

МАШИНЫ АБСТРАКЦИИ И СУДЬБА ТЕЛЕСНОСТИ

М. А. Степанов*

Во-первых

Вопрос media — это прежде всего вопрос: что такое media? Что мы под media понимаем? Исходя из слова, этимологически, media (от латинского medium — середина, центр) — означает некие средства, посредников. Но этимологической интерпретации в данном случае недостаточно. Между чем и чем посредник? Полагаю посредник между людьми, а точнее между живыми человеческими телами.

Предмет философского рассмотрения медиа определенно не сами медиальные инструменты — посредники, как-то различные аппараты, камеры, компьютеры и т. д., — а те отношения посредничества, организовываемые инструментами; это среда, медиа среда, где функционируют медиа. Однако при этом остается открытым вопрос: как работают медиа?

Само медиа, прежде всего, есть материально фиксированное/воплощенное высказывание. Оно, так или иначе, касается тела, так как цель медиа — передача информации, коммуникация, и она происходит между людьми, живыми человеческими телами. Медиа — средство информации, средство передачи информации, а, следовательно, транс-формации и де-формации.

Опыт коммуникации, то есть использование медиа, есть опыт культуры, он формирует культуру в соответствии с медиа-практиками. Каждой культуре также соответствуют определенные телесные практики и механизмы формирования типов тела, адекватных тому или иному типу общественного устройства. Таким образом, тело выступает и как объект и как результат медиальных взаимоотношений.

Определим **медиа как машины абстракции**. Машины, которые работают путем абстрагирования или иначе обдирания, удаление жизненного мира. С каждым шагом по лестнице технического

*Степанов Михаил Александрович, аспирант факультета философии и политологии СПбГУ.

прогресса человек создает искусственные «расширения человека»,¹ однако, умоляющие его способности. Каждое «внешнее расширение» нечто исключает, абстрагирует, так как его действие выборочно. Абстракция (как и сама медиальность) неизбежна, но не равна действительности, это лишь человеческая способность. Способность позволяющая создавать множество реальностей.

Во-вторых

Постоянная подмена разговора о медиа, речью о массмедиа сигнализирует о некоем фундаментальном повороте в развитии медиа. Что это за поворот?

Относимый к основателям медиатеории, Вилем Флюссер, разработал интересную концепцию «Становление человека» связав его с развитием медиа как удаление от жизненного мира. Он назвал такое развитие «От субъекта к проекту».

В одноименной незавершенной работе Флюссер делает набросок истории развития цивилизации как смены ведущих средств коммуникации. Флюссер пишет: «Медленное и трудоемкое культурное развитие человечества можно рассматривать как постепенный отход от жизненного мира, как всё возрастающее отчуждение. *С первым шагом назад от жизненного мира* — из контекста людей касающихся вещей — мы становимся разработчиками, и отсюда следующая практика — производство инструментов. *Со вторым шагом назад* — на этот раз из третьего измерения обработанных вещей — мы становимся наблюдателями, и из этого следующей практикой является производство образов. *С третьим шагом назад* — на этот раз из второго измерения воображения — мы становимся скрипторами, и из этого следующая практика — изготовление текстов. *С четвертым шагом назад* — на этот раз из единичного измерения алфавитного письма — мы становимся калькулирующими, и отсюда следующая практика — современная техника. Этот четвертый шаг в направлении тотальной абстракции — в направлении нулевого измерения — был совершен вместе с эпохой Возрождения, и в настоящее время он полностью осуществлен. *Следующий шаг назад к абстракции не целесообразен: меньше чем ничто — быть не может.* Поэтому мы, так сказать, по-

¹ Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. М., 2003.

ворачиваемся на 180 градусов и начинаем так же медленно и тяжело шагать обратно, в направлении конкретного (жизненного мира). И отсюда новая практика компьютерного моделирования и проецирования от точечных элементов к линиям, плоскостям, телам и нам, имеющим отношения к телам».²

Новая практика, о которой говорит Флюссер, — проектирование возможного, а не отображение наличного. Если естественные образы ищут сходства с наличным, то «синтетический образ» есть проект, это то, что должно быть, что может быть. Синтетические образы — фото, видео, кино и т. д. не симулируют, отображают, воспроизводят действительность, а создают-проектируют свою реальность. Здесь становится возможно видеть доселе невозможное, что существовало лишь в виде символов, понятий, формул, текстов. Так, по его мнению, открывается сфера не дискурсивной философии, а философии, работающей с образами. «Устанавливается новый уровень сознания. Новый воображаемый мир, который стоит не „под“ понятийным мышлением, а „над“ ним».³

Флюссер отмечает, что со второй половины XX века мы можем наблюдать новое необычное развитие образности. Она проникает в различные сферы человеческого пространства, принципиально меняя их. Эта ситуация, тотальной визуализации мира, получила наименование «иконический поворот», вслед провозглашенным ранее онтологическому и лингвистическому поворотам XX века. Иконический поворот знаменует собой, что мир более не может объясняться моделью текстуальности.⁴ Это ситуация когда образ становится столь значимым, что телу и тексту не остается места. «Теперь, всё, что есть можно превратить в образ», — восторженно заявляет Вилем Флюссер.

Наряду с чем, Флюссер разрабатывает новое понятие субъекта как проекта, которое, по его мнению, позволяет превратиться из «раболопного поработителя» в «модельера-проектировщика». «Мы не являемся больше субъектами данного нам объективного мира, а

² Flusser V. Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung // Schriften von Vilém Flusser / Hrsg. von Stefan Bollmann; Bd. 3. Mannheim: Bollmann, 1994. S. 217.

³ Flusser V. Eine neue Einbildungskraft // Schriften von Vilém Flusser / Hrsg. von Stefan Bollmann; Bd. 1. Mannheim: Bollmann, 1994. S. 263.

⁴ Mitchell W. J. T. Der Pictorial Turn // Privileg Blick. Kritik der visuellen Kultur / Hrsg. von Cristian Kravagna. Berlin: Ed. ID-Archiv, 1997. S. 15.

мы теперь Проекты альтернативных миров». ⁵ Если субъект — всегда подчинен, он зависим от объекта, то проект, по Флюссеру, принципиально множественен, он свободен от подчинения. Можно сказать, что проект — это сингулярность, свободная от идентичностей. Проект предполагает производство/сборку/проектирование субъективности на самых разных уровнях, это процесс субъективации, становление. «Человек как проект, этот формально мыслящий системаналитик и — синтетик, — есть художник». ⁶

Флюссер пытается показать, что проективный характер человеческой экзистенции был и есть впредь обязательное условие для становления человека вообще. Он показывает, что средства коммуникации, минуя желание человека, входят в культурный, политический, идеологический, экономический, экологический и пр. контексты жизни. Человек здесь не властен. Поэтому происходят по сути революции в экзистенции при смене средств коммуникации трансформируются основные структуры нашего мышления.

В-третьих

Возникает очевидный вопрос: если прежде человек «касался вещей», то, что происходит с «четвертого шага» в «нулевом измерении численного мышления»? Что стало с человеком как живым телом в пределе абстракции? Как сказывается на телесности интенсивность работы машин абстракций? Каковы взаимоотношения на ступенях абстракции между телом и образом, телом и письмом, телом и цифровым кодированием?

Немецкий философ Дитмар Кампер представляет четыре ступени абстракций Флюссера в виде «антропологического четырехугольника: тело, плоскость, линия, точка». Который важен как методологический принцип.

Далее Кампер разрабатывает схему измерений, то есть отношений человека к пространству и времени, к которым люди причастны чувствуя, смотря, записывая и считая. Со ссылкой на «антропологический четырехугольник» он формулирует названия измерений:

⁵ Flusser V. Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung // Schriften von Vilém Flusser / Hrsg. von Stefan Bollmann; Bd. 3. Mannheim: Bollmann, 1994. S. 283.

⁶ Flusser V. Digitaler Schein // Schriften von Vilém Flusser / Hrsg. von Stefan Bollmann; Bd. 1. Mannheim: Bollmann, 1994. S. 285.

«тело-пространство, плоскость-изображение, письмо-линия, время-точка». Подобная формулировка вводит другую динамику и другой исходный пункт в игру. Становится ясно, что обыкновенная речь о пространственно-временном континууме совершенно недостаточна, разве только признать, что континуум — это ёмкость для чистой дискретности. Так как, при внимательном рассмотрении переход от одной фиксированной точки к другой — пропасть. Вследствие этого взаимосвязь становится еще более непонятной, чем она и без того была. Как соотносятся эти тела-абстракции? Это уже «вопрос о структуре и происхождении, о топологии и истории тел-абстракций, поскольку они не только предмет познания, но и условие возможности познания».⁷

«Кроме того, при определении „четырёхугольника“ не обойтись четырьмя маркировками. К чему относится язык? Складывается прямо-таки гиперкомплексное положение дел, когда должны принимать во внимание измерения специфически человеческих способностей. Здесь их следовало бы назвать: чувство в теле-пространстве; зрение на плоскости изображения; письмо в шрифтовой линии, счёт во времени. Чтение принадлежит письму, счёт перебиранию. Но, что с процессом говорения и слушания? Существует не проходящее подозрение, что упорядочение в пространстве и времени не может осуществляться без этих „компетенций“, что орудия, инструменты и „медиа“ имеют решающее значение для измерений и их взаимосвязи».⁸

Таким образом, Кампер придает «лестнице абстракций» фундаментальный характер. В нуль-измерении, пределе абстракции, где «возможно всё» — проблемой становится многомерное существование человека. Живое тело человека исчезает в образе. Тело становится излишним. В нулевом измерении правит «машинизированный взгляд, под которым вещи желают как можно скорее исчезнуть, им материализоваться, стать образом посредством фото, видео, телевидения — записей образов и далее лишившись места и времени стать частью неосязаемого мира Воображаемого».⁹ Машины абстракции

⁷ Kamper D. Körper-Abstraktionen. Das anthropologische Viereck von Raum, Fläche, Linie und Punkt. Köln, 1999. S. 12.

⁸ Ibidem.

⁹ Kamper D. Horizontwechsel. Die Sonne neu jeden Tag, nichts Neues unter der Sonne, aber... München, 2001. S. 45.

переработали тело в информационные потоки, избавились от тела, оно выброшено из коммуникации и редуцировано к образу или тексту, цифровому коду.

Философ диагностирует вторжение Воображаемого в современность. Опираясь на разработку Лакана о трёх регистрах — Воображаемое, Символическое, Реальное — Кампер отмечает тотальную визуализацию действительности, разрушающую/замещающую как Реальное (никогда не достижимое — возвышенное, звезды, тело), так и Символическое (язык, социальность). Если Символическое — дискретно, подшивает, в него встраиваются, к нему подшиваются; то Воображаемое облепляет, склеивает. Образ, относимый к регистру Воображаемого, континуален, он обволакивает свою жертву, тем самым, замещая её; сам же образ также замещается, обменивается на другой образ до бесконечности.

В гомогенизированном мире тело — отработанный материал, с которого снята мерка, оно оставлено как отброс, отходы производства новой реальности. Однако тело нередуцируемо, а избыточно и принципиально безмерно. Его, живое человеческое тело, невозможно объективировать/рассчитать. Медиальная среда как продукт машин абстракции ошибочно принимается за «реальность». Медиа неспособны схватить тело и полноту продуцируемых им смыслов, им доступно лишь анатомическое, мертвое тело.

Человеческое тело может быть продумано как место пересечения и встречи различных потоков — кодифицированных/символических и проекционных/образных. Где, первые принадлежат символическому порядку, то есть, построены на дискретных знаковых системах, которые маркируют и фрагментируют тело; вторые — порядку воображаемого. Проекционные потоки в отличие от кодифицированных не фрагментируют, а упаковывают тело, обволакивают непроницаемыми образами, облегают его плотной оболочкой, капсулируют. В этом их опасность — они замещают тело образной упаковкой. Проективные потоки оставляют от тела плоский образ. «Перфекция изготовления картин стала смертью тела»,¹⁰ — пишет Дитмар Кампер.

Экранные технологии, порождающие нескончаемые образы самоидентификации, культ самолюбования позволяют говорить о нарциссизме современного человека. Чрезмерная явленность тела пре-

¹⁰ Кампер Д. Ibid. S. 20.

вращает его в образ, икону или идол, в цифровой код или просто в знак и тем самым делает живое тело — мёртвым, что имеет губительные последствия в мышлении и социуме.

Новая медиальная реальность, где образы беспорядочно плодятся и кровосмесительно скрещиваясь друг с другом без всякой с ним связью, прекрасно существует поддерживая сама себя. Однако тело в действительности никуда не исчезло, оно остается в тени этой реальности. И насилие на экране порождает насилие вне экрана, но это не подражание. Воображаемая реальность действует «за спиной» человека, она охватывает и захватывает его, а не он подражает ей. Отсюда «прогрессивный» рост насилия в реальной жизни. Абстрагируясь от тела, становясь универсальным субъектом, человек относится к другому как к материалу, как к «пушечному мясу» войн на экране — отсюда расстрелы в школах и колледжах Северной Америки, а теперь и Европы; пытки заснятые на видео.

В силовом поле образов царствует Нарцисс. Опьяненный увиденным, порвавший связь с окружающей действительностью, он заворочен льющимися с экрана образами, принимаемыми им за настоящее. Для Нарцисса нет Другого, нет окружающего мира — всё кроме видения ничего не стоит, оно ничто. А когда другой ничто — тогда его жизнь ничего не стоит, его можно убить. Так убивает взгляд Нарцисса.

P. S.

Каждая машина абстракций требует собственного опыта мышления и опыта телесности, по этому необходимо знать на какой «ступени абстракции», в каком «измерении» находишься, с какой машиной абстракции имеешь дело. Ничего другого не остается, как разрабатывать стратегии мышления соответствующие новым медиальным средам.

Электронная образность, симуляция не разрушает однообразие стандартизации, но наоборот интенсифицирует её, ускоряет её ход и живое тело, будучи гетерогенным остатком в гомогенизированном мире обретает собственную ценность. Это происходит главным образом в искусстве, через спорт, а также через булимию (как бессознательное стремление к обретению веса и плотности).