

Михаил Степанов

След машины: генеалогия «комплекса аппарат–оператор» Вилема Флюссера

1.

Авангард, как европейский, так и русский, заморожен становлением Великой машины, принимаемой как новая Природа. Футуристы 1910-х годов восхваляли машины и машинную технику как вид новой высшей реальности, замещающей старую природу. Дадаисты приветствовали машинизм Татлина и, создавая собственный вариант «машинного искусства», иронизировали над восторгами и страхами перед машиной¹. Конструктивисты со всей серьёзностью строили новый мир посредством машин. Сюрреалисты конструировали неработающие невозможные машины, запускающие работу бессознательного, и т. д. Отметим, что взаимоотношения человека и машины в целом являются одной из центральных проблем культуры зрелого индустриального общества конца XIX — начала XX века, когда машинная

1 «Своеобразным откликом на "Башню Третьего Интернационала" Татлина стала "Пласто-дио-дада-драма" Й. Баадера. На известной фотографии с "Ярмарки дада", опубликованной в "Альманахе дада", Гросс и Хартфилд демонстрируют свой программный плакат "Искусство умерло, да здравствует новое машинное искусство Татлина". Очевидно, что берлинским дадаистам Татлин представлялся русским идеологом "антиискусства". В отличие от пафоса автоматизации футуристов, дадаистское отношение к машине имело и скептический аспект: механизмы в их понимании — и причина инвалидности ("механизм военной Машины") и её следствие (замена биологических частей механическими)», — см.: Изюмская М. [Послесловие] // Альманах дада. — М.: «Гилея», 2000. С. 141—142.

техника уверенно обосновывается во всех сферах человеческого бытия: таким полноценным представителем машины оказывается как пулемет, так и фотоаппарат.

Однозначного и ясного отношения к машине в этот период едва ли можно ожидать. Осциллируя между ужасом и восторгом, отношение к машине в культуре всё более усложняется. С одной стороны — ужас порабощения человека машиной, растущее одиночество и незащищённость в системах тейлоризма и на конвейерах Генри Форда, выхланивающих остатки человеческого в человеке. Уроки Первой мировой войны, где впервые в истории было задействовано огромное количество технологических средств массового уничтожения людей, также не прошли даром². С другой стороны — открытие новой реальности, реальности машинного — чистой и лишённой наслоений человеческого.

Дзига Вертов в своих пламенных манифестах 1920-х годов утверждает аппарат как новую чувственность «нового человека». Вооружённый глаз — механическое око, показывает то, что может видеть только он: «Киноглаз живёт и движется во времени и в пространстве, воспринимает и фиксирует впечатления совсем не как человеческий,

2 Нечеловеческую техногенность войны описывают художественные работы Эрнста Юнгера, Луи Фердинанда Селина, Отто Дикса и др.

а по-другому»³. Камера в руках человека, выступая продолжением его тела, независима от замысла, это не только средство фиксации жизни, пойманной «врасплох», но и главный участник всеобщей машинерии, освобождения не столько от «кухонного рабства» и тяжелого труда, сколько от человеческой природы. Киноаппарат сам фиксирует и организует материал, он носитель нечеловеческой чувственности⁴. В варианте манифеста «Мы» (1922) Вертов стыдит человека за его «грузность и неуклюжесть»: «Стыдно перед машинами за неумение людей держать себя, но что же делать, когда без-ошибочные манеры электричества волнуют нас больше, чем беспорядочная спешка активных и разлагающая вялость пассивных людей/.../. Машина — такой же участник, как и человек в «организации необходимых движений вещей в пространстве»⁵, в создании человека будущего. Метакинематографические ходы Вертова, такие, как введение образа оператора в «Человеке с киноаппаратом» и образа монтажёра звукозаписи в следующем фильме «Симфония ДОНБАССА» (известном как «Энтузиазм») воплощают его главные идеи сотрудничества, слияния человека и машины в едином творческом порыве⁶.

Требование «нового человека», будь то биологическое улучшение (отбор, селекция — евгеника) или механическое протезирование, преследует одну простую цель — выведение новой человеческой породы, особи, способной построить новый мир. Этот новый мир должен быть более «истинным», «реальным» — лучшим, по аналогии с новым человеком⁷. Строительству нового мира предполагалось осуществлять через освобождение человека техникой. «Переработка действительности», провозглашаемая авангардом, стала доступна через новые

3 Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. — М.: Искусство, 1966. С. 55.

4 Михаил Ямпольский отмечает это превращение оператора Михаила Науфмана в объект съёмки и считает, что тем самым Вертов ещё раз подчеркнул идею того, что машина имеет свой взгляд. Этот объект-оператор «придавал материалу характер "чужого видения"», см.: Ямпольский М. Язык — Тело — Случай: Кинематограф и поиски смысла. — М.: НЛО, 2004. С. 222.

5 Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. — М.: Искусство, 1966. С. 47.

6 Ичин К. Пролетариат врасплох: «Симфония ДОНБАССА» Дзиги Вертова // Авангард и идеология: русские примеры. — Белград: Филологический факультет, 2009. С. 628—629.

7 Идея улучшения человеческой породы занимала умы не только художников и литераторов авангарда, но и была важной частью работ философов-носимволов (П. Т. де Шарден, К.Э. Циолковский, В.И. Вернадский и др.). Особое место в их ряду занимает проект оживления мёртвых «Философии общего дела» Н.Ф. Федорова, которого вместе с другим русским исследователем А.А. Богдановым ренутрируют в предтечи трансгуманизма: Stambler I. Life extension — a conservative enterprise? Some fin-de-siècle and early twentieth-century precursors of transhumanism. // Journal of Evolution and Technology — Vol. 21 Issue 1 — March 2010. P. 13—26.

медиаальные средства, такие как радио, кино-, фотоаппараты. Массовое же производство, и, как следствие, удешевление и простота в обращении с фото- и кинокамерами, превратило их в массовые «протезы» для зрения. Таким образом вертовские «киноглаз» и «радиоуха»⁸ воплощают одержимость всевозможными машинами, сакрализацию и поклонение технике, свойственные авангарду первой половины двадцатого века.

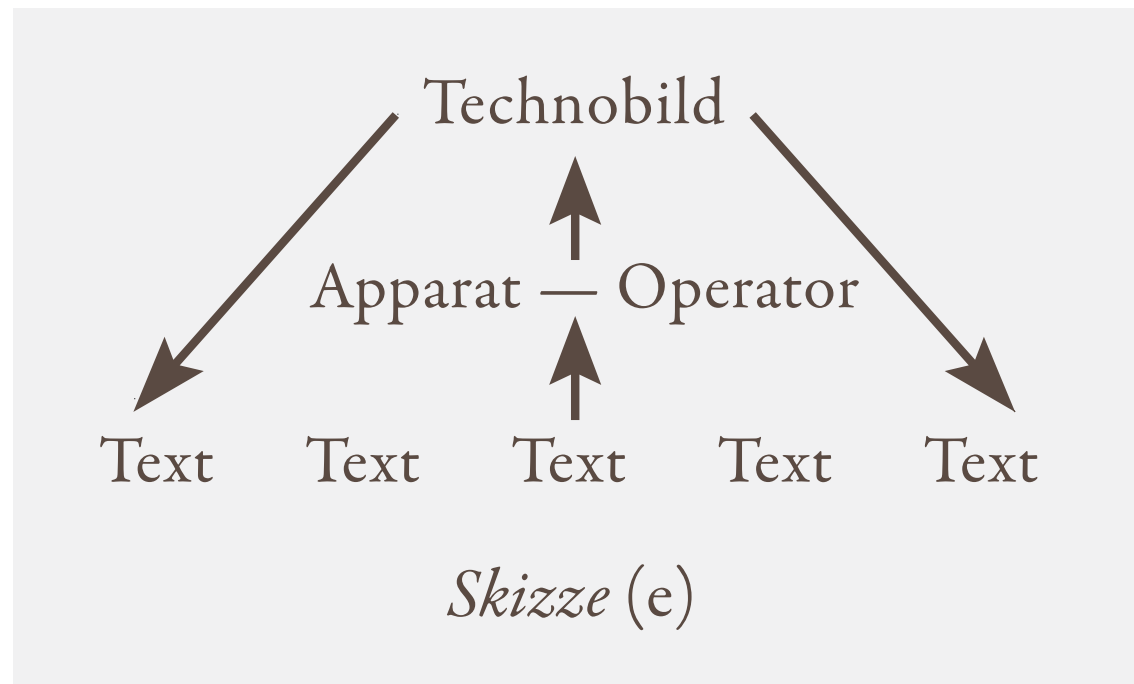
Одновременно меняется понимание способностей человека, в частности видения. Человеческое зрение признаётся недостаточным для фиксации некоторых сторон реальности, так, например, глазу оказывается недоступна тонкая реальность движения. Фотоаппарат и кинокамера заменяют несовершенство живописи и глаза. Недоступная глазу человека реальность, достигаемая посредством фото- и киноаппаратуры, — реальность, по сути производимая ими, что, однако ещё не опознаётся, поэтому объявляется исключительной реальностью, связанной с реальностью бессознательного. На место человеческого глаза приходит объектив камеры: «Мы сегодня раскрепощаем аппарат и заставляем его работать в противоположном направлении, дальше от копированного»⁹. Человек с фотоаппаратом от использования фотоаппарата как имитатора глаза дошёл до идеи камеры как протеза-усилителя признанного ущербным человеческого глаза.

Как показывают исследователи, авангард открывает в машине способ переустройства мира, способ скорейшего низвержения ремесленного ручного искусства со всем его субъективизмом и мелкобуржуазностью. Поэтика авангардизма — «машинеризм» во всём. Даже в орнаменте тканей, в рисунках того времени преобладают производственные мотивы: «зубцы, колёса, рычажки», «серп и молот»¹⁰. Искусство должно быть машинным, служить повседневно-сти и быть главным элементом «жизнестроения». Машина конструирует нового субъекта, открывающего новую эпоху — эпоху позитивного развития интеграции человека и машины. Повседневность должна быть трансформирована посредством машин, преобразующих материальность, пространство,

8 См.: Ичин К. Пролетариат врасплох: «Симфония ДОНБАССА» Дзиги Вертова // Авангард и идеология: русские примеры/ред. сост. Корнелия Ичин. — Белград: Филологический факультет, 2009. С. 625—636.

9 Из манифеста Киноки. Переворот: Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. — М.: Искусство, 1966. С. 53.

10 Бобилевич Г. «Скрещение нитей — перекресток концепций». Язык текстильного дизайна русского авангарда // Авангард и идеология: русские примеры. — Белград: Филологический факультет, 2009. С. 503—521.



язык, и визуальность, и далее самого человека — его восприятие, мышление, поведение. Машина, таким образом, выступает как проект глобальной реорганизации мира, результат социального прогресса через крушение границ между жизнью и искусством, биологией и механикой¹¹.

Говоря о машине авангарда и о машине вообще, мы не можем дать единственного определения, охватывающего все аспекты машинного, мы имеем дело со множеством следов, постоянно стирающихся, наличествующих и отсутствующих. В своей работе «О грамматологии» (1967) Жан Деррида определяет след следующим образом: «След есть ничто, он не есть сущее, он выходит за рамки вопроса "что это есть?" и при случае делает его возможным»¹². Машина относится и к природе, и к культуре, её исток уходит в бесконечность. Речь идёт о следе машины.

2.

Авангард оказывается пространством, где сходится множество следов. Один перелёстывается с другим, тот с третьим, и так до полной неразличимости. В данной статье я намериваюсь проследить за концептом «комплекс аппарат-оператор» пионера теории медиа Вилема Флюссера, генеалогические

11 См.: Spieker S. Orthopaedie und Avangarde. Dziga Vertovs Filmauge aus prothetischer Sicht. // Apparatur und Rhapsodie. Zu den Filmen des Dziga Vertov/Hrsg. Natascha Meyer u. Jurij Muraschov. — Frankfurt a.M. 2000. S. 147—171.

12 Деррида, Ж. О грамматологии/пер. с фр. — М., 2000. С. 205.

корни которого обнаруживаются во многих идеях авангарда. Этот след выводит нас к современности и позволяет показать всё возрастающую роль машинного в дискурсе и практиках медиа в настоящем.

Во всём философском наследии Вилема Флюссера наиболее очевиден стойкий интерес к проблеме визуального, в частности фотографического. Но если пойти дальше очевидных вещей, мы столкнёмся с проходящей практически через все его произведения проблемой взаимоотношений человека с технологиями, или иначе, в формулировке самого автора, — с «комплексом аппарат-оператор».

Исследователь философии Флюссера Райнер Гульддин утверждает: «Абсолютно центральную роль в произведениях Вилема Флюссера играет гибридное, интердисциплинарное понятие аппарата, располагающееся между теорией информации, философией, литературой и социологией»¹³. Он показывает, как трансформировался на протяжении всего активного творчества Флюссера этот концепт. Его генеалогические корни протягиваются далеко назад, а именно в ранние 1920—30-е годы, к пражской легенде о Големе, восходящей к XVII веку, которая легла в основу одноименного романа Густава Майринка (1915) и была экранизирована Паулем Вегенером и Карлом Бёзе (1920), к «R.U.R.» (Разумным Универсальным Роботам) Карла Чапена

13 Guldin, R. Golem, Roboter und andere Gebilde. Zu Vilém Flussers Apparatbegriff // FLUSSER STUDIES 09 — <http://www.flusserstudies.net/pag/09/guldin-golem-roboter.pdf>

1921 года и к административным аппаратам Кафки — эти три специфические составляющие идеи аппарата Флюссера вычлениются Гульдиным и прослеживаются в их социально-политическом значении.

В своих работах Флюссер делает несколько попыток развести технические устройства — инструменты, машины, аппараты, делает это не совсем строго и достаточно схематично: инструмент служит работе по информированию предметов, машина же — это информирование предметов на основе научной теории, аппарат не служит работе — это игрушка, имеющая дело с информацией. Цель аппарата «не в том, чтобы изменять мир, но в том, чтобы изменять значения мира»¹⁴. Причём сам аппарат остается непроницаемым чёрным ящиком, и тот, кто имеет с ним дело, никогда не может до конца его распознать. Эти определения Флюссер даёт в наиболее известной работе «За философию фотографии», утверждая в духе негативной антропологии идею порабощения человека аппаратом.

Отмечу, что по Флюссеру, исторически первым аппаратом является как раз фотоаппарат. С ним свершился переход от манипуляций орудиями к манипуляциям с веществами и образами¹⁵. Фотография создаётся на основе научной теории, производится из химических материалов и света, представляет собой материальную поверхность.

Первые фотографии воспринимались как медиум объективности, которая наконец независимо от человеческих чувств показывает, доставляет нам вещи такими, какие они есть в «природе»¹⁶. Лишь позднее идеи перцептивного синтеза сделали необходимым несколько иначе рассмотреть данные, поставляемые медиа. Единство мира предстало в многообразии, и сам субъект, находящийся всегда уже в отношениях с языком и культурой, то есть с медиа и культур-техниками, исторически наполненными формами визуализации и репрезентации и следовательно с медиа, навязывает миру единство. Это отмечает Вилем Флюссер и показывает, как категория аппарата обуславливает тип культуры.

У Флюссера технические устройства повторяют одни и те же движения — симулируют функции тела и мышление. На первый взгляд, получается, что человек расщеплён — тело и мышление всё также разделены,

14 Флюссер, В. За философию фотографии/Пер. с нем. — СПб.: Изд-во СПбГУ, 2007. С. 27.

15 Флюссер В. О проецировании/пер. с нем // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики. №3/4, (9/10), 2009. С. 71.

16 Hörisch J. Der Sinn und die Sinne. Eine Geschichte der Medien. Frankfurt am Main: Eichborn-Verl., 2001. S. 227f.

заменимы по отдельности и протезируемы: есть бездумные протезы тела и есть «как бы» мыслящие протезы — аппараты. Однако приоткроем внимательней к размышлениям Флюссера, к его анализу аппаратов. Мы увидим, что протезы кончатся в «нулевом измерении численного мышления»¹⁷ — на цифровых медиа. Центральной здесь становится не функциональность, заложенная в них программой, а то, что они могут сверх заложенной функции. Аппараты — это устройства для игры, цель которой — новая информация, расширение осмысленного мира.

Таким образом, первое аппаратное детище — фотография — никакое не объективное отражение реальности, как аппаратный продукт она генерирует собственную абстрактную реальность, синтезирует всегда лишь какую-то специфическую, абстрактную её форму. Понимание того факта, что мир, с которым люди вступают в контакт посредством аппаратов, некая тривиальная и двумерная поверхность образа, данного фотографией, а всегда нечто большее, что позволяет занять критическую позицию по отношению к данностям. Критическая позиция к миру разворачивается не в консервативном дуализме тела и мышления, образа и отображения, а исходит из того, чтобы сам этот дуализм подвергался критике. Критика реализуется в практике не противопоставления, а создания новой среды, практике проецирования (Projizieren)¹⁸. Новая практика, о которой говорит Флюссер, — это проецирование/проектирование возможного, а не отображение наличного. В то время

17 В концепции культуры Флюссера «нулевое измерение» — это финал технологического развития человечества. В работе «О проецировании» он набрасывает эскиз медальной истории человечества: «медленное и трудоёмкое культурное развитие человечества может рассматриваться как пошаговое отступление из жизненного мира, как возрастающее отчуждение. С первым шагом назад из жизненного мира — из контекста людей, насающихся вещей, — мы становимся обработчиками, и отсюда следующая практика — производство инструментов. Со вторым шагом назад — на этот раз из трёхмерности обработанных вещей — мы становимся наблюдателями, и отсюда следующая практика — изготовление образов. С третьим шагом назад — на этот раз из двухмерности воображения — мы становимся скрипторами, и отсюда следующая практика — изготовление текстов. С четвёртым шагом назад — на этот раз из одномерности алфавитного письма — мы становимся калькуляторами, и отсюда следующая практика — современная техника. Этот четвёртый шаг в направлении тотальной абстракции — в направлении нульмерности — был совершён вместе с эпохой Возрождения, и в настоящее время он полностью осуществлён. Следующий шаг назад, в абстракцию, нецелесообразен: меньше, чем ничто, быть не может. Поэтому мы, так сказать, поворачиваемся на 180 градусов и начинаем так же медленно и трудоёмко шагать назад в направлении конкретного (жизненного) мира. Отсюда новая практика компьютеризации и проектирования от точечных элементов к линиям, поверхностям, телам и нам, имеющим отношение к телам». — см.: Флюссер В. О проецировании/пер. с нем. // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики. 2009. №3/4, (9/10). — С. 72—73.

18 См. аналитику понятия проекции: Зигфрид Цилински. Набрасывать и выявлять. Аспекты генеалогии проекции/Пер. с нем. — СПб.: Эйдос, 2013.



2. Скриншот фильма «Голем, как он пришёл в этот мир», 1920. Реж. Карл Бёзе и Пауль Вегенер
3. Скриншот фильма «Голем, как он пришёл в этот мир», 1920. Реж. Карл Бёзе и Пауль Вегенер
4. Скриншот фильма «Голем, как он пришёл в этот мир», 1920. Реж. Карл Бёзе и Пауль Вегенер
5. Скриншот фильма «Голем, как он пришёл в этот мир», 1920. Реж. Карл Бёзе и Пауль Вегенер

как старые образы ищут сходства с наличным, новые «синтетические образы» представляют собой проект возможного. Синтетические образы — компьютерные, фото-, видео-, киноизображения — не симулируют, отображают или воспроизводят действительность, а создают или проектируют реальность.

В общих чертах описание аппарата Флюссером строится на кибернетике Норберта Винера, но с добавлением экзистенциальной размерности. Здесь можно выделить три центральных момента:

- абсурдный кругооборот технического;
- формирование новых отношений, основанных на взаимозависимости аппарата и оператора;
- непрозрачность процессов, происходящих внутри аппарата («чёрный ящик»).

Однако мы не найдём у Флюссера окончательного определения аппарата, он постоянно трансформирует и перерабатывает его.

Наиболее актуальное определение, утверждающее слитность аппарата и оператора в «комплекс аппарат — оператор», как мне представляется, дано в «Коммунологии». Ни аппарат не поглощает оператора, ни оператор не владеет окончательно аппаратом, напротив, они служат друг другу¹⁹. По идее Флюссера, аппарат перекодирует текст в технообраз, осуществляет

19 Flusser V. Kommunikologie. — Aufl. 4 — Mannheim: Bollmann, 2007. S. 151.

визуализацию того, что прежде существовало лишь в виде символов, понятий, формул, текстов и едва ли может быть представлено (илл. 1).

Благодаря такой нечеловеческой перекодировке «устанавливается новый уровень сознания», формируется «новый воображаемый мир, который стоит не "под" понятийным мышлением, а "над" ним»²⁰. С изменением значений мира, по мысли Флюссера, должны происходить и изменения самого мира. Это «единственная форма революции, которая нам ещё осталась — осознанно создавать непредвиденную информацию, извлекать из аппарата и помещать в образ то, чего нет в его программе — играть против аппарата»²¹.

3.

Именно здесь, как мне представляется, в финале мыслей Флюссера, актуально обратиться к их генеалогическому истоку, а именно — популярной в первой половине XX века легенде о Големе из родного Флюссеру города — Праги.

Существует несколько вариантов легенды о Големе, но общим для них всех является то, что Голем запускается после загрузки сакрального текста и так же выключается, превращаясь в груду глины.

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

21 Флюссер В. За философию фотографии/Пер. с нем. — СПб.: Изд-во СПбГУ, 2007. С. 96—97.

В 1920 году Карл Бёзе и Пауль Вегенер экранизировали легенду в фильме «Голем, как он пришёл в этот мир»; фильм практически полностью сохранился и дошёл до наших дней, в отличие от предыдущих фильмов о Големе, от которых остались лишь отдельные кадры. Я хочу обратиться именно к этому кинематографическому варианту легенды, так как это очень важно для нашего дальнейшего обсуждения.

По сценарию фильма, демон Астарот, исчадие ада, сообщает рабби Лёву тайное имя, оживляющее Голема. Рабби монтирует специальным образом этот текст в тело Голема, чем оживляет его (илл. 2).

Далее следует проверка на работоспособность и управляемость. Удостоверившись в полном соответствии запрашиваемым требованиям, Голема выключают через извлечение текста с инсталлирующим именем. Эти манипуляции повторяют процесс установки программы в аппарат, что можно наблюдать практически на любом современном электронном устройстве.

Но приходит время, когда тёмные силы пробуждают в Големе основную программу, а именно программу Астарота — злого демона, над которым нет власти человека. Голем восстает против человека (илл. 3).

Это центральный сюжет как легенды, так и фильма, на котором обычно и останавливаются. Р. Гульдин в своём исследовании также отмечает неизбежный выход аппаратов из-под человеческого контроля, что происходит и в легенде о Големе, и в пьесе «R.U.R.» Чапека. Однако если внимательно смотреть фильм, обнаруживаются действия, которые

не укладываются в ожидаемую общепринятую схему rise of the machines. Голем симпатизирует людям и тянется к ним, не к тем, которые хотят им управлять, а к проявляющим бескорыстный интерес, например, в сцене на приёме у императора. Голем проявляет эмпатию к окружившим его дамам, замороженным диковинным существом. Одна из них дарит Голему цветок (илл. 4).

Так практически незаметно в Големе происходят трансформации, или, говоря современным языком, — программный сбой. Он хочет дружбы и равенства с человеком, но с ним обращаются, как с рабом.

Этот момент совершенно ускользает от критиков после следующих сцен ярости Голема, где он убивает рыцаря Флориана, возлюбленного дочери рабби Мириам, по указанию коварного помощника рабби Фамулуса (который тоже в неё влюблён). Мощная по драматическому накалу, сцена закрепляет мнение, что центральным ядром сюжета является конфликт между человеком и машиной, но здесь следует обратиться к самым последним кадрам, в которых показан одинокий монстр, бессмысленно бредущий по городу. Чего же он ищет? На кого бы напасть? Нет, это не так. Голем, своего рода монолитный аппарат, ищет человека, лишь вместе с которым он способен делать хоть что-то осмысленное. В пределе его влечёт желание игры и дружбы.

Он встречает резвящихся детей, и, желая поиграть с ними, счастливо улыбается (что совершенно не укладывается в иконографию монстров киноэкспрессионизма). В игре же Голем неожиданно



выключается ребёнком, вытащившим амулет из его груди (илл. 5).

Этот сюжетный виток самый важный, так как здесь обнаруживается то, что становится очевидным только сейчас, на современном уровне развития технологий: аппарат не противопоставлен человеку, они в любом случае образуют новое динамическое единство.

Авангард открыл феномен *medium'a*, или среды, в которой происходят взаимодействия человека с человеком, человека с окружающей средой, человека с аппаратом, осознание же этого открытия происходит только сейчас. В этой среде происходят рост и развитие, она питает, она растёт и изменяется вместе с комплексом элементов, её составляющих.

4.

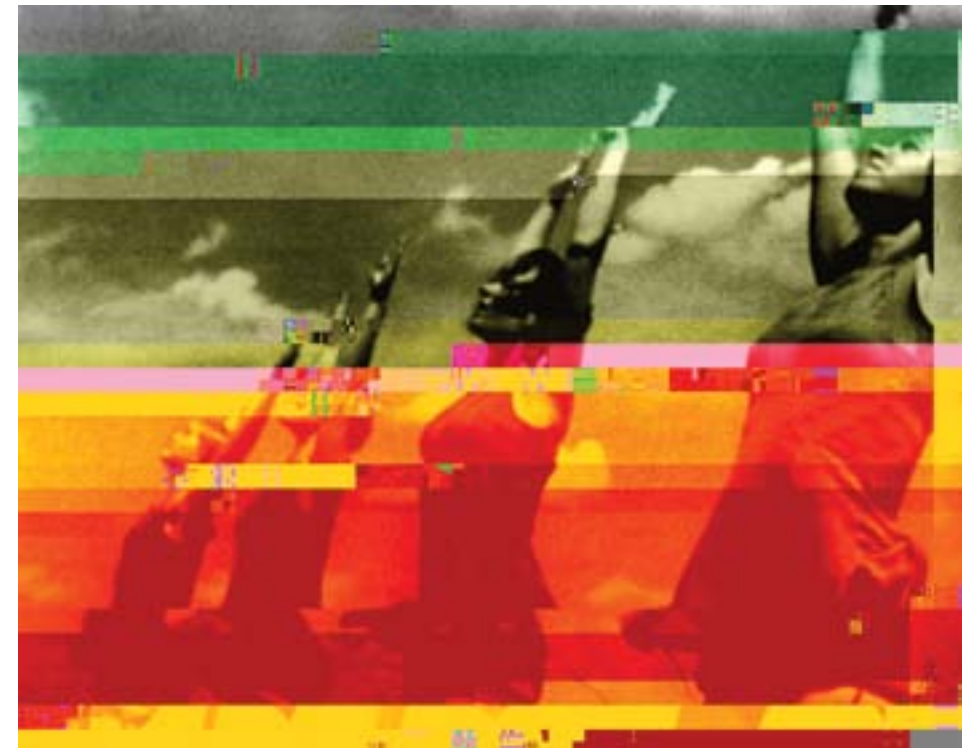
Выслеженная в авангарде идея *medium'a* — в частности, принципиального взаимодействия аппарата и человека — не тождественна популярной идее автономии технологий. Сами по себе техника и технологии — лишь один из элементов усложняющейся среды человеческого обитания. Они настолько же автономны, насколько автономен человек. Можно говорить и об их равенстве, в пользу этого говорит феномен, подрывающий популярные идеи, как технологического, так и социального детерминизма. Это феномен *glitch'a* — программной

или аппаратной ошибки, технического сбоя. Глитч возникает из самого существа машины, как зов аппарата к невозможной автономии, к свободе производства смысла.

Спонтанные (или намеренные) ошибки в программе, наблюдаемые в глитч-арте, не только расширяют эстетические границы в искусстве, но и открывают голос самой машины. Глитч-арт по большей части эксплуатирует программные ресурсы — это эстетизация программной ошибки или переформатирования файлов, когда образ, представленный в виде кода (текста) редактором, читается, сжимается или изменяется, в результате трансформируя получаемое изображение.

Для того, чтобы случайный «выкрик» аппарата получил значение, чтобы он включился в человеческий мир, необходим оператор — тот кто выберет конкретный образ из множества абстрактных выкриков сломанного аппарата — это и есть машина. Как комплексное динамическое сопряжение элементов «машина» или в формулировке Флюссера «комплекс аппарат-оператор», прослеживается от авангардистского Голема до современного глитча, и раскрывается как *medium*, или среда, обеспечивающая релевантное существование и понимание мира.

Новая визуальность, новые компьютерные образы или, говоря вокабуляром Флюссера, — «технообразы» представляют собой полную противоположность традиционным конкретным «отображениям реальности»,



они абстрактны и *komputiert* — созданы из точек посредством новой синтетической способности воображения, которая и есть аппаратная сила, не управляемая человеком. Воображение уравнивает человека и машину в их совместном слитном процессе создания значений мира. Нулевое измерение, где возможна эта техника — цифровая техника, не имеет никакой референции с человеком-размерным миром объектов, где человек-субъект им подчинен. Здесь субъект уже не автономен как кантовский субъект, а возможен как проект. Он свободен в игре зависимостей, он *vernetzt* во множестве технических и социальных отношений. «Мы не являемся больше субъектами данного нам объективного мира, а мы теперь проекты альтернативных миров»²². Свобода этого субъекта как проекта заключается в проектировании — набрасывании и выявлении новых связей и отношений, новых смыслов. «Человек как проект, этот формально мыслящий системаналитик — и синтетик, — есть художник»²³.

Именно в этом проектировании — набрасывании и выявлении — осуществляется функционирование сложного комплекса аппарат-оператор, представляющего

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

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

собой бесконечную игру — энтропия и негэнтропия — распадение смыслов и их соби- рание, концентрация новых универсальных и точечных элементов. Фундаментальным условием такой игры оказывается аппарат с непроницаемым внутренним содержанием — «чёрный ящик», про который мы знаем, что в нём есть вход/выход, и оператор, ведущий постоянный диалог с аппаратом. Только оператор способен воспринимать и принимать машинные процессы и производимые результаты — информацию, создавая структуры человеческого мира.

Аппарат и оператор не противопоставлены друг другу, а равны, и вместе они образуют машину — универсальную машину, о которой грезил и которой страшился авангард.

6. Глитч-арт работа М. Степанова по надрам фильма «Голем, как он пришёл в этот мир», 1920. Реж. Карл Бёзе и Пауль Вегенер

7. Глитч-арт работа М. Степанова по надрам фильма «Олимпия», 1938. Реж. Лени Рифеншталь