



THE SUBJECT OF ERROR: THE MYTH OF THE SUBJECT IN MEDIA REALITY

Anastasia G. Volokhova^a

^a Saint Petersburg State University. 5 Mendeleevskaya lin., Saint Petersburg, Russia, 199034. Email: freshwuse[at]gmail.com

Abstract

This article examines how subjectivity exists in different types of paradigms: traditional, humanistic, modern. Modeling the subject is shaped through the concept of myth, which allows us to explore certain techniques of subjectivity. The aim of this article is to show how subjectivity exists and functions in the situation of media-reality. The main thesis of the article: the subject is possible today only as an error in the system, a failure in the matrix. The author offers his concept of the subject – “the subject of error”, which represents modern torn subject-community. Such a model of the subject is taking into account problems of media reality: ambivalence, instability and technical mediation. The era of technical media creates media reality – the natural environment for the subject of error, which plays a messianic role in the production and change of the world. The concept of the subject of error, proposed by the author, solves the problem of a split subject, which already always acts in the dual status of subject and object, but continues to operate in media reality.

Keywords

modern subject; media reality; myth; virus; ideology; coincidence; error; technical media; community; existence; being; techniques of subjectivity; subject of error



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



СУБЪЕКТ ОШИБКИ: МИФ О СУБЪЕКТЕ В МЕДИАРЕАЛЬНОСТИ

Волохова Анастасия Геннадьевна^a

^a ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет». 199034 Россия, Санкт-Петербург, Менделеевская линия, д. 5. Email: freshwuse[at]gmail.com

Аннотация

Субъект представляется в данной статье в виде подвижной схемы, которая по-разному существует и ведёт себя в различных парадигмах: традиционной, гуманистической, современной. Моделирование субъекта выстраивается через понятие мифа, исследование формы которого, даёт знание об определенных техниках субъективности. Задача исследования - показать как существует и функционирует схема субъективности в ситуации медиареальности. Главный тезис статьи — субъект в медиареальности может существовать только как ошибка в системе, сбой в матрице. Автор даёт имя такому субъекту, представляющему из себя место сборки субъективности — субъект ошибки, являющейся разорванным субъектом-сообществом. Субъект ошибки представляется местом, телом, где производятся глобальные события медиареальности. Такая модель субъекта выстраивается с учётом особенностей медиареальности: амбивалентности, нестабильности и технической опосредованности. Медиареальность, таким образом, является новой естественной средой для субъекта ошибки, который выполняет мессианскую роль по производству и изменению этой среды и самого себя. Концепция субъекта ошибки, предложенная автором, решает проблему расщепленного субъекта, который уже всегда находится в двойном статусе субъекта и объекта, но продолжает действовать в медиареальности.

Ключевые слова

современный субъект; медиареальность; миф; вирус; идеология; совпадение; ошибка; технические медиа; сообщество; событие; техники субъективности



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



В ПОИСКАХ ОСНОВАНИЙ

Разговор о субъекте моментально склоняет нас к разговору о мифе. Множество исследователей обращаются к историческим памятникам, к каноническим текстам древних цивилизаций для того, чтобы приблизиться к истине мифа, его значению, предназначению, форме и существованию сегодня и тогда. А. Ф. Лосев в «Диалектике мифа» так же старается найти эту истину. Лосев в своей работе выстраивает понятие о мифе через размышления над тем, чем миф не является. Миф – не вымысел. Миф – не поэтическое произведение. Миф содержит в себе субъективность, личностную форму. Только эта форма весьма специфична. Для Лосева миф – это символ, где диалектическим образом выстраиваются отношения сознания и бытия (2001, стр. 97). В мифологическом тексте раскрывается самосознание, сеть отношений, которые Лосев рассматривает через категорию чудесного. Чудесное изначально расположено где-то в субъекте, затем оно зашифровывается в миф. Бытие субъекта в мифе, порой туманное и разорванное, выстраивается как матрица значений и смыслов. Самосознание есть код, конкретная пространственно-временная реальность, представляющаяся в мифе через телесные отношения с объектами. Так герой, путешествуя по сюжету мифа, творит свое бытие, проходя через серии чудесных трансформаций. Чудесным является не характер происходящего, но субъективный синтез, отношения различных планов, серий и событий, где происходят совпадения личности и мира. Лосев дает следующее определение личностному чуду:

«Совпадение случайно протекающей эмпирической истории личности и ее идеальным заданием и есть чудо»
(Лосев, 2001, стр. 190).

Нечто частное, телесное совпадает с идеальным, вечным – вот что заключено в миф. Это рассказ о связи субъективности с целым космосом. Именно такую разорванную всеобъемлющую субъективность, мессианского героя времени пытается описать данная работа. На данном



этапе это звучит слишком абстрактно, и многое еще следует прояснить.

Как существует миф на практике? Такие примеры можно найти в опыте первобытных сообществ, где мифологический текст воплощается в ритуале, интегрируя в него символический порядок. На мифе основывается культ, закрепляя порядки в общественной жизни. События из мифа проявляют себя в ритуалах, где члены архаического сообщества разыгрывают истории об идентичности и статусе. Таким образом то, что работает в мифе, работает в социальных отношениях, как техника, формирующая коллективные представления в обществе. Многочисленный антропологический материал собрал и исследовал М. Мосс. Он также говорит о символическом обмене, за счет которого живет общество, и сцепление членов племени вместе производится ритуалом.

Ритуал синхронизирует частное с общим, выстраивая таким образом порядок из хаоса. Мосс, как и Лосев, говорит о совпадении личного и глобального, исторического, космического, синтезе происходящем в воображении субъекта. Ритуал, разыгрывается как представление, провоцирующее сознание его участников, являясь таким образом прародителем театра. В обряде тело кодируется определенным образом, запуская технику и алгоритм, соединяющих идентичность с миром.

Рассмотрим некоторые из таких техник, относящихся к механизмам священного в примитивных культурах. М. Мосс выделяет три основных техники священного: жертвоприношение, магия и молитва (Мосс, 2000, стр. 448). Все три практики имеют различные структурные элементы, но все они направлены на достижения одного эффекта – совпадения, как внутри сообщества, так и за его пределами. Жертвоприношение имеет в этом списке наиболее социальную функцию, так как в него включены зрители, на которых необходимо оказать определенный эффект. Участники жертвоприношения, несведущие о технике ритуала, всегда субъективируются в нём, вовлекаясь в игру. За успешность ритуала отвечает жрец как тот, кто знает правила ритуала, и следит за их строгим выполнением. Правильно проведенный ритуал жертвоприношения создает



серию идентификаций: жертвователи связывают себя с жертвой, а затем, через нее, сообщаются с трансцендентальным. Тот эффект, что должен создать ритуал перед зрителем – переход между мирами, где жертва, а именно ее смерть, является проводником события. Мосс говорит об особенном двойственном статусе, который приносит в ритуал убийство жертвы:

«Жертвователь и жертва сливаются в одной личности. Отождествление доходит до такой степени, что (по крайней мере, в ведическом обряде) теперь будущая судьба жертвы, ее близкая смерть производят некое обратное действие на жертвователя. В результате положение последнего становится двойственным. Ему надо коснуться животного, чтобы остаться единым с ним, однако он боится прикоснуться к нему, поскольку рискует тем самым разделить его судьбу» (Мосс, 2011, стр. 42).

Предельный субъективный трепет жертвователя рождается из энергии насилия, заражающего все вокруг. Ритуальное убийство создает точку сингулярности, где через жертву приоткрывается амбивалентный мир божественного. Жертва таким образом, является ключиком к совпадению двух миров, которого пытается достичь жрец, которым заражаются несведущие зрители.

Этого же эффекта стараются достичь в техниках магии и молитвы. Они, как и ритуалы, являются машинами по производству субъективности, где техника и тело работают сообща, в единой сингулярности. Магия и молитва, в отличие от жертвоприношения, являются действенными актами, которые совершаются без зрителей. Даже если жрец проделывает жертвоприношение один, он уже всегда зритель, ключевой является жертва. Магия и молитва – иные способы взаимодействия с трансцендентным. Они являются предельно субъективными событиями, от чего часто окружены тайной. Магический акт является наиболее радикальным актом из серии, предельно интимным, так как все происходит на другой сцене: в карнавализованном сознании колдуна. Магический обряд чаще совершают в одиночку, в тайне от официального культа, маг сам является



носителем мифического мышления, способного кодировать реальность.

«В то время как религиозные обряды в общем случае стремятся к яркому дневному свету и публике, чего магия как раз избегает. Даже магические действия, разрешенные законом, все равно стараются скрыть, как и колдовство» (Мосс, стр. 117).

Магия является наиболее субъективным опытом, где маг заводит уникальные отношения с миром, создавая свои личные правила. Маг производит свою реальность, этим он отличается от других, приобретая особенные свойства и статус.

«Это были нервные, беспокойные люди или люди с необычным складом ума для той заурядной среды, где верят в магию. Характерными для мага считают также быстрые резкие движения, прерывистую речь, ораторское или поэтическое дарование. Все эти признаки указывают на присутствие определенной нервозности, которая в большинстве обществ культивируется магами и обостряется во время обрядов. Последние часто сопровождаются настоящими нервными трансами, истериками или эпилептическими припадками. Маг входит в экстаз – иногда настоящий, но по большей части сознательно провоцируемый. Обычно представляют себе, что маг переносится в потусторонний мир» (Мосс, стр. 121).

Зафиксируем эти различия между сокрытой техникой магии и публичным ритуалом. Обе эти техники являются схемами места, где происходит субъективация. Ритуал формирует социальный контекст для его зрителей, предлагая ему готовую символическую систему. Эффективность же магического акта зависит от психофизических особенностей колдуна. Механизм жертвоприношения раскрывается как представление и работает через посредника – жертву. Именно она становится центром для идентификации целого племени. В случае магии, тело мага сама есть жертва



многочисленным богам и сущностям (шизофреническое тело). Сама энергия его тела, движения и мимика носят на себе след потустороннего мира. Главный инструмент мага – чувственность, его способность переживать и выражать. Эти два различных механизма, жертвоприношение и магия, являются наиболее архаичными субъективными схемами. Магия и жертвоприношение стоят на разных полюсах сакрального, оставаясь сторонами одной медали. Жертвоприношение, как и любой ритуал, – публично, оно играет с дистанцией по отношению к силам трансцендентного. Магия сокрыта от глаз, это прямая связь субъекта с миром духов и энергий.

Субъект предстает перед нами как меняющийся код, постоянно зависящий от условий, намерений, обстоятельств – точки наблюдения, собирающего воедино поведение, мысль, выражение, чувственность, положение, характер – систему координат. В примитивных культурах это волшебное совпадение идентичности и мира/вселенной/момента наблюдается в наиболее чистом виде, но оно существует и в контексте современной жизни. Говоря о современных техниках субъективности, мы можем видеть работу механизма жертвоприношения и магических техник, их элементы и алгоритмы в современном искусстве, массовой культуре, науке, философии, телевидении, интернете и непосредственно в жизни. Мифы и ритуалы вплетены в бессознательное. Мосс в своих исследованиях священного говорит о техниках тела, которые формируют социальное поведение через детальные телесные привычки-движения. (Мосс, 2011, стр. 310) Миф в повседневном современном мире распадается на отдельные серии поведений, идентификации, действий, миф о субъекте в киберпространстве, но основание его остается сокрыто.

Антрополог Грегори Бейтсон рассматривает первобытное мышление, как первичный психический процесс. Анализируя традиционную балийскую роспись Бейтсон увидел, как работают бессознательные коды, и именно на архаичных примерах он показал, как габитус оставляет след в индивидуальностях. В традиционной росписи по дереву, Бейтсон замечает не просто культурный артефакт, но целую космологию отношений целого племени.



Через рисунки и узоры художника проступает личная чувственная матрица, и исследователь, обладая живым воображением считывает его код. Соотношение размеров, линий, цветов и деталей сообщает о целой системе отношений между порядком и хаосом, мужском и женском, как в племени, так и в сознании балийского художника. В современном искусстве автор таким же образом эстетически наполняет свое произведение, выражая свой уникальный стиль – субъективный код.

«Вид поведения, называемый искусством, или его продукты (также называемые искусством) практически всегда имеют две характеристики: они требуют (или демонстрируют) мастерство и содержат избыточность (паттерн). Но эти две характеристики нераздельны: мастерство состоит в первую очередь в поддержании, а затем в модулировании избыточности» (Бейтсон, 2000, стр. 78).

Совпадение и предстает перед нами некой избыточностью, это метакод, техника мифа, отпечаток чудесной субъективности отпечатавшейся в рассказе, песне, рисунке, видео, фото, фразе. Субъективация оказывается очень сложным психофизическим феноменом, состоящим из разных синтезов рассудка и чувственности поддерживающих реальность. Субъект складывается из серии привычек, движений, вкусов, – настроек, выражающих его мировоззрение во внешнем мире. Субъект никогда не дан как таковой, непосредственно, он являет себя в более полной мере в совпадении, открывается в каждом отдельном моменте. Такая модель субъективности близка и современной теории художественного произведения, где пост-театр, перформативное искусство и видео арт ставят акцент на тело как на место совпадения, медиума. В этом событии потенциально может разворачиваться малая мифология, чувственность современного субъекта разорванная на эстетические вирусы.

Но в современную эпоху субъективность становится местом манипуляций и сложной уловкой: личность в условиях капитализма поставлена на конвейер, искусственно



сконструирована как код, который можно копировать и распространять. Субъективный код всегда уже заражён чужими интересами, контролем, властью. Медиапространство транслирует популярные шоу, мемы, сериалы, фейковые новости и аффекты. Понятия о субъекте заменяются на серии идентификаций, движущихся в логике глобальных механизмов власти. Субъективность настраивается извне и изнутри, психически и физически через различные техники медиапространства. Один путь к субъекту – магический и скрытый, другой путь – опосредован глобальным киберпространством. Между двумя этими путями и пролегает путь данного исследования. Миф о современном субъекте проступает на поверхности мира как избыточность – актуальные образы, символы, чувственность прорастают в киберпространстве, – они и попадают в поле данного исследования.

Говоря о современном медиапространстве, мы не можем не говорить о капиталистических интересах, маркетинговых алгоритмах и рыночных процессах, контролирующих поведение единой медиа сети. Славой Жижек говорит о кодировании и шифровании социального в капиталистических интересах, пользуясь понятием идеологии. Идеология у Жижека представляется готовой символической системой, местом. Идеология моделирует ложное совпадение человека и мира, уже включая субъекта в капиталистические отношения, пытаясь каждый раз похитить у человека его идентификацию, самосознание. В этом смысле идеология работает против субъекта: вместо совпадения с трансцендентальной личностью соединяется с логикой финансовых рынков. Субъекта тут практически не остается, все его поведение детерминировано системой, с которой он себя идентифицирует. Идеология подменяет самосознание, ровно настолько, насколько субъект комфортно чувствует себя внутри этой матрицы.

«Возможно, это есть фундаментальное измерение “идеологии”: идеология – это не просто “ложное сознание”, иллюзорная репрезентация действительности, скорее идеология есть сама эта действительность, которая уже должна пониматься как



“идеологическая”, – “идеологической” является социальная действительность, само существование которой предполагает не-знание со стороны субъектов этой действительности, незнание, которое является сущностным для этой действительности» (Жижек, 1999, стр. 28).

С намеченной Жижекком перспективы в идеологии не происходит субъективация как таковая, но действует ее фальсификация, подделка (2002). Зритель, увязший в спектакле, теряет способность различать и смотрит на мир чужими глазами. Идеология капитализма, успеха, власти и потребления скрещена в хиазме с технологиями, полностью опосредуя реальность для субъекта. Технические медиа в ситуации с магами и художниками обладают эмансипаторной силой и потенциалом, но одновременно они же становятся инструментами контроля и программирования в руках власти. Медиапространство представляется как поле постоянных идеологических войн, где формируется разорванный миф о тысячеликом герое. Управляемый алгоритмами искусственного интеллекта и нейросетей маркетинг и менеджмент обеспечивает человечество смыслами жизни и ориентирами движения, проникая в ткань воображаемого. Реальность всегда уже собранная и упакованная для нас – вот что такое идеология. Технические медиа, оказываясь инструментом войны, производят аффектацию наших тех, мифологизируя тем самым реальность. Отдельные тела современных субъектов подцеплены к апокалиптическим пророчествам, научным открытиям, финансовым кризисам, военным действиям, черным рынкам, светским скандалам, террористическим актам, медиа-насилию и фантастическим событиям, зависающих в обратной связи непрерывной онлайн трансляции.

Телесные практики современного субъекта производятся в вариациях визуальных кодов: чистка зубов, поход в магазин, встреча с друзьями, – все уже имеет свои виртуальные формы. Представления о мире, опосредованные техническими устройствами отрываются от человека и его переживаний, продолжая полноправно существовать в



медиареальности. Современная чувственность подвергается постоянным аффектам, дополнительным воздействиям, заставляющим тела действовать в медиареальности. Она обретает дигитальную плоть и отправляется в свое путешествие. Существование таких процессов – кодировок рассматривает Р. Барт в «Мифологиях», где он трансформирует понятие мифа под современный контекст. Барт рассматривает миф как вторичную систему означивания, то есть, как форму (1989, стр. 79). Сам язык теряет свои сущностные свойства и значения, оставаясь лишь материалом для вторичной реальности, метатекста. Медиареальность, где сохраняются дигитально-телесные следы и аудиовизуальные архивы современности, имеет мифологический характер. Медиареальность порождается в серии фантазмов, выступающих как опора субъекта. Каждый отдельно взятый зритель-субъект здесь попадает под эстетическое воздействие. Так, с помощью определенных техник, в медиареальности зарождается вера в чудесную ауру новых модных часов, делающую его обладателя привлекательным и неповторимым в процессе символического обмена. Все эффекты скорости, преобразования, исчезновения, изменения, существующие в массовой культуре, работают за счет эстетических кодов, форм, технических аффектов, заложенных в массмедийных образах.

Медиареальность сегодня становится естественной средой для современного субъекта фрагментированной, случайной, нестабильной онтологией. Постоянная виртуальная война за внимание и за тело субъекта вызывает тревогу за него самого. Мифическая форма, метатекст, живущий в культуре постмодернизма, похищает язык, деконструирует его, искажает значения, производит монструозные смыслы (Барт, 1989). Таким образом, вопрос кодировки, алгоритма неразрывно связан с вопросом власти. Телесная чувственность, субъективность проживается в форме постоянно меняющихся эстетических кодов – вирусов. Эти вирусы – жесты, движения, ритмы, образы предлагаются субъекту как набор настроек, из которых он сегодня и создает себя.



ПРОБЛЕМА МЕДИАРЕАЛЬНОСТИ

Медиареальность дана нам как сеть, где сцеплены и подключены субъекты и технические устройства. В ней переплетаются коды человеческого и технического через социально-политические структуры и повседневные цифровые практики и алгоритмы. Природа медиареальности – миф, опосредующий отношения субъекта с реальностью. Проблема и благо медиареальности – в амбивалентности, в сложном мета-отношении, прорастающем из опосредованных техническими устройствами отношений субъекта с самим собой.

Из анализа архаичных мифологических структур мы можем выделить три точки, через которые создается схема субъективности – «традиция, тело и трансцендентальное». При переносе этой схемы на современность элементы схемы заменяются на «техника – тело – капитал». Тело остается ключевым неизменным местом в схеме, откуда она прорастает. Другие же элементы меняются в зависимости от парадигмы – традиция/техника, трансцендентальное/капитал.

Капитализм сегодня вытесняет знание о трансцендентальном в бессознательное, предлагая взамен сладкую утопию рыночной идеологии. Денежные процессы оказываются вплетены в символический обмен, образующий общество. Там, где много денег – много блестящих поверхностей, минимализма, скорости, четкости и качества. Логика капитализма навязывает свою эстетику, свои техники, подчиняющие медиареальность. Ж.-Ф. Лиотар описывает работу экономики через эстетическую категорию возвышенного.

«Все же есть кое-что в капиталистической экономике от возвышенного. Она не академична, не физиократична, она не признает никакой природы. Это, в некотором смысле, экономика, управляемая Идеей, идеей бесконечного богатства, бесконечного могущества. И она не в состоянии привести ни одного примера из реальности, чтобы подтвердить эту идею. Подчинив себе посредством технологии, особенно науку о языке,



капиталистическая экономика лишь преуспевает в том, чтобы превратить реальность в нечто все менее и менее схватываемое, в нечто сомнительное, беспомощное» (Лиотар, 1997, стр. 237).

Возвышенная идея капитала подменяет собой место трансцендентального, в совпадении с которым, субъект производит себя, свое самосознание. Связи в обществе управляются скоростными электрическими сигналами и магнитными волнами, невидимыми для глаза. Медиареальность, увлеченная потоками капитала, лишает субъекта твердого основания. Глобальное сообщество, которое образовалось благодаря развитию капиталистической системы, не имеет никаких трансцендентальных, духовных оснований, кроме капитала. Символический обмен, запущенный капитализмом, отделился от общества, производя иное нечеловеческое бытие. Вальтер Беньямин сравнивает капитализм с новой религией, называя его культом глобального общества, у которого нет никаких порядков, кроме экономических.

«В сущности религиозного движения, которым является капитализм, заключается стремление держаться до конца, до полного и окончательного обвинения самого Бога, до того последнего мирового состояния отчаяния, на которое как раз еще и надеются. В том и состоит историческая неслыханность капитализма, что религия больше не является преобразованием бытия, но есть его превращение в руины» (Беньямин, 2012, стр. 101).

Меланхолическая интонация Беньямина оказывается общим местом для мыслителей XX века. Возвышенное чувство современности – шок от ничто, скрывающееся в мерцании медиареальности. Субъект наблюдает себя со стороны, как на чужое бытие, организованное через технические устройства и маркетинговые алгоритмы. Техническая опосредованность и есть та дистанция, которую отмечает Кант в чувстве возвышенного, дистанция, позволяющая наблюдать за гибелью цивилизации. Медиареальность сегодня является аппаратом зрения, где



вместо одного, всегда есть два: технический след реальности и ее вторичное означивание, метаконтекст. Все аудиовизуальное поле закодировано техническими средствами. Вся сфера видимого: кино, дизайн, архитектура социальных сетей, – подчиняется интересам финансовых потоков, где субъект пытается определить себя. Массовые медиа, одержимые возвышенной идеей капитализма, занимаются производством невозможного мифа, насилующего, расщепляющего субъекта снов и снов.

Вместо одного всегда есть два. Технические устройства стали нашими телесными протезами, помогающими нам видеть, ориентироваться и двигаться в пространстве. Фантазмы о человеке-машине зародились в массовой культуре как следствие индустриальных революций. Миф о современном субъекте производит сам себя и имеет тысячи форм. Уже в XX веке авангардное искусство остро реагировало на техническое опосредование повседневной жизни и производило множество вирусов и мифов об этом. Один из примеров того времени – теория киноглаза Дзиги Вертова. В его авангардной концепции нового человека оптический прибор вживается в тело субъекта, а зрение приобретает за счет техники новые возможности глубины и фокуса. Киноглаз Вертова – биотехническая сборка. Дзига Вертов, вооруженный кинокамерой, преследовал материю реальности, стараясь «застать самую жизнь врасплох». Его теория киноглаза, являясь частью большой идеологии нового революционного человека, актуальной тому времени, сегодня может быть обнаружена в молчаливой и скрытой идеологии одинокого видеоблогера. Киноглаз Вертова был пропитан авторской идеологией тогда, как и сейчас контент отдельно взятого видеоблогера пропитан актуальными проблемами медиареальности. Зрение в киберпространстве всегда удвоено, визуальное бессознательное уже всегда упорядочено чужим взглядом.

Сборки человек-машина стали местом образования новой чувственности: техника-тело. Работа с техническими устройствами не просто изменила тело, но переизобрела его. Психоанализ раскрывает психический аппарат человека как устройство по записи и обработке телесного опыта, где сознание и бессознательное работают как кодирующие



системы, как матрица. Фрейд открывает бессознательное как психически вытесненное поле, как табуированную зону для субъекта-аппарата, хранящего память о своих поломках. Реальность, опосредованная техническими аффектами, производит дыры в чувственности, из которых на поверхность поднимаются хтонические силы бессознательного. Скрещивание техники и тела оказывается опасным и травматичным опытом, где живое тело оказывается угнетенно монструозными процессами и сумасшедшими скоростями. Оптические приборы трансформировали и расширили восприятие, приблизив к себе физическую материю реальности. Медиареальность, создаваемая сетью случайных аудиовизуальных образов, превратилось в дигитальное зеркальное отражение субъекта, живущего в расколоте состоянии.

Беньямин тонко подметил те сдвиги в чувственности, что произошли в культуре с появлением кино. Кино впустило в жизнь трансцендентального, нечеловеческого субъекта, наблюдающего и раскрывающего нашу жизнь.

«Пусть нам в общем знакомо движение, которым мы берем зажигалку или ложку, но мы едва ли что-нибудь знаем о том, что, собственно, происходит при этом между рукой и металлом, не говоря уже о том, что действие может варьироваться в зависимости от нашего состояния. Сюда-то и вторгается камера со своими вспомогательными средствами, спусками и подъемами, способностью прерывать и изолировать, растягивать и сжимать действие, увеличивать и уменьшать изображение. Она открыла нам область визуально-бессознательного, подобно тому как психоанализ – область инстинктивно-бессознательного» (2012, стр. 222).

Технические средства стали нашими инструментами для получения эмпирического знания, стали возможностью для субъективации в ритме, интенсивности, времени, настроении. Все дело в самом отношении субъекта с техникой, где он производит себя. Авангардные художественные течения начала XX века хорошо показывают



эти процессы, где искусства развиваются бок о бок с техническими устройствами. Техника дает искусству возможности нового языка, свободного от старых понятий. Художник, осваивающий технику собственным телом, открывает для себя трансцендентальное поле самостоятельно, где категории времени и пространства используются как материал для произведения. Субъективность сообщается аффектами, длительностями, формами. Технические устройства позволили субъективности более тонко чувствовать, воспринимать и использовать частоты, ритмы, ощущения, видимости, время. Оптические устройства записи позволяют запечатлеть и производить проживание времени и пространства. Авангардные художники активно используют их для деконструкции реальности, которые в свою очередь меняют и социально-политический контекст. Искусство также выступает как техника, материализующая нечеловеческую реальность в действительности. Оно привносит нечеловеческий взгляд, ломая человеческий язык. Таким искусством XX века был дадаизм. Он выступил примером веселого эксперимента субъекта со своим восприятием, игры смысла. Беньямин отмечает дадаизм как течение ответившие актуальным запросам жизни:

«Из манящей оптической иллюзии или убедительного звукового образа произведение искусства превратилось у дадаистов в снаряд. Оно поражает зрителя. Оно приобрело тактильные свойства. Тем самым оно способствовало возникновению потребности в кино, развлекательная стихия которого в первую очередь также носит тактильный характер, а именно основывается на смене места действия и точки съемки, которые рывками обрушиваются на зрителя» (2012, с. 225).

Шоковое воздействие, вот та ключевая потребность масс, которая нашла свое воплощение в искусстве кино того времени. Сейчас жизнь субъекта все больше напоминает нестабильные колебания различных состояний: напряжения, их разрядки и других интенсивностей. В медиареальности



становится не так важна сама информация, как способ ее подачи. Аффекты, скорости, движения, события – вот, что организует карнавал образов и смену декораций в обществе. Но не стоит забывать об одном колеблющемся, амбивалентном моменте: субъект постоянно создает себя здесь и сейчас выстраивая свои пространственно-временные ряды субъективности из готовых конструкторов и кодов идеологий, мифов, вирусов.

Здесь следует сделать небольшое заключение о медиареальности. Это опосредованное техническими средствами пространство, контролируемое интересами как крупных корпораций, так и отдельных личностей. Война, разворачивающаяся в медиареальности – это соперничество за внимание и влияние, позволяющие захватывать еще большие ресурсы. Это война одержимая разрушением, растратой продуктов избыточного производства. Сегодня медиареальность является полем такой войны, где основным оружием является скорость. Скорость передачи сигнала, влияют на частоту и качество эффекта реалистичности и убедительности для субъекта. Кризис представления, начавшийся в начале XX века, сегодня доходит до своего предела, создавая поле абсолютной слепоты. Скорость позволяет контролировать видимость, освещая одни события ярче и быстрее, чем другие. Медиавойна представляется битвой за первенство, итоги которой напрямую зависят от скорости восприятия и анализа каждого события современным субъектом. Отныне скорость означает ясность, и именно эту ясность стараются разрушить постоянно ускоряющиеся капиталистические машины. Этот процесс описал Поль Верильо, вводя понятие “машины зрения” для описания того, как медиaprостранство деформирует и замещает само восприятие:

«Поскольку частота-время света стала определяющим фактором релятивистской апперцепции явлений, а следовательно, и принципа реальности, машина зрения есть не что иное, как “машина абсолютной скорости”, подвергающая сомнению традиционные понятия геометрической оптики – прежде всего наблюдаемое и ненаблюдаемое» (Вирильо, 2004, с. 132).



Скорость оказывается естественным медиатором между видимым и невидимым, светом и тьмой, сознанием и бессознательным. Скорость является инструментом манипуляции, оружием и инструментом эмансипации.

Представления о военном положении современной медиареальности сопоставимы с концепцией “общества контроля” Жюльена Делеза. Описанное им устройство общества, приходит на смену дисциплинарному обществу, где порядок кодировался непосредственно в теле гражданина. Современная власть сосредотачивается на обывательском восприятии, опосредуя отношения человека с собственным телом и средой через технологии, она незаметно вписывает в код свои интересы. Общество контроля вводит субъекта в психотическую ситуацию, заставляя его все интенсивнее наблюдать за своим поведением и распадаться. Машина контроля производит идентификацию через временные ряды и эстетику пространств, настраивающие поведение и настроение субъекта. Контроль встраивается в индивидуальную психику каждого, встраиваясь в тело изнутри, через сознание.

«Старые общества суверенитета использовали простые машины – рычаги, тяды, часы. Более поздние дисциплинарные общества оснастили себя машинами, использующими энергию, вместе с пассивной опасностью энтропии и активной опасностью саботажа. Общества контроля имеют дело с машинами третьего типа – с кибернетическими машинами и компьютерами, пассивная опасность которых – зависание, а активная – пиратство и внедрение вирусов» (Делез, 2004, стр. 23).

Если капитализм функционирует в медиареальности как вирус, то субъекту остается в ней одно место – ошибка. Эта ошибка для системы является точкой мессианского совпадения для субъекта, является точкой его крушения и точкой рождения нового, где субъект соотносится со своей исторической миссией. Тезис данной работы звучит так: в условиях глобальной медиареальности субъект может существовать только как ошибка в системе.



СУБЪЕКТ ОШИБКИ

Субъект ошибки – это миф о парадоксальном субъекте в медиареальности. Его парадоксальный характер выходит из самого мета-принципа медиареальности, которая не подразумевает присутствие цельного субъекта. Проблему медиареальности можно сформулировать как проблему гиперхаоса, где происходит постоянное хаотичное столкновения объектов, языковых систем и отношений. Гиперхаос, являясь смесью из субъектно-объектных связей, образует новый вид субъективности: субъективности-события. Сегодня события выходят на первый план, они решают судьбу медиареальности. Субъект ошибки является проводником таких событий, производящих изменения в реальности. Субъектом ошибки является тот, кто задает такое движение, делает выбор, наблюдает, переключает, одновременно являясь объектом, над которым производится действие. Субъект сам оказывается местом раздела между чувственным и рассудочным, телесным и техническим, чьим совпадением он и является. Ошибка – сигнал о таком совпадении, ответная реакция на магическое действие над самой реальностью. Видимая реальность, опосредованная техникой создает иллюзии пространства, обманывая чувственность и навязывая движения. Субъект ошибки практикует иное ориентирование в пространстве, намеренно игнорируя видимую реальность.

Субъект ошибки – проект субъективности вне субъекта. Он отказывается от каких-либо признаков субъекта, идентифицируясь с безличными событиями. Субъект ошибки сам является местом, зазором между видимым и невидимым, откуда происходит точка сингулярности. Это место появляется как естественное решение конфликта медиареальности – синтеза технического и телесного, сознательного и бессознательного, частного и общего.

Обращаясь к субъекту ошибки, мы обращаемся к исследованию вытесненного, того, что так или иначе цензурируется медиареальностью, и прячется на глубине «web» сети. То, что остается табуированием медиареальности – страдания тела, боль и отчуждение. Отношения с собственным телом остается личным делом каждого,



покрытым тайной и скандалом. То, что остается вытесненным в медиареальности, это сама жизнь, существование. Жизнь завирусована и запутана. Следствием чего являются вспышки хаоса, массовые ментальные расстройства, терроризм. Субъект ошибки обитает в пограничных зонах медиареальности, в точках, где невидимое переводится в дигитальную материю. Подобно магу, оперирующего мифическим мышлением, субъект ошибки оперирует своей перверсивной, разорванной чувственностью, позволяющей ему наблюдать самого себя. Таким образом, от чувственного совершается переход к сверхчувственному. Этот процесс предсказал Ф. Ницше. Его дионисийский сверхчеловек является прародителем модели субъекта ошибки:

«Лишь поскольку гений в акте художественного порождения сливается с тем Первохудожником мира, он и знает кое-что о вечной сущности искусства, ибо в этом последнем состоянии он чудесным образом уподобляется жуткому образу сказки, умеющему оборачивать глаза и смотреть на самого себя; теперь он в одно и то же время субъект и объект, в одно и то же время поэт, актер и зритель» (1990, стр. 47).

Субъект ошибки обладает своей скоростью восприятия и синтеза реальности, которую он противопоставляет навязываемым капитализмом временным рядом. Интенсивное наблюдение за собственным присутствием, позволяет субъекту ошибки всегда находится в прямом, сакральном контакте со средой и взаимодействовать с ситуацией сериями жестов и знаков. Именно повседневность становится опытом современного Реального, где происходят основные травмы и лакуны субъекта ошибки, его разочарования и крушение иллюзий, созданных медиареальностью. Субъект ошибки находится на периферии, где происходит слом систем, стык культур, языков и техник. Маргинальность существования приближает нас к шизотипическому субъекту, который остается единственным возможным субъектом во множественной киберсети. Субъект ошибки ценой своей жизни старается



решить глобальный конфликт, отбирая и проверяя работу механизмов реальности.

Реальные связи между субъектами, реальные отношения шифруются в медиареальности, и субъект ошибки выбирает особенный, сломанный код. Субъект ошибки – это вопрос о сообществе. Ж. Л. Нанси, пытаясь говорить о мифе сегодня, также заводит разговор о сообществе. Нанси характеризует форму существования современного сообщества как непроизводительность. Сообщество, устроенное как опосредованная телами и техниками временно-пространственная субстанция, возводит в главный принцип своего со-бытия тотальную разделенность субъектов. Субъект-сообщество существует лишь на своем пределе, где его выказанная вовне форма и жест указывают на его конечность, совпадают с его смертью. Сообщество разворачивается вокруг невозможности совместного бытия, где каждый раз перебираются возможности со-бытия вместе. Непроизводительность сообщества намекает на сам разорванный характер коммуникации внутри сообщества, которая по настоящему начинается в прерывании всякой коммуникации, в разрыве реальности и молчании. Настоящая сопричастность происходит на уровне, где сообщество соотносится с неким трансцендентальным субъектом. Таким образом, место, где происходит совпадение субъекта и мира, является определенной формой конечности этого события. Если классический картезианский субъект задумывался как рациональная машина рефлексии и анализа, то современный субъект появляется как абсолютное зависание системы, ее гибель. Субъект ошибки – это модель катастрофы. Создание разрыва, лакуны, ошибки является естественным методом борьбы с угнетающей символической матрицей – это движение освобождения. Сбой – это приостановка времени и перестановка сил, и именно в таких моментах сингулярности и действует субъект ошибки. Эффект прерывания рождается из самого тела, растягивающего и сжимающего событие, где происходит перекодирование, переозначивание. Субъект ошибки живет в ассамбляже, в сети со-бытия.

«Это можно зафиксировать, сказав, что нет слитности, нет общего бытия, а есть только бытие вместе. Всякая



онтология, будучи теперь логикой бытия в себе, как бытия к себе, сводится также к в-месте этих “к-себе”. Данная “продукция” или тотальная эволюция, иначе сказать, онтологическая революция есть именно то, что с нами происходит, хотя это все еще мало изучено со времен Гегеля и Маркса, Хайдеггера и Батая. Нет обычного смысла бытия, но “в-месте” бытия пересекает всякий смысл. Или, сказать иначе, существование есть только как разделенное» (Нанси, 2011, стр. 151).

В заключении мы выводим общую формулу субъекта ошибки. Он всегда открыт для сообщества, несмотря на то взаимодействует ли он с субъектами, объектами или иными субстанциями. Он знаменует с собой возвращение суверенной жизни и процесс ее эмансипации. Этот процесс представляется как сопротивление системе, производимое совместными усилиями тела и техники, производящими декодирование и сбой символической матрицы, давая место рождению нового мифа и языка. Ошибка, заложенная в субъекте, является его личной формой конечности, той предельной формой себя, позволяющей выходить в пространство отношений и событий. Субъект ошибки – сообщество, сеть самовольных изгнанников, партизанов, философов, террористов, аутистов, монстров, магов, художников, шизофреников. Субъект ошибки является нарушением официальных порядков и процедур, он деформирует время и играет с реальностью здесь и сейчас. Его субъективность разворачивается в пространстве между, его субъективность это электрический ток.

Список литературы

- Барт, Р. (1989). *Избранные работы: Семиотика, Поэтика*. М.: Прогресс.
- Бейтсон, Г. (2000). *Экология разума. Избранные статьи по антропологии, психиатрии и эпистемологии. 1969-1972*. М.: Смысл.
- Беньямин, В. (2012). *Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. Сб. статей*. М.: РГГУ.
- Вирильо, П. (2004). *Машина зрения*. СПб.: Наука.
- Делез, Ж. (2004). *Переговоры 1972-1990*. СПб.: Наука.



- Жижек, С. (1999). *Возвышенный Объект Идеологии*. М.: Художественный журнал.
- Жижек, С. (2002) *Добро пожаловать в пустыню Реального*. М.: Прагматика культуры.
- Лиотар, Ж.-Ф. (1997). *Возвышенное и авангард. Метафизические исследования*, (4), 224-241.
- Лосев, А. Ф. (2001). *Диалектика мифа*. М.: Мысль,.
- Мосс, М. (2000). *Социальные функции священного*. СПб: Евразия.
- Мосс, М. (2011). *Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии*. М.: КДУ.
- Нанси, Ж.-Л. (2011). *Непроизводимое сообщество*. М.: Водолей, 2011.

References

- Barthes, R. (1989). *Selected Works: Semiotics, Poetics*. Moscow.: Progress. (in Russian)
- Bateson, G. (2000). *Ecology of the mind. Selected Articles on Anthropology, Psychiatry and Epistemology. 1969-1972*. Moscow: Meaning. (in Russian)
- Benjamin, W. (2012). *The doctrine of similarity. Media aesthetic works. Digest of articles*. Moscow: RSUH. (in Russian)
- Deleuze, G. (2004). *Negotiations 1972-1990*. Saint Petersburg: Science. (in Russian)
- Losev, A. F. (2001). *Dialectic of myth*. Moscow: Mind. (in Russian)
- Lyotard, J.-F. (1997). *Sublime and avant-garde. Metaphysical Studies*, (4), 224-241. (in Russian)
- Mauss, M. (2000). *Sacrifice and its Function*. Saint Petersburg: Eurasia. (in Russian)
- Mauss, M. (2011). *Society. Exchange. Personality. Proceedings of social anthropology*. Moscow: KDU. (in Russian)
- Nancy, J.-L. (2011). *Unproductive community*. Moscow: Aquarius, 2011. (in Russian)
- Virilio, P. (2004). *The Vision Machine*. Saint Petersburg: Science. (in Russian)
- Zizek, S. (1999). *The Sublime Object of Ideology*. Moscow: Art magazine. (in Russian)
- Zizek, S. (2002) *Welcome to the Desert of the Real*. Moscow: Pragmatics of Culture. (in Russian)