Bernerso Lee ir Roberto Cailliau sukurta atviro kodo programa atvėrė bendrą komunikacinę erdvę – Pasaulinį tinklą

RAKTAŽODŽIAI: naujasis materializmas, A. R. Galloway'aus medijų kritika, tinklaveika, kontrolė.

KEY WORDS: new materialism, A. R. Galloway's media criticism, network, control.

(WWW), kurio prototipas 1991 m. buvo išbandytas Europos branduolinių mokslinių tyrimų organizacijoje (CERN) Prancūzijoje. Nuo tada tinklaveika steigė dalyvaujama ekonomiką ir kultūrą, kūrė naujas socialinio gyvenimo formas, vedė transhumanizmo link diegiant globalią kodų sistemą ir išmanų kontrolės aparatą. Naujų technologijų pasaulis – greitas, galingas, naujoviškumas – žavi atvirumu, laisva prieiga, išsivadavimo iš apibrėžtų sociokultūrinių rėmų, bendravimo ir dalijimosi galimybės. Vis dėlto su juo siejama demokratijos ir pažangesnės būties viltis silpsta. Ryškėja „komunikacinio“ kapitalizmo pragaištys: stiprėja nuojauta, kad įsigali nauja totalitarizmo sistema, užvaldanti žmogaus sąmonę, vaizduotę ir atmintį.

Filosofijoje ir medijų teorijoje stebimi kritiniai požiūriai ir vertinimai: pabrėžiamas skaitmeninių medijų ryšys su galios struktūromis, kontrolės mechanizmais, ieškant glaudesnių teorijos ir praktikos jungčių. Greta technologijų filosofo Bernardo Stieglerio ir medijų teoretiko Geer-

to Lovinko nuosekliai skaitmenines medijas analizuoja filosofas, rašytojas ir programuotojas Alexanderis R. Galloway'us (g. 1974). Aštrėjančios medijų kritikos kontekste prasminga atidžiau pažvelgti į šio teoretiko prieigas, jo veikaluose išryškintus konceptus, išvalgas ir idėjas, kurios paliečia fizinę, formaliąją technologijų plotmę ir politinę bei estetinę prigimtį, darančią įtaką mūsų mąstymui ir buvimui.

Tad šiame straipsnyje atskleidžiamas Galloway'aus idėjų ryšys su materialistinės medijų teorijos nuostatomis ir poststruktūralistine filosofija. Apžvelgiant pamatinius veikalus, išryškinama protokolinės kontrolės veikmė, aiškinantis, kaip veikia sąsajų ir algoritmų kultūros mechanizmai, kurie diegia technologinę ideologiją, išlaisvinančią materijos vitališkumą ir lemiančią sociokultūrinės transformacijos. Taip pat aptariama Galloway'aus taktinių medijų samprata ir kultūriniai projektai, kurie demaskuoja skaitmeninių medijų politines, estetiškes ir psichologines galias ieškant alternatyvių veikimo būdų.

NAUJASIS MATERIALIZMAS IR MEDIJŲ KRITIKA

Niujorko universiteto dėstytojas, medijų ir komunikacijos analitikas Galloway'us priklauso naujojo materializmo mąstytojams, kurie struktūriškai tyrinėja, kas vyksta aparatų viduje, t. y. pačius programinės įrangos veikimo principus. Dera pažymėti, kad naujasis materializmas XX a. pabaigoje įsiliejo į daugelį disciplinų apimdamas plačią amplitudę nuo fizikos iki meno. Filosofijos srityje posūkį į naująjį materializmą žymi susidomėjimas ontologija, orientuota į technologijas, daiktinį pasaulį, jo funkciona-

vimą visuomenėje. Nuo 1990 m. daugelis teoretikų pasisakė už materialistinės perspektyvos plėtimą (Rosi Braidotti, Jussi Parikka, Diane Coole, Samantha Frost ir kiti)¹. „Tai nėra sugrįžimas prie Hegelio dialektinio materializmo ar marksistinio istorinio materializmo, o atsakas į tekstinį ‚kultūros posūkį‘ socialiniuose moksluose, kritiškai vertinamą dėl įtvirtinto lingvistinio ir diskursyvinio konstruktyvizmo.“² Naujojo materializmo atstovai dėmesį sutelkia į materijos veikimo trajektorijas, kurios formuoja ne

tik ekonomikos ir politikos veidą, bet ir subjekto būtį, psichologinę visuomenės terpę, kultūros gyvenimą. Informatikos kodai, abstraktūs algoritmai, internetiniai protokolai ir kabelių tinklai ne tik užtikrina komunikaciją (ji nėra nemateriali), bet ir daro įtaką visoms sritims.

Kritikuodami interpretacinius, semiotinius kultūros tyrimus, sutelktus į reikšmes ir prasmes, naujosios prieigos atstovai tyrinėja mediacijos procesus, pabrėždami, kad skaitmeninis pasaulis yra materialus: ši materialumą sudaro ne tik skaitmeniniai kodai ir įranga, bet ir kasdienės praktikos, intelektualinė nuosavybė, estetinė raiška, juslinis patyrimas. „Duomenų ‚debesies‘ metafora, kuri suponavo materijos skaidrėjimo, nykimo, neapibrėžtumo vaizdinius, iš tiesų slepia informatikos ir telekomunikacijos tinklų pramonei savybingą materialumą, kuri sudaro ‚serverių ūkiai‘, daugybė kilometrų povandeninių kabelių ir elektroninių įrenginių atliekų, kurių senėjimas sumaniai užprogramuotas.“³

Kapitalizmo plėtra suinteresuotų individų ir institucijų diskursus perėmė kultūros ir medijų teoretikai apipynė tinklus metaforomis, kurios užgožė jų materialų konkretumą, vadybą, infrastruktūrą, veiksmų logiką, informacijos srautų kryptingumą. Šitaip buvo sukurtas pozityvus tinklo įvaizdis, pabrėžiantis prisijungimo ir bendravimo galimybes, raiškos laisvę ir prieigą prie informacijos, naujus bendruomeninius saitus ir aktyvaus socialinio dalyvavimo būdus, demokratiškumą ir skirtingumų integravimą, patrauklų heterogeniškumą ir mistišką rizomatiškumą. Paliekant nuošalėje elektroninio stebėjimo, stratifikacijos,

hierarchizavimo, informacijos blokavimo ir reguliavimo procesus, beribių vartojimo erdvės plėtimą, kuris užtikrina efektyvų produktų, paslaugų, komunikacijos ir įpročių sąryšingumą.

Kaip atsakas šiam procesui formavosi medijų materializmas, tyrinėjantis skaitmeninius artefaktus ir jų vitališką raišką socialiniame gyvenime. Atsirėmę į medijų archeologiją ir išsukę iš kultūros studijų bei postmodernistinio diskurso tako, materializmo atstovai tyrinėja „daiktus, procesus ir fizinio gyvenimo poslinkius“⁴. Kitaip sakant, nagrinėja tinklų, sąsajų, kodų veikmę, ontologiškai gilindamiesi į materijos plotmę. Pasak Galloway'aus, materializmas apjungia empiriją, pragmatizmą ir realizmą. Filosofijoje šiai kryptčiai svarbų postūmį davė Gillesio Deleuze'o vėlyvieji darbai, naujai įprasminę empirizmą.

Materializmas yra priešprieša hermeneutikai, dėmesį nukreipianti nuo reprezentacijų, vizualinių efektų ir prasminių sugestijų į medijų funkcijas, vartojimo procesus ir naujus socialinius reiškinius, kurie formuoja iki tol neegzistavusias tikroves, idėjas, erdves, nuostatas, veiksmus, elgesio ir gyvenimo būdo modelius. Materializmo renesansą skelbiančiam Galloway'ui svarbi atrama yra prancūzų filosofija, kuri XX a. 7 deš. grindė poststruktūralistinę mintį. Ieškodamas filosofinių dialogų, jis taip pat išskiria naujojo realizmo mąstytojus (Catherine Malabou, Bernardą Stieglerį, Mehdi Belhajų Kacemą, Quentina Meillassoux, François Laruelle'į), kurių mintys nukreiptos ne į idealiuosius pradus, o į aktyvų materijos gyvenimą ir tikrovės substratą, kuriame telkiasi esminės žmogiškosios būties problemos.

Vienas svarbių šios filosofinės krypties bruožų – pasyvios filosofinės kontempliacijos atmetimas, spekuliatyvų mąstymą siejant su konkrečiais moksliniais reiškiniiais, teoriją jungiant su pragmatika ir empirija, taip pat aktyvia praktine veikla. Aktyvizmo dvasia itin ryški Stieglerio intelektualiniame kelyje. Jo teorinė mintis skleidžiasi Paryžiaus George'o Pompidou centre įsteigtame Tyrimų ir inovacijos institute (2006) bei filosofo iniciatyva įkurta Ars Industrialis asociacija, kuri siekia poslinkių viešojoje erdvėje sprendžiant aktualias technokultūrinio gyvenimo problemas. Panašios nuostatos ryškėja ir socialiniuose moksluose: Lucas Boltanskis ragina plėtoti „struktūrinį pragmatizmą“, kuris, sistemiskai tyrinėjant įvairių sričių struktūrą (praktikas, motyvus, sąveikas), ne tik suteikia visuomenei gaires interpretuoti savo pačios patirtį, suvokti kintančios tikrovės problemas, bet ir galimybę jas spręsti⁵.

Iš tiesų teorijos ir realios tikrovės skirtis ne vienam dabarties mąstytojui kelia rūpestį, skatina rinktis viešojo inte-

lektualo kelią. Todėl filosofinės ir mokslinės refleksijos sąlytis su kasdienybe, teorijos ir aktyvios veiksenos jungtis tapo naujos krypties analitikų, siekiančių realių poslinkių dabarties technokultūros politikoje ir socialiniame gyvenime, *modus operandi*.

Deleuze'as siekė „būties esenciją redukuoti į įvykius“⁶. Pasak Galloway'aus, maždaug po penkių dešimtmečių naujojo materializmo atstovai siekia ne atskleisti būties esmės, o jas traktuoti kaip veikmę. Tad tinklaveiką aiškinti kaip realų vyksmą, atidžiai tyrinėjant, kaip ji veikia, kokius sukelia pokyčius, kokių pasiekia efektų⁷. Sistemiskai tirdami naujųjų medijų struktūras ir kritiškai reflektuodami technokultūros procesus, teoretikai nedemonizuoja technologijų, susijusių su globalios ekonomikos ir hiperkapitalizmo logika, o aiškina jų veikimo principus, išryškina grėsmingus galios vektorius ir siekia radikalių pokyčių, ieškodami naujų kritikos sklaidos būdų ar inicijuodami alternatyvius projektus, numatančius galimybę pasipriešinti medijų technokratijai.

ATSISPYRIMAS NUO PRANCŪZŲ TEORIJOS

Galios ir kontrolės tema – esminė Galloway'aus filosofijoje. Panašiai kaip Stiegleris, medijų kritikas remiasi poststruktūralizmo teoretikų veikalais. Stiegleris kontrolę analizuoja kaip filosofinę ir politinę problemą, pripažindamas, kad pastaruoju metu priežiūra stipriai veikia psichosocialinį gyvenimą ir mąstymo sritį. Priežiūros mechanizmai ne tik žmogaus elgesį, bet ir mąstymą redukuoja į mechaninius veiksmus ir standartinius kodus.

M. Foucault sąvokas biogalia ir biopolitika Stiegleris keičia į psichogalia ir psychopolitika, pabrėždamas, kad elektroninės medijos daro didelę įtaką individo imanencijos ir psichologijos laukui. Todėl jis inicijuoja psychopolitika – aktyvią kritiką, kuri įsipareigoja stiprinti psichologinės, socialinės individuacijos (Gilbert'o Simondono sąvoka) procesus, išlaisvinant individą iš jį pavergiančių ir industrializuojančių technologijos gniaužtų⁸.

Stieglerio požiūriu, šiuolaikiniam kapitalizmui tarnaujancios informacinės technologijos naikina troškimų, aistrų, vaizduotės pasaulius ir siekia kontroliuoti globalią įsivaizduojamąybę. Jis išskiria šiuos veiksnius, kurie kelia didžiulę grėsmę individuacijai (tačiau ne individualizmui, kurį kaip tik skatina šiuolaikinis kapitalizmas): stiprėjanti desublimacija, kuri visuomenę demotyvuoja; psichinės (libido) energijos regresija; dėmesio užvaldymas ir jo pavergimas; gėdos jausmo praradimas; prigimtinio narcisizmo pakeitimas vulgariuoju narcisizmu; *savoir-vivre* džiaugsmo, estetinės patirties, simbolių reikšmių nykimas⁹. Šiuos simptomus jis ragina įveikti bendromis jėgomis, pertvarkant globalią technikos sistemą taip, kad gyvenimas paklustų ne operacinėms instrukcijoms, o būtų grįstas įvairios patirties koreliacija.

Galloway'us daugiausia transformuoja Deleuze'o sąvokas. Kaip žinome, dabarties filosofija patyrė didžiulę Deleuze'o minties įtaką. Vieni perėmė jo filosofinės minties polėkį ir aistorišką požiūrį, kiti juo sekė savitai plėtodami materialistinę analizę. Galloway'us priklauso antrajam mąstytojų tipui ir pabrėžia, kad Deleuze'o mąstymas nėra vienalytis – 8-ame dešimtmetyje publikuotos filosofo mintys smarkiai skiriasi nuo tų, kurias jis dėstė vėlyvuose tekstuose¹⁰. Atsižvelgdamas į tai, Galloway'us provokuojamai ragina „užmiršti Deleuze'ą“. Tačiau turi galvoje būtent pirmojo etapo darbus ir jų interpretacijas, taip pat „Google deleuzistus“, kurie „pasaulį suvokia kaip vitališką sistemą“, tikėdami, kad „geismų išlaisvinimas yra politinis aktas“¹¹.

Galloway'aus požiūriu, „mašininės subjektyvybės“¹² mąstytojas 8-ojo dešimt-

mečio pabaigoje pradėjo gilintis į kontrolės mechanizmus ir istorines transformacijas. Nuo tada Deleuze'as, kaip Michaelis Hardtas, Antonio Negri ar George'as Agambenas, mąsto apie naujos globalios sistemos sandarą, kuri iš esmės skiriasi nuo tų kapitalizmo raidos procesų, kurie nusakyti knygoje *Anti-Œdipus* (1972) ir *Tūkstantis plokštikalnių* (1980). Naujus transformacijos procesus Deleuze'as išryškina keliuose glaustuose tekstuose: atskiruose knygos *Foucault* (1986) fragmentuose, straipsnyje „Prierasas apie kontrolės visuomenę“¹³, pokalbyje su Antonio Negri „Kontrolė ir tapsmas“¹⁴ bei straipsnyje „Iškeliant idėją kine“¹⁵.

Tuose tekstuose Deleuze'as teigia, kad disciplinos visuomenę keičia kontrolės visuomenė. Ir pati kontrolė jau nebėra disciplininė, o modulinė. „Atvėrus sienas nereikia žmonių sulaikyti, tik stiprinti kontrolės priemones. <...> individai gali ‚laisvai‘ ir nevaržomai judėti be jokių apribojimų, tačiau tuo pačiu metu visiškai paklusti kontrolei. Tokia yra mūsų ateitis.“¹⁶ Išlaisvinantys procesai tampa pavergiančiais, primetančiais judėjimo trajektorijas ir elgesio modelius, kurie individą paverčia *dividu*.

Reikšmingų įžvalgų teikiančioje esė „Prierasas apie kontrolės visuomenę“ sakoma, kad disciplinos visuomenė buvo valdoma nurodymais, o kontrolės visuomenė – kodais: „skaitmeninė kontrolės kalba yra sudaryta iš kodų, kurie leidžia ar draudžia priėti prie tam tikros informacijos. Čia dingsta masės ir individo pora. Individai tampa *dividais*, o masės virsta pavyzdžiais, duomenimis, rinkomis arba *bankais*.“¹⁷ Šitaip koduotą *dividų* masę lengviau kontroliuoti.

Kontrolė veikia per informacinės technologijas, kurios sąlygoja visų institucijų kaitą, įtraukiant jas į algoritmų ir tolydaus verslo logiką. „Net ir menas pasitraukė iš uždarytų vietų ir persikėlė į atvirą banko operacijų grandinę“¹⁸, – rašo G. Deleuze’as. Išplėtus laisvės ribas, kontrolė reiškiasi globaliose kūrybiškumo strategijose. Visose srityse – ar tai būtų molekulinė inžinerija, ar farmacija – veikia tos pačios išlaisvinančios ir pavergiančios jėgos. Todėl filosofas ragina „nagrinėti sociotechnologinius kontrolės mechanizmus, nes prasideda jų era“ ir „aprašyti tai, kas pakeičia disciplinos uždarymo vietas, kurios akivaizdžiai patiria krizę“¹⁹.

Į šį raginimą atsiliepia naujojo kapitalizmo dvasią ir informacinę visuomenę tyrinėjantys autoriai (M. Castellsas, L. Boltanskis, E. Chiapello, P. Virillio,

L. Ferry. É. Sadinas ir kiti). Tad Galloway’us ne vienintelis kritikuoja įsigalintą technologijų sistemą ir ieško galimų pasipriešinimo formų. Universalią kompiuterinių kodų kalbą jis analizuoja kaip funkcinę matematikos kalbą, kurioje užprogramuota išmani kontrolė.

Pasak medijų kritiko, neoliberalioji ekonomika propaguoja žaismingą lankstumą, kuris įsitvirtino ir kritinės minties akiratyje, ir tyrimo metodologijų margumyne. Tačiau humanitariniuose moksluose tvyrojusi žaidimo dvasia ir rizominis mąstymas jau išsisėmė ir tapo beprasmiškas, nevaisingas²⁰. Todėl angažuotam mokslininkui tenka pasinerti į atidų skaitymą, platesnėje perspektyvoje tyrinėti sociokultūrinę raidą, išryškinti santykių ir sąsajų istoriškumą, atskleisti daiktiškumo ir materialumo ontologinių matmenį.

PROTOKOLINĖ KONTROLĖ

Dar 1948 m. matematikos profesorius Norbertas Wieneris rašė: „XVII–XVIII a. pr. yra laikrodžių amžius, garo varikliai reprezentuoja XVIII a. pab.–XIX a., o šiuolaikinį amžių ženklina komunikacija ir kontrolė“²¹. Iš tiesų XX a. pabaigoje informacinės technologijos įtvirtino išmanius kontrolės mechanizmus. Disciplinos visuomenėje kontrolę simbolizavo dokumentai ir parašai, o dabartinėje – kompiuteriai, kodai ir slaptažodžiai. Neorganiniame pasaulyje individai konvertuojami į *dividus*, statistinius vienetų sudarančius informacijos duomenynus. Paversti informaciniais organizmais, individai vadovaujami protokolo logika.

Remdamasis Deleuze’o žodžiais, kad „kiekviena visuomenė turi savą *diagra-*

ma“²², Galloway’us teigia, jog tinklaveika yra šiuolaikinės visuomenės *diagrama*, o protokolas yra kompiuterijai būdinga vadybos priemonė, apibrėžianti naują kontrolės būdą. Protokolinė vadyba prižiūri ir kontroliuoja visą socialinį gyvenimą. Informacijos amžių nusako ne tik tai, kad kompiuteriai dominuoja, bet ir tai, kad visa gyvenimo medžiaga paverčiama arba grindžiama informaciniais terminais ir kodais. Be to, skaitmeninėje medijoje tikrovė virsta estetiška medžiaga, kuri aktyviai reiškiasi socialiniame gyvenime²³. Gyvenimas medijoje praranda esmę ir reiškiasi kaip estetinis objektas, kaip kodas. Pavyzdžiui, asmeniniai profiliai kuriami pagal standartinius modelius, todėl vartotojas sistemoje tik

renkasi iš to, kas suklasifikuota ir turi konkrečią estetinę formą. Taip interneto architektai diegia standartus, kurie formuoja visuomeninę masę, išgyvenančią regėjimo ekstazę.

Galloway'us pabrėžia, kad tinklas nėra vien tik sąsajų, bendravimo tarp žmonių, dalyvavimo kultūros metafora. Nors šis vyksmas tarytum neturi materialaus pagrindo, vis dėlto jis lemia realius pokyčius tikrovėje. Todėl knygos *Protokolas: kaip kontrolė gyvenuoja po decentralizacijos (Protocol: How Control Exists After Decentralization, 2004)* autorius pabrėžia, kad protokolo sąvoka žymi ne metaforišką tinklo būtį, o elektroninės medijos materialumą, joje slypinčius galios ir kontrolės mechanizmus.

Tinklaveiką kaip *diagramą* sudaro taškų ir linijų raizginys: „Taškais galima žymėti kompiuterius (serverius, klientus), vartotojus, bendruomenes, telekomunikacijų tinklus (LAN) ar net valstybes. Linijos reiškia veiklą, veiksmus, įvykius, kuriuos atlieka ar sužadina taškai (siunčiant informaciją, rašant laiškus, perkant, prisijungiant, koduojant ir nuskaitydamas pranešimus).“²⁴ Tokia diagrama yra puiki valdymo forma ir politinė sistema. Ją prižiūrint galima sukurti ir panaikinti, sujungti ir atjungti atskirus taškus, nulemti juos jungiančių linijų kryptis ir sankirtas. Kitaip sakant, tvarkyti, kontroliuoti komunikaciją. Jėgos, kurios reguliuoja duomenų srautus, valdo visą tinklą, kuris, generuodamas estetinius pavidalus, tampa stebėtinais gyveningu ir aktyviu. Panašiai kaip Karlo Marxo teorijoje kapitalas yra esminė gyvenimo jėga, taip Galloway'aus teorijoje protokolas yra pagrindinė organinė ir neorganinė gyvenimą valdanti galia.

Internetas yra politinė technologija, užtikrinanti reguliuojamus informacijos srautus; taip pat biopolitinė gamyba, kuri kontroliuojamai visuomenei siūlo naujas patirties sąlygas. Kitaip sakant, tai yra individų ir visuomeninių organizmų bioinformacinė vadyba. Internetiniai protokoliai grindžia struktūrą, kuri yra rizinė, daugiašakė, neturi gelminės šaknies. Tačiau tinklas nėra astruktūriškas, anarchiškas – tai „itin sofistikuota taisyklių ir reglamentavimų sistema“²⁵, kurioje egzistuoja sustiprintas ryšys tarp laisvės ir kontrolės. „Protokolas yra kalba, kuri reguliuoja srautus, apibrėžia tinklaerdvę, užkoduoja santykius ir jungia gyvybines formas“²⁶, darydamas tiesioginę įtaką realiam gyvenimui. Protokolinė interneto sistema tampa visų būties formų prototipu, atsispindinčiu daugia-kryptėje, interaktyvioje komunikacijoje.

Galloway'us rašo: „Vienas išmaniųjų tinklų (kapitalizmo, Holivudo, kalbos) bruožų yra sukurti tokį aparatą, kuris užmaskuotų patį aparatą. Kapitalizmo logika glūdi vartojimo formoje, Holivudo – tęstinėje produkcijoje. Skaitmeninėje kultūroje ta „maskuojanti mašina“, tas neregimas aparatas yra interneto naršyklė“²⁷, kuri organizuoja turinį (įtraukiant ir išstumiant, siejant ir filtruojant informaciją). Decentralizuota, neturinti centrinės ašies ar mazgo protokolinė sistema, kaip tam tikras vadybos principas, tiesiogiai veikia visuomenės gyvenimą, patiriantį disciplininės, biurokratinės sistemos krizę.

Tinklo protokolas yra rekomendacijos ir taisyklės, kurios įdiegia specifinius techninius standartus, užprogramuojančius situacijas ir veiksmus. Būtent proto-

colas informacinėje visuomenėje, panašiai kaip panoptikumai modernioje visuomenėje, užtikrina kontrolę, kuri naujoje *diagramoje* įgyja technologinės vadybos pobūdį. Kiekvienas tinklas turi daugybę protokolų, kurie sudaro decentralizuotą struktūrą. Vis dėlto internetas nėra chaotiškas, o rūpestingai kontroliuojamas ir hierarchiškai prižiūrimas darinys.

Svarbu pabrėžti, kad tokia organizuota struktūra, „dirbtinę gyvybę“ ikūnijanti tikrovėje, veikia ne tik skaitmeninėje, bet ir socialinėje erdvėje: deindividualizuoja individualumą, visus gyvenimo pavidalus paversdama tiesiog šablonais ar kodais, kurie cirkuliuoja sociopolitiniame organizme. Protokolinė sistema galių semiasi iš technologinių resursų, programavimo kalbų. Tad „protokolas pasižymi tokia kontrolės logika, kuri veikia nepaisant institucinės, vyriausybės ar korporacinės įtakos, išlaikydama glaudžius ryšius su visomis trimis nurodytomis sritimis“²⁸.

Protokolinė kontrolė yra technokratinė, tad pasipriešinti jai galima tik tyrinėjant techninę kalbą ir suvokiant technokultūros veikimo principus. Dera prisiminti, kad svarbiausias technologinis posūkis įvyko, kai T. Bernersas Lee sukūrė *HTTP (Hypertext Transfer Protocol)* ir *HTML (Hypertext Markup Language)*, t. y. bendrinę sistemą, kuri sieja serverio siunčiamą informaciją ir lankytojo naršyklę, šitaip užtikrindama sąveiką ir mainus²⁹. Ši universali bendradarbiavimo erdvė iš tiesų nėra centralizuotai administruojama. Tačiau tai nereiškia, kad nėra kontroliuojama. Todėl Galloway'us pabrėžia, kad „esminis Tinklo principas yra kontrolė, o ne laisvė. Ir ta

kontrolė egzistuoja nuo pat tinklo sukūrimo pradžios“³⁰. Ji yra pagrįsta atvirumu, universalumu, lankstumu, įtraukimu ir išplaukia iš techninės struktūros.

Pasak Galloway'aus, Lee išradimas leido įgyvendinti socialinės utopijos viziją, suteikiančią galimybę dalintis informacija ir patirtimi draugiškoje aplinkoje, paradoksaliai įtvirtinant griežčiausią kontrolės formą. Protokolas kuria „draugišką“ technologinę aplinką, tačiau ji yra patraukli tik dėl techninės standartizacijos, visuotinio susitarimo, organizuoto diegimo, plataus pritaikymo ir tiesioginio dalyvavimo. Siekiant komunikacinės plėtros, techninė sistema „diegia standartizaciją, kad įgalintų atvirumą. Privalo jungti skirtingas grupes į biurokratinį aparatą (kaip *IETF*), kad išsaugotų technologinę laisvę“³¹. Tokia taktinė standartizacija įgalina radikalų atvirumą, susijusį su Deleuze'o apibrėžta totalios kontrolės forma.

Apibendrinamas tyrimus, Galloway'us pažymi, kad iš esmės protokolas nėra nei blogas, nei geras. Interneto protokolus kuria itin išsilavinę technologijų specialistai, altruistai profesionalai. Tačiau jų laimėjimais naudojasi vadinamieji „vektorialistai“ (didžiosios kompanijos)³², kurie siekia iš komunikacinės visuomenės gauti kuo didesnę pelną. Kai virtualus bendravimas ir dalijimasis informacija suteikia suinteresuotoms institucijoms galimybę rinkti duomenis apie individus ir nuspėti jų veiksmus, komunikaciniai protokolai virsta kontrolės aparatu, tolydžio gaminančiu homogenišką *dividų* masę. Taip protokolo strategijai būdingas atvirumas susilieja su valdymo ir kontrolės procesu.

KODŲ IR SĄSAJŲ IDEOLOGIJA

Pasak Friedricho Kittlerio, tinklaveika sukėlė paradigmos kaitą: prasmės ir reikšmės diskursus keitė kodų terpė³³. Daugiasluoksniai kompiuteriniai protokolai yra technologinė kalba, kuri grįsta kodais, reguliuojančiais informacijos srautus interneto tinkle. „Kodas yra procedūrų, veiksmų ir praktikų visuma, skirta konkrečiose situacijose konkrečiu būdu siekti konkrečių tikslų. Kodas = Praxis.“³⁴ Skaitmeninėje kultūroje išigalėjusi kodų kalba yra pirmoji, kuri vykdo, ką sako, kitaip sakant, tai yra mechaninė kalba, prasmę paverčianti *veiksmu*. Ji pagrįsta „skaičiavimo“ ir „įsakymo“ logika. Funkcinį sluoksnį dengia naratyvinis, tačiau jo konstruktai pasižymi funkcionalumu. Ar ši kodų terpė politinių ideologijų krizės akivaizdoje nediegia naujos techninės ideologijos?

Levas Manovichius 1996 m. parašytoje esė „Apie totalitarinį interaktyvumą“ teigė, kad interaktyvumas ženklina perėjimą nuo reprezentacijos prie manipuliacijos. Taip pat pripažino, kad naujas manipuliacijos žmonių masėmis metodas asocijuojasi su „totalitariniu menu“ ir Stalino laikų „komunaliniu butu“. Prisimindamas Sovietų Sąjungoje prabėgusią jaunystę, jis rašė: „Kaip pokomunistinis subjektas negali nepastebėti, kad Internetas panašus į Stalino laikų komunalinį butą: nėra privatumo, visi vieni kitus seka, stovi eilėje prie bendrų erdvių, tokių kaip tualetas ar virtuvė. Kitaip dar jį suvokiame kaip didžiulį informacinės visuomenės šiukšlyną, į kurią visi meta panaudotus intelektualinio darbo produktus, bet kurių niekas netvarko. Arba kaip Masinį Panoptikumą (realizuotą jau ko-

munistinėse visuomenėse) – kai užtikrinus visišką matomumą visi vieni kitus stebi.“³⁵ Tačiau materialistinė analizė atskleidžia gilesnius skaitmeninių medijų ryšius su ideologija. Galloway’us teigia, kad „programinė įranga yra ideologija, kuri tapo mašinine“³⁶.

Knygoje *Sąsajos efektas (The Interface Effect, 2012)*, kuri baigia trilogiją *Kontrolės alegorijos (Allegories of Control)*³⁷, Galloway’us pažymi, kad skaitmeninės medijos reikalauja politinės interpretacijos perskaitant dabartį kaip materialią istoriją ir atskleidžiant mediacijos veikmę. Naujosios medijos suteikė atvirą prieigą prie informacijos šaltinių, galimybę pasinerti į techninių vaizdų pasaulį, išplėtė sąsajų kultūrą. Tačiau regint šiuos akivaizdžius poslinkius, svarbu suvokti, kaip jos formuoja žinias, kokias kuria informacijos sklaidos sistemas, kaip veikia socialinius procesus.

Kitaip nei F. Kittleris ir M. McLuhanas, kurie medijas suvokia kaip žmogaus eksternizaciją objektuose, kaip hipomnezę, Galloway’us pabrėžia ne tik aparatų ar įrangos, bet ir mediacijos procesų reikšmę. Jis remiasi filosofine tradicija, kuri *technē* aiškina kaip „techniką, meną, *habitus*, etosą ir gyvenamąją patirtį“³⁸, sutelkdamas dėmesį į medijų veikimo trajektorijas ir galias. Pasak medijų teoretiko, XX a. vizualinę kultūrą formavęs kinas iš esmės yra ontologija, o skaitmeninę kultūrą grindžiančios kompiuterinės technologijos yra orientuotos į veiksmą, praktiką, dalyvavimą, interaktyvumo ir įsitraukimo procesą. Šiuo požiūriu kompiuterinė kultūra yra ne vizualinė, o etinė, tačiau tai nereiškia, kad „etiška“.

Informacinėje kultūroje sąsajos atlieka esminį vaidmenį. Gana įprasta sąsajas suvokti kaip langą ar duris, kurios atveria virtualias erdves ar leidžia persikelti kitur. Tokia samprata įsivirtino XX a. informacinių sistemų teorijoje, kurioje sąsajos aiškinamos kaip vieta, kurioje kūnas susijungia su mentalu, ir kuri leidžia cirkuliuoti informacijai nuo vieno iki kito sistemos taško. Tačiau sąsajos nėra tik ekranai, plokšti paviršiai ar slenksčiai. Anapus ekrano yra gilesni programinės įrangos sluoksniai, kurie kategorizuoja, struktūruoja, sluoksniuoja duomenis ir veikia mąstymo procesą. Išoriniai sluoksniai priklauso nuo vidiųjų, kurie sudaro „neregimos elektroninės karalystės“³⁹ ideologinę konstrukciją ir įvairiais lygmenimis daro įtaką socio-kultūriniam gyvenimui. Sąsaja yra daugiasluksnis techninės mediacijos procesas, kurį Galloway'us kritinėje teorijoje vadina „alegorine priemone“, padedanti atskleisti šiuolaikinės visuomenės ir kultūros savitumą.

Kai XX a. pabaigoje „ideologijų režimas“ neteko galios, skaitmeninėje kultūroje ją perėmė ideologijos simuliacija. Kaip kompiuteriai remediuoja metafiziką (simuliuoja metafiziką, „remedijuojant pačios būties sąlygas“⁴⁰), taip programinė įranga remediuoja ideologiją. Neatsitiktinai šiuolaikinės kultūros ir medijų tyrinėtoja Wendy Hui Kyong

Chun teigia, kad „programinė įranga yra funkcinis ideologijos analogas“⁴¹, šitaip pabrėždama būtent funkcinę ideologijos ir programinės įrangos struktūrų panašumą, analogišką poveikį socialiniam gyvenimui ir kultūrai.

Galloway'us teigia, kad ideologija yra tarsi programinėje įrangoje užkoduota „konceptuali sąsaja“⁴², kuri pagrįsta fetišistine logika. Pasak Chun, „vartotojai puikiai žino, kad aplankai (*folders*) ir darbataliai (*desktops*) iš tiesų nėra aplankai ir darbataliai, bet traktuoja juos būtent taip ir naudoja kaip aplankus ir darbatalius“⁴³. Tačiau, remdamasis K. Marxo išvalgomis, Galloway'us teigia, kad ideologija susijusi ne tik su vaizduojamąja reprezentacijos logika (kai vertė suteikiama formai, kuri įprasmina ką kita), bet ir su pačia technine sistema. Programinė įranga nėra ideologijos įrankis, o joje pačioje skleidžiasi techninio transkodavimo ir fetišistinės abstrakcijos dialektika.

Tad naujoji ideologija daro vis didesnę poveikį visuomenei ne vaizdiniais, o programine įranga, kurioje slypinti ideologinė galia, susitelkusi algoritmų logikoje ir duomenų struktūroje. Kitaip nei ankstesnės ideologijos formos, kurios naudojo priespaudos galią ar „klaidingos sąmonės“ formas, itin paveiki technologinė ideologija (ideologijos simuliacija) pasitelkia atvirus kodus ir programų komandas.

ALGORITMO KULTŪRA IR ŽAIDIMO ESTETIKA

Kultūra taip pat pėtojasi dabarties skaitmeninėje *diagramoje*. Protokolinės kontrolės režimas veikia ne tik socialinėje, bet ir meninėje terpėje, kurioje išviespatauja vienodi simboliniai kodai,

diegiantys funkcinę efektyvumą. Galloway'us taikliai pažymi: „Viena iš kontrolės visuomenės pasekmių yra perėjimas iš būvio, kuriame pavienės mašinos gamino vaizdų įvairovę, į būvį, kuriame

daugybė mašinų gamina tuos pačius vaizdus.⁴⁴ Kaip pavyzdį jis nurodo, kad kino kameromis ir fotoaparatais užfiksuota begalė vaizdų, perkėlus juos į interneto svetaines, prižiūrimas tinklo dizainerių, tampa vieno paveikslo (vieno duomenų banko), regimo iš skirtingų kompiuterių, dalimi. Šis vieno estetinio kodo išgalėjimas pastebimas ne tik virtualioje erdvėje, bet ir realiame pasaulyje bei vyraujančioje meno sistemoje. Neregimoje diagramoje įsivertinusi technologinė ideologija smelkiasi į išmaniomis manipuliacijomis apipintą meno lauką: festivalių, mugių ir parodų tinklus, pasižyminčius kodifikacija ir homogenizacija. Pasak kino ir medijų teoretiko, conceptualumas yra vienas meno „darymo“ kodų, primenančių algoritminį procesą⁴⁵.

Galloway'us kritikuoja pernelyg didelį mokslininkų dėmesį vizualinei kultūrai, šitaip pabrėždamas neoptinę kompiuterių prigimtį bei nevaizdinės estetikos reikšmę. Šitaip jis visai nuvertina vaizdo veikmę dabarties gyvenime. Oponuojant šiam požiūriui derėtų pažymėti, kad vaizdas tebėra svarbus galios realizavimo vektorius. Aiškinantis dabarties sociokultūrinius pokyčius svarbu atskleisti įvairių sričių dinamišką saveiką. Tačiau tenka sutikti su teiginiu, kad stipriausios galios taškas yra susitelkęs neregimame taške, todėl būtina tyrinėti neoptinių sąsajų ir programinės įrangos santykį su vizualumu. „Dabarties galios centras nėra vaizdas. Šiandienos galios centras persikėlė į tinklus, kompiuterius, algoritmus, informaciją, duomenis“⁴⁶, – pagrįstai teigia medijų kritikas.

Viena esminių dabarties savybių – interaktyvumas ir žaidybiškumas. Žaidy-

biškumą propaguojantis dabarties kapitalizmas yra tarsi „tobulas poetas ir dizaineris“, įtraukiantis visas sritis į interaktyvumą, kuris užglaisto sisteminius prieštaravimus ir pateikia patrauklius tikrovės paveikslus, primenančius „rizominę melodramą“⁴⁷. Šis interaktyvumas įjungia savitą įtikinimo režimą, kuris susijęs su naiviu tikėjimu, kad sąsaja yra tarsi perregimas stiklas, pro kurį mato ma objektyvi informacija, nors akivaizdu, jog jos turinys visada yra tam tikru būdu susistemintas, atrinktas ir pateiktas. Be to, galingieji stebi tą interaktyvų „spektaklį“, mėgindami suderinti skirtingumus ir priversti paklusti naujoms instrukcijoms. Tad interaktyvi laisvė pasirodo besanti fantazmas.

„Informacinis santykis su pasauliu reiškia pasaulio sunaikinimą jį pajungiant įvairioms manipuliacijos, prekiaavimo, modeliavimo ir sintetinio transformavimo formoms. Kompiuteris perima mūsų pačių didžiausias galias kaip esminę naujų pasaulių kūrybos sąlygą. Mūsų intensyvus investavimas į tuos pasaulius – įnirtingas faktų ieškojimas, duomenų nuskaitymas ir įvedimas, naršymas ir išrinkimas – yra užsiėmimas, parodantis, kaip jie išrandami. Kai mėginama ne ką nors tikra atrasti, o linkstama efektyviai simuliuoti dalykus, ir „kas yra“ vis mažiau rūpi.“⁴⁸ Šitaip įsigali „meno“ arba „estetinis“ režimas, skatinantis efektų siekimo ir kultūros gamybą, kuri randasi iš informacinės ekonomikos paskatų.

Knygoje *Žaidimas: esė apie algoritmių kultūrą* (*Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, 2006) Galloway'us teigia, kad video žaidimas yra puiki algoritminės kultūros

alegorija⁴⁹. Populiarių kompiuterinių žaidimų, kurie pritraukia milijonus žaidėjų, analizė leidžia kitu kampu pažvelgti į dabarties sociokultūrinį gyvenimą. Realus laiko žaidimas *World of Warcraft* „nėra tik drakonų ir išpūdingų ginklų kupinas fantazijos pasaulis, o veikiau informacijos amžiaus saldumynų gamykla ar parduotuvė, kurioje kiekviena detalė pritaikyta kooperatyviam žaidybiniam darbui“⁵⁰. Būtent per žaidybą, kuri internautus įdarbina, universalios protokolinės taisyklės įgyja vitališkų galių, kurios pradeda veikti socialiniame gyvenime, t. y. per įsivaizduojamą sugrįžta į tikrovę. Realus laiko strategijų žaidimai (*World of Warcraft*, *StarCraft* ir kiti) yra rinkos, kuriose žaidimo algoritmai paremti ekonomikos augimo veiksniais – gamybos ištekliams ir produktyvumui. Per juos kontrolė praskiskverbia

ten, kur visada sunkiausia patekti – į afektą, jausmų ir asociacijų sritį.

Pastaruoju metu žaidimas ir darbas persipynė taip, kad darbe vis labiau vertinamas žaidybiškas ir kūrybingas produktyvumas, o žaidimas savitai įdarbina. Vadinamieji „aukso rinkėjai“, kurie žaidžia kompiuterinius žaidimus (pvz., *World of Warcraft*), kad surinktų kuo daugiau virtualaus aukso ir galėtų jį parduoti kitiems žaidėjams už tikrus pinigus, yra vienas šiuolaikinės kultūros simbolių⁵¹. Apskritai bet kokia veikla Internete ar socialiniame tinkle vis labiau tampa nemokamu darbu. Todėl Galloway'us retoriškai klausia, ar vis daugiau laiko praleidami internete, mes visi netampame „aukso rinkėjais“, kuriuos algoritmų mašina ne išlaisvina, o pavergia, priversdama naudotis įrankių juosta ir laikytis kodifikuotą taisyklių⁵².

ALTERNATYVIOS POZICIJOS IR VEIKIMO TAKTIKOS

Įsigalint technologinei kontrolei itin sudėtinga atrasti alternatyvas ir veiksmingas pasipriešinimo formas. Tai lyg mėginimas priešintis gravitacijai, neturint jokių galimybių įveikti traukos dėsnį. Disciplinos visuomenėje kontrolė buvo tarsi įstatymas, kurį galima sulaužyti, o dabar tai yra tarsi „gamtos dėsnis, kurio jėgoms neįmanoma pasipriešinti“⁵³. Pasak Galloway'aus, vienas iš būdų siekti pokyčių yra kurti utopines vizijas, kurios galėtų atverti naujas perspektyvas. Taip pat jis išskiria keletą pasipriešinimo taktikų, siekiančių pokyčių Interneto protokolinės sistemos viduje. Šiek tiek romantizuodamas programišių (*hackerių*) veiklą, jis tikina, kad tai viena iš

galimybių koreguoti protokolinį projektą, išlaisvinant informaciją. Kitas būdas yra skatinti vadinamąsias taktines medijas, t. y. protokolo dekonstravimo praktikas: įvairius marginalių ir kūrybinių grupių pasipriešinimo judėjimus, taktiškai naudojant medijas išryškinti galios centrus, kontrolės ir protokolinių komandų veikmę. Kaip vieną iš taktikų jis išskiria kiberfeminizmą, atskleidžiantį protokolo totališkumą.

Taip pat jis atkreipia dėmesį į Interneto meną kaip naują meninę mediją, kuri konceptualiomis ir technologinėmis priemonėmis geba išryškinti politinę protokolo prigimtį, jį vizualizuoti, atskleidžiant mediacijos procesų estetiką.

Pirmasis interneto meno etapas (apie 1995–2000 m.) susijęs su tinklo menu (*Net art*), o vėlesnė sklaida apima įvairius subžanrus, kurie vienaip ar kitaip demaskuoja programinės įrangos industrijos, korporacinio ir komercinio tinklo veikmės mechanizmus. Dažniausiai ši veikla nėra nukreipta į estetinio produkto sukūrimą, tačiau išreiškia kritinį, vertinamąjį požiūrį ne tik į tinklaveiką, bet ir apskritai į kūrybą bei meno sklaidą dabarties pasaulyje. Vienas iš tokių subžanrų yra aukciono menas (aukcionizmas), kurio atstovai išnaudoja populiarius interneto aukcionus (pvz., *eBay*) meninėms akcijoms, išryškindami programinės įrangos ir interneto ribotumus, protokolinės kontrolės mechanizmus, intelektualinės nuosavybės problematiką, suprekinimo logiką (pvz., Niujorko menininko Cary Pepperminto projektas *Use Me As A Medium*, 2000). Įvairūs interneto meno projektai persikelia į neregimą protokolo erdvę, kurią traktuoja plastiškai, plėtodami įvairias sabotazines, intervencines, antikorporacines, antikomerccines akcijas, savaip išnaudodami interneto socialinę erdvę ir atskleidami technoprodukto rinkodaros triukų įtaką, estetizuoto verslo darymo mechanizmus, kurie įsitvirtina skaitmenizuojamoje kultūros sferoje⁵⁴.

Galloway'aus įsitikinimu, pesimizmu persmelktą teorinį diskursą apie globalaus neoliberalizmo pavojus galėtų keisti protokolo teorija, taktinė medijų veikla ir meninis aktyvizmas. Taktinės medijos apima platų veiklos lauką: senų ir naujų technologijų tyrimą, siekiant demokratiškos; naujų programinės įrangos produktų (neskirtų komercinei rinkai) kūrimą; įvairius kritikos ir oponavimo būdus,

siekiančius ne vien trikdyti ar kaltinti technologijas, bet ir iškelti esminius protokolinius trūkumus, Interneto struktūroje glūdinčius ideologinius komandų ir kontrolės mechanizmus, keičiant tinklaveiką ir ją geriau pritaikant žmogiškiems poreikiams.

Medijų ekologiją propaguojantis Galloway'us yra žinomas ir kaip menininkas, įkūręs naujųjų medijų meno platformą *Rhizome.org*, kuri skelbia tekstus ir eksponuoja kūrinis, skatinant kritinę diskusiją apie meno sąsajas su skaitmenine kultūra. Jis taip pat yra vienas RSG (Radikalių programų grupė) steigėjų, sukūrusių meninį duomenų stebėjimo įrenginį *Carnivore*, pagrįstą FTB (Federalinio tyrimų biuro) programos apgrėžimo (*détournement*) principu. Dešimtmetį plėtotą internetinio stebėjimo programos instaliacija sukėlė nemažai diskusijų apie programinę sekimo įrangą ir 2004 m. buvo apdovanota *Ars electronica* prizų už savitą tinklo viziją. Palaikydamas kontaktus su taktines medijas plėtojančiu CAE (*Critical Art Ensemble*) menininkų kolektyvu ir kitais naujųjų medijų meno kūrėjais, Galloway'us įgyvendina įvairius technologinę įrangą dekonstruojančius projektus.

Programinę įrangą tyrinėjantis kūrėjas į virtualią erdvę perkėlė Guy'aus Debord'o sukurtą žaidimą *Kriegspiel*. Bendradarbiaudamas su dizaineriu Mushonu Zer-Avivu ir kitais RSG kolektyvo nariais, jis rekonstravo Debord'o kūrinį, kuris daugeliui iki tol buvo nežinomas, šitaip skatindamas kurti avangardinį žaidimų judėjimą. Jo požiūriu, menininkų sukurti kompiuteriniai žaidimai gali dekonstruoti algoritminę industrinių žaidimų logiką

ir užkoduotus stereotipinius vaizdinius. Išskirdamas Rutho Catlowo, menininkų grupės *Etoy* kūrinis, jis įsitikinęs, kad verta plėtoti nepriklausomų žaidimų projektus, kurie atskleistų dar nerealizuotą kultūrinį ir politinį žaidimo potencialą (ir skatintų pokyčius, panašiai kaip tai darė J.-L. Godard'as kine, G. Deleuze'as filosofijoje ar M. Duchampas mene)⁵⁵.

Tokia daugiašakė Galloway'aus veikla rodo, kad pasipriešinimas vyraujančiai technokultūrai neturėtų būti pasyvus ar marginalus. Technologijų kritika ir rezistencinę liniją derėtų brėžti ne tik anapus komunikacinio protokolo ribų, kritiškai stebint jį iš šalies, bet ir siekti

humanitariniu žvilgsniu pažvelgti, kas vyksta jo viduje, atskleidžiant esminius trūkumus ir ieškant pažangių sprendimų. Tad humanitarinių mokslų atstovams nederėtų trauktis į paraštes, renkantis egzodą, o teorinius igūdžius sieti su technologijų pažinimu, praturtinant medijų kritiką platesne istorine perspektyva ar gilesne analitika. Ir galbūt nesibaiminti drauge su menininkais plėtoti „nestandartinę estetiką“, kuri, pasak filosofo François Laruelle'io, semiasi galių ir iš filosofijos, ir iš meno, kurdama filosofines fikcijas ar „teorines instaliacijas“,⁵⁶ kurios pačios savaime yra ir kūrybingos, ir kritiškai vaisingos.

IŠVADOS

Kelis dešimtmečius skaitmeninių technologijų progresyvumu tikėję medijų teoretikai vis aiškiau regi „regreso“ požymius. Todėl amerikiečių medijų kritikai (A. Galloway'us, E. Thackeris, M. Warkas) konstatuoja, kad naujosios medijos tapo tuščiu signifikatu⁵⁷. Plėsdamas naujojo materializmo lauką Galloway'us pabrėžia, kad tinklaveikoje įsigali technologinė kontrolė ir ideologija. Šiam požiūriui pritaria nemažai naujųjų medijų tyrinėtojų. Pasak Lovinko, 2013 m. Edwardo Snowdeno atskleista plataus masto JAV sekimo programa byloja apie „naujųjų medijų“ eros baigtį, primenančią Friedricho Nietzsche's XIX a. pateiktą diagnozę apie Dievo mirtį. Šis atvejis galutinai palaužė tikėjimą kibernetikos laimėjimais. „Kompiuteris vėl tapo šalto militaristinio aparato tobulu techniniu įrankiu, kuris gali lokalizuoti, identifikuoti, selekcionuoti ir galiausiai sunai-

kinti Kitą. NSA (Nacionalinio saugumo agentūra), aktyviai palaikoma Google, Facebook, Microsoft bei slaptųjų tarnybų, pasiekė ‚absoliutų žinojimą‘. Stacionarūs kompiuteriai ima nykti nuo rašomųjų stalų, tačiau dideli ir nematomi duomenų centrai užima jų vietą kolektyvinėje technoįsivaizduojamybėje.“⁵⁸

Naujojo materializmo atstovai pagrįstai abejoja medijų teorijos diskursais, kurie neretai pasižymi spekuliatyviu, nekritišku matmeniu ir koketavimu su globalaus kapitalizmo politine ekonomija. Lovinkas rašo: „Ar apskritai galima atskleisti tiesą apie technologinius objektus ir procesus, jei neįmanoma iššifruoti „juodosios dėžės“, jei teoretikai nemoka jos iškoduoti, atskleisti vidinės struktūros ir jei patys ‚tyrimo objektai‘ (t. y. visų žmonių algoritmai) tiesiog nėra prieinami.“⁵⁹ Tokioje situacijoje prasminga stiprinti naujojo materializmo pozicijas siekiant

geriau pažinti technologijas, kritiškesnio virtualybės ir realybės sąveikų tyrimo, šitaip pasirengiant duoti realių atkirtį dėmesio ir elgesio valdymui, sekimui, komunikacijos kontrolei, kuri iškelia egzistencinės svarbos klausimus. Taigi svarbu ieškoti alternatyvių teorinių ir praktinių sprendimų ne viešpatuojančiose didžiųjų korporacijų platformose ir su kasdiene rutina sumišusiuose socialiniuose tinkluose (pasižyminčiuose paradoksalia „draugų“ logika, formalia ir suprekinta „dalyvavimo kultūra“, anonimišku vujarizmu ir ekshibicionizmu), o plėtoti projektus, kurie stiprintų sąmoningą visuomenės supratimą, gebėjimus kurti tokius komunikacijos būdus, kurie išlaisvintų iš technologinės priežiūros ir ideologijos.

Galloway'aus teorinės įžvalgos ir praktinė veikla (protokolo teorija ir taktinės medijos), kaip ir Steigerio (farmakologija), rodo, kad reikia ieškoti aktyvesnių pasipriešinimo būdų ir taktikų kovojant prieš komunikacinių technologijų primestą protokolinę kontrolę, kultūrinės raiškos formatus, gyvenimo algoritmus (neleisti, kad Google algoritmai taptų vienintele mūsų pažinimo ir vaizduotės sąsaja). Taip pat drąsiau ginti laisvę humanitarinių mokslų, kurie taip pat spraudžiami į naujus technologinės ideologijos rėmus plėtojant teorines priegas ir praktikas, kurios padeda suprasti prieštaringas tikrovės struktūras, interpretuoti dabarties patirtis ir inicijuoti permainas.

Literatūra ir nuorodos

- ¹ Žr. Braidotti Rosi, *Metamorphoses: Towards a Materialist Theory of Becoming*. Cambridge: Polity Press, 2002. Jussi Parikka, *New Materialism as Media Theory: Medianatures and Dirty Matter, Communication and Critical/Cultural Studies*, Vol. 9, Nr. 1, 2012, p. 95–100. *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*. Eds. Coole Diana and Frost Samantha, Durham: Duke University Press, 2010.
- ² Nathalie Casemajor, *Matérialisme numérique et trajectoires d'objets: les artefacts numériques en circulation, French Journal for Media Research*, Nr. 1, 2014. Prieiga internetu: <http://frenchjournalformediaresearch.com/index.php?id=167> [žiūrėta 2017 06 14].
- ³ Ten pat.
- ⁴ Alexander R. Galloway, *A Questionnaire on Materialisms*, 2016. Tinklaraštyje: <http://cultureandcommunication.org/galloway/a-questionnaire-on-materialisms> [žiūrėta 2016 16 16].
- ⁵ Žr. Luc Boltanski, Arnaud Esquerre, *Enrichissement. Une critique de la marchandise*. Paris: Galimard, 2017.
- ⁶ Gilles Deleuze, *The Logic of Sense*. Trans. Mark Lester. New York: Columbia University Press, 1990, p. 53.
- ⁷ Alexander R. Galloway, *The Swervers*, 2017. Tinklaraštyje: <http://cultureandcommunication.org/galloway/> [žiūrėta 2017 06 22].
- ⁸ Žr. Bernard Stiegler, *Economie de l'hypermatériel et psychopouvoir*. Entretiens avec Philippe Petit et Vincent Bontems. Paris: Mille et une nuits, 2008.
- ⁹ Bernard Stiegler, *Constitution and individuation, Ars Industrialis*. Prieiga internetu: <http://arsindustrialis.org/node/2927> [žiūrėta 2017 06 28].
- ¹⁰ Alexander R. Galloway, *Laruelle: Against the Digital*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2014, p. 96.
- ¹¹ Alexander R. Galloway, *Forget Deleuze!* 2015. Tinklaraštyje: <http://cultureandcommunication.org/galloway/forget-deleuze> [žiūrėta 2017 06 23].
- ¹² Ten pat.
- ¹³ Pirmą kartą tekstas paskelbtas: Gilles Deleuze, *Postscript on the Societies of Control, October*, Vol. 59, 1992, p. 3–7.
- ¹⁴ *Control and Becoming*. Gilles Deleuze in conversation with Toni Negri, *Futur Antérieur 1* (Spring 1990), trans. Martin Joughin. Prieiga internetu: <http://www.generation-online.org/p/fpdeleuze3.htm> [žiūrėta 2017 07 24].

- ¹⁵ Gilles Deleuze, Having an Idea in Cinema [On the Cinema of Straub-Huillet], in *Deleuze and Guattari: New Mappings in Politics, Philosophy and Culture*. Eds. Eleanor Kaufman and Kevin Jon Heller. Minneapolis: Minnesota University Press, 1998, p. 14–19.
- ¹⁶ Ten pat, p. 18.
- ¹⁷ Gilles Deleuze, Prieirašas apie kontrolės visuomenę, *Derybos. 1972–1990*. Iš prancūzų kalbos vertė L. Perkauskytė, N. Milerius, A. Žukauskaitė. Vilnius: Baltos lankos, 2012, p. 276.
- ¹⁸ Ten pat, p. 278.
- ¹⁹ Ten pat, p. 279.
- ²⁰ Alexander R. Galloway, *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press, 2012, p. 29.
- ²¹ Norbert Wiener, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1985, p. 39.
- ²² Gilles Deleuze, *Foucault*, trans. Sean Hand. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986, p. 35.
- ²³ Alexander R. Galloway, *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Cambridge, Massachusetts London: The MIT Press, 2004, p. 110.
- ²⁴ Eugene Thacker, Foreword: Protocol Is as Protocol Does, *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Cambridge, Massachusetts London: The MIT Press, 2004, p. xviii–xvii.
- ²⁵ Ten pat, p. 69.
- ²⁶ Ten pat, p. 74.
- ²⁷ Ten pat, p. 75.
- ²⁸ Ten pat, p. 122.
- ²⁹ Ten pat, p. 137.
- ³⁰ Ten pat, p. 142.
- ³¹ Ten pat, p. 142.
- ³² Yves Citton, Économie de l'attention et nouvelles exploitations numériques, *Multitudes* 54/3, 2013, p. 163–175. Prieiga internetu: <https://www.cairn.info/revue-multitudes-2013-3-page-163.htm> [žiūrėta 2017 07 31].
- ³³ Žr. Friedrich Kittler, *Discourse Networks 1800/1900*. Trans. Michael Metteer, Chris Culnens. Stanford: Stanford University Press.
- ³⁴ Eugene Thacker, Foreword: Protocol Is as Protocol Does, *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Cambridge, Massachusetts London: The MIT Press, 2004, p. xii.
- ³⁵ Lev Manovich, On Totalitarian Interactivity. Prieiga internetu: http://manovich.net/content/04-projects/017-on-totalitarian-interactivity/14_article_1996.pdf
- ³⁶ Alexander R. Galloway, ten pat, 2012, p. 69.
- ³⁷ Trilogija sudaro knygos: *Protocol: How Control Exists After Decentralization* (2004), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006), *The Interface Effect* (2012).
- ³⁸ Alexander R. Galloway, ten pat, 2012, p. 16.
- ³⁹ Ten pat, p. 54.
- ⁴⁰ Ten pat, p. 20.
- ⁴¹ Wendy Hui Kyong Chun, On Software, or the Persistence of Visual Knowledge, *Grey Room* 18 (Winter), 2004, p. 43.
- ⁴² Alexander R. Galloway, ten pat, 2012, p. 58.
- ⁴³ Ten pat, p. 43.
- ⁴⁴ Ten pat, p. 91.
- ⁴⁵ Alexander R. Galloway, ten pat, 2012, p. 164–165.
- ⁴⁶ Ten pat, p. 92.
- ⁴⁷ Ten pat, p. 29.
- ⁴⁸ Ten pat, p. 13.
- ⁴⁹ Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006, p. 17.
- ⁵⁰ Ten pat, p. 44.
- ⁵¹ Alexander R. Galloway, We Are the Gold Farmers, *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press, 2012, p. 121–143.
- ⁵² Alexander R. Galloway, ten pat, 2012, p. 136.
- ⁵³ Alexander R. Galloway, ten pat, 2004, p. 147.
- ⁵⁴ Ten pat, p. 217–227.
- ⁵⁵ Alexander R. Galloway, ten pat, 2006, p. 126.
- ⁵⁶ Žr. François Laruelle, *Photo-Fiction, a Non-Standard Aesthetics*. Trans. Drew S. Burk. University of Minnesota Press, 2012.
- ⁵⁷ Žr. Alexander R. Galloway, Eugene Thacker, McKenzie Wark, *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediation*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2014.
- ⁵⁸ Geert Lovink, Hermes on the Hudson: Notes on Media Theory after Snowden, *e-flux*, Nr. 54, April, 2014. Prieiga internetu: <http://www.e-flux.com/journal/54/59854/hermes-on-the-hudson-notes-on-media-theory-after-snowden/> [žiūrėta 2017 07 31].
- ⁵⁹ Ten pat.