

Александр Весна

Рейсинг клуб (Уматология)

В сердцах всех городов существует мир, где традиции столкнулись с современностью и где маленькие улицы пропитаны историей и культурой. На этих узких дорогах, где каменные дома напоминают о прошлом, машины решили преодолеть все преграды и внести изменения в течение времени.

Игровые симуляторы вождения машин, позволяющие их усовершенствовать и улучшать, говорят больше о самом человеке, чем о машине. Все они являются как отличным материалом для фотографии, так и отличным материалом для цифровой антропологии, основанной на обращении к отношению между вещами и игровыми концептуальными схемами. Таким образом, любой снимок представляет собой культурный фрейм.

ULTRA ITASHA LEGO RACING CLUB TURBOOO

Умат и стиль, или вакцина на колесах

Умат – это тонны металла, врезающиеся в препятствия на огромной скорости.

Стиль – это боевая раскраска диверсионных групп четырехколесной стали.

Пространство – это то, что уничтожается скоростью, разрывается уматом.

Itasha¹, как боевая раскраска машины, неизбежно приводит нас к моменту, когда машина из класса транспорта переходит в класс живого, иначе, того, что может выглядеть болезненно.

Сросшаяся с телом машина действует как вакцина, ибо представляет собой болезнь. Пространство, созданное однажды, должно быть предано забвению. Его старость тождественна болезни, его искусственность в игре, лишь ход для большей иммерсивности и эффектности. Игра с разрушением исторических памятников или политических замков современной эпохи вызвала бы больше ужаса, чем чувства умата. Пространство должно быть деконструировано, очищено, и машина действует здесь именно как вакцина, она сама несет в себе болезненность, и, тем не менее, не без помощи игрока, элиминирует границы материального, оставляя только себя. Машина имеет дело со скоростью, ее главное преимущество в борьбе с другой, противоположной болезнью, ее переход из категории пространства в категорию времени.

Отсечение гниющей руки в своем внутреннем процессе имеет собой тот же образ восхищения болезнью, который представлен здесь.

Эта работа в целом посвящена противостоянию, противостоянию сугубо болезненному, ибо только болезнь как феномен мира, в том числе цифрового и внутриигрового, способна к импульсу. «Болезнь выводит из оцепенения, подхлестывает и вносит в жизнь элемент напряженности и конфликта»². Как

¹ Болезненный

² Э. Чоран

только машина приобретает раскраску, тюнинг, она обретает антропологические черты и заболевает, она получает цель и отождествляет себя с целью. Отношения человека и машины с этого момента перестают развиваться как отношения раба и господина, ибо машина хочет порвать с господством, ведь она уже имеет самоцель своего существования. В итоге болезнь машины – это «плоть, желающая освободиться, бунтующая и не склонная больше служить, это предательство органов»³.

Машина порождает чистое плато, уничтожая старую болезнь, претендуя на свое главенство. Разрушение и строительство тождественны настолько, насколько разбивание построек из лего походит в своей сущности на возникновение экспрессионизма или времена Сакоку в Японии.

«Противоположности притягиваются, чтобы разбиться вдребезги»⁴.

³ Э. Чоран

⁴ ночные грузчики - вдребезги

ULTRA NIGHT CAR BACK RACING CLUB DELUUXE

машина желает другую машину через машину

Через отношение к одному объекту рождается отношение к другому. Вещи не существуют сами по себе, лишь во взаимосвязи. Сеть отношений выстраивается в систему вещей. Система выстраивается общим принципом, в основе которого обычно находится бинарная связка двух понятий. Отношение к машине возможно в двух форматах, что вытекает из культуры автолюбителей. Машина понимается в обоих случаях как вещь, но взгляд на эту вещь поддается различию. Оно представляет собой условное деление на сентиментальный и прагматический взгляд, первый подразумевает отношение к машине как к чему-то одушевленному, похожему на человека, ее персонификации, второй отсылает к удобству и полезности. Последний подход утилитарен, от того скучен и не выходит за рамки вопросов о машиностроении. Но персонификация машины есть тот опыт, который может быть реставрирован и сведен к антропологическим категориям.

1. В сообществе автолюбителей, которые склонны к персонификации своей машины, мы видим проявление гендерной пропозиции: есть машина-девушка и машина-товарищ. Восприятие машины товарищем дело весьма обыденное, люди, имеющие УАЗ или КАМАЗ лучший тому пример. С машиной-девушкой все обстоит иначе. В массовой культуре часто можно услышать нечто подобное: «машина – вторая жена» или «выбирай, либо я, либо машина». В определенной мере, на выбор гендера для персонификации влияет внешний вид машины, легко представить, как кто-то увидит нечто женственное и красивое в спорткаре.

2. Персонификация машины основана на двух базовых вещах, вытекающих из формы.

Во-первых, машина больше человека. Объект, который физически больше человека, олицетворять гораздо удобнее и приятней, мышление к этому

тянется. Во-вторых, машина обладает многими свойствами и характеристиками тела: острое, гладкое, шероховатое, выпуклое, ребристое, обтекаемое, симметричное... Эта телесность, неотъемлемо присущая нам, бьет в глаза, вне зависимости от распаковки этой формы. А там, где есть тело, всегда присутствует желание и сексуальность.

Роскошь – то, что изображено на фотографиях. Роскошь – это машина-девушка. Черты «женственности» не существуют в машинах как таковых, они основаны на сходстве восприятия. Отношение к женщине как к собственности и вещи, вместе с мифом о красоте, предписывающий быть предметом интерьера, конструирующий «женственность» и «красоту» как понятия, наполненные мужским желанием, теперь применимы и к машине.

Сексуальность, которой обладает машина, сексуальность не ее, а сексуальность вещиизма. В структурном психоанализе есть термин *Jouissance*, обычно не переводимый, но он может пониматься как *наслаждение*, с определенными оговорками. Одна из теорий наслаждения сводит его к пользованию. Мы наслаждаемся машиной, когда используем ее по назначению – едем. Мы наслаждаемся любой вещью, потому что во всем видим вещь, мы потребляем все, что может вызвать к этому желанию.

Машина имеет сексуальность потому, что она является роскошью как женщина, вещью. Не более чем знак, который радует глаз. Сексуальность машины – *вытесненное*.

Самое сексуальное в машине – это ее задница, ровно как главным предметом фантазий о женщинах являются их ягодицы. Взгляды на форму вещи не меняются, ибо форма – это тот же язык, на котором может быть выражено требование желания.

Сексуальность машины существует, пока существует женская сексуальность. Стоит удалить ее из памяти, разучиться желать, и машина покажется самым уродливым объектом в мире.

TURBO RAINY STREETART RACING CLUB MEGAAA

Продолжение телесных органов в технике является то ли фантазмом, то ли действительностью. Хотелось бы производить эффект более эффективно.

Уличный гонщик никогда не получает удовольствие, сугубо наслаждение. Машина – это стрит арт. Эффекты машины – это стрит арт. Их нужно подчеркнуть, обозначить, выделить, усилить, чтобы отрезать их из скучной тональности.

Авангард, как нечто передовое и сверхвременное, невозможен. Как только он в полной мере случается, то это уже не авангард, он вписывается в общую канву. Авангард существует в призрачном моменте «за секунду до и секундой после». Авангард уже здесь и еще не наступил, он, подвешенный между мирами, существует во всем и ждет зоркого взгляда на свою рассыпчатую пустоту. *Авангард* – машина в городе, машина в видео игре, машина в голове, машина в руках.

STYLE CLOTHES POINTS RACING CLUB BONUUUS

Бонусные очки в стиле поэзии

Один психопат и невротик Уильям Бэрроуз называл тело *мягкой машиной*.

И действительно, это очень точное определение.

В тот момент, когда тишину срывает турбиной.

И вот мягкая машина садится в металлическую машину на сидение.

Чувство такта и чувство единства одной машины с другой.

Они потребляют производство друг другом.

Становятся одной машиной цветовой.

Akira рождается переплетением чудовищных звуков.

ULTRA CHINATOWN NOSTALGIA RACING CLUB

Головокружение духа и ностальгия по культурному нулю

В тот момент, когда в домах гаснет свет, а горожане, усыновленные браком закона и природы, своим чередом отправляются спать, городская нервная система паутиной выпускает из себя пустую дорожную сеть. Но в эту пустую сеть уже никто не попадет, единственный нервный импульс, гоночная машина, заброшенная между домов как шумовая граната, сольется в единство импульса и системы. Драйвер проедет кровотоком по узким, закрученным улицам, окажется преломлением света, напряжением звука, преодолением правил движения. Всю эту инвективу на физическое нельзя назвать ни бунтом, ни мятежом, но самым фактом существования ночного драйвера, который всегда дает о себе знать в формате нарушения. Это и называется дрейфом.

Дрейф – это исследование, которое игнорирует функциональные ландшафтные связи, это желанное скольжение и желание скользить, это эксцессивность, пусть даже и инверсивная, но в определенном порядке представляющая себя как рутину. Быстрая езда предстает частью городского алгоритма жизни. Изучение города, встреча с ним в первый раз в игре, его последовательное игнорирование, мечта о выходе из полиса, мечта о детстве, никогда не проведенным в тихой деревне. Это и есть дрейф. Ностальгия по месту, в котором никогда еще не был, привязка к чувственному, дрейф в конечном счете не более чем «повышенная нервность жизни, происходящая от быстрой и непрерывной смены внешних и внутренних впечатлений»⁵.

Неподвижность лиц кусков металла, их агрессивная конструкция и едкость цветов ни что иное, как боевые символы, причем боевые символы не сражений, но мифа. Пылкость их масок возвращает нас к первобытным культурам, к игре как таковой. Ilinx⁶ и mimicry⁷, как элементы культуры из священного и

⁵ Г. Зиммель

⁶ Головокружение

⁷ Симуляция

сакрального, стали обыденным и профанным. Из колыбели игр первобытных обществ родилась современная индустрия головокружений, среди которых машины, как в реальности, так и в виртуальном пространстве, имеют первое место.

В день летнего солнцестояния, духи с неподвижными страшными лицами пугали жителей деревни и догоняли одного юношу, застигали его в лесной чаще и рассеивали завесу тайны. Сняв перед ним маски, в их лицах узнавались шаманы, целители и жрецы, его собратья. На следующий день ему уже изготавливалась маска, и он был включен в обман, как только была раскрыта тайна.

Современная культура масок, как и современный миф живет в технике, теперь сакральное имеет настолько массовый характер, что является развлечением, то, что раньше было верхним и самым главным слоем в общественной жизни. Головокружение, из-за своей необходимости в культуре, посредством экзистенциальных переживаний прошлого века, стало необходимо. Без стремления к смерти стало невозможно говорить о жизни, так мы получили огромную мануфактуру с заводами по производству мифа, который как миф уже не существует, однако, мифом все еще является. Машинам только и остается исследовать город, полностью игнорируя его, представлять себя драконом и вечно прибывать в роли волхва, являясь на деле редко кем-то большим, чем удобным механизмом.

NIGHT CITY XTREME RACING

CLUB MEGA

Расширение пустого пространства, механика Τέχνη и исследовательский клуб

Все инструменты, то есть техника как таковая, есть продолжение “телесных органов человека”. Человек является ни чем иным, как “богом на протезах”⁸. Машина, как один из основных протезов современного человека, являет собой господство человека над физическим. Механические отношения между машинами или же, иначе, между машиной и ландшафтом, обременены эстетикой разрушения. Воплощенные в вечном моменте атаки они сами по себе пустые, ибо представляют собой функцию, очищают пространство, сравнивают его с землей, в борьбе за пустоту. Непонятно, что в этом случае является более пустым, пространство, его отсутствие, или фикция боевой машины. Однако только так и существует понятие города, как постоянного движения и изменения. “Объекты остаются в этом отношении и этой несамостоятельности самостоятельными, оказывая друг другу внешнее сопротивление”⁹.

Отлетающие искры, куски стекла, металла и пластика в ночных неоновых вывесках, единство бетона со сталью, вихрь изящных и одновременно с этим смертельных линий на предельных скоростях. Эйфория дорожной пляски смерти есть поле брани, безудержное стремление, бронированное стилем, библия авто-дерби – Бородино Лермонтова.

Изящность приближения к смерти, жажда единственного момента в жизни, который при этом невозможно прожить, награждают своего субъекта экзальтацией. В любом месте, где присутствует стена между жизнью и смертью, где есть страх смерти и желание выжить, начинается бой.

Тот, кто впервые пришел в этот клуб – примет бой.

⁸ З. Фрейд

⁹ Г. Ф. В. Гегель

TURBO CRASH BURNOUT RACING CLUB SUPEEEER

Шум брани на земле и великое разрушение!

Иер 50:22

I. Момент истины

Конкретный момент застывает в объективе, делит мир на до и после, любое различие предстает сущностным единством. Область чувственного восприятия, то есть эстетика как таковая, в категориях пространства и времени отсекает конкретный момент искусства. Мягкий гомогенный мир разрезает резкая тональность, так существует искусство. Момент времени и пространства во всей его конкретности по отношению к величию мира, который представляется бесконечной ризомой возможностей, очерчивает наш окуляр, который застывает на едином фрагменте. Акт искусства, выходящий за рамки академического представления о нем, доступен любому, для него необходимым является пространство и время, то есть определенная конфигурация данных. Спортивное купе, зависающее диагонально над автострадой, пикап, впечатывающийся в стену, момент божественного откровения, экзальтации водителя, в них выстрел в грудь, шелест травы, распятие и рождение. Мгновение, в котором проявляется трепыхание бытия, то, что мы называем искусством.

Событие, знаменовавшее встречу с другим элементом общей цепи, когда тонкое прикосновение оказывается настолько бесповоротным, насколько разрушительным.

II. опосредованное

По кровотоку ползет сгусток сил, аномалия номадической структуры, вирус, заложенный в самом ее основании, поражающий все клетки по очереди. Яд распространяется шестью тысячами оборотов. Аутопоэзис оказывается уроборосом, питающим самого себя. Стремительно ищет он путь до цели, процесс единства, разрисованный как хищник, реализуемый как 神風¹⁰. До истечения времени, до конца истории, до износа шин, трансцендентный опыт, забирающий к себе. Самое легкое прикосновение станет самым хлестким ударом в бетон.

Необходимо сцепление.

III. Aufhebung¹¹

Перевернутая машина, лежащая на плитке, наматывавшаяся на столб несколько секунд назад, как пепел, как отходняк, как титры, успокаивающие и втаскивающие в фактичность. Абстиненция чувства, захлопнутая дверь господина времени.

Реальность тоже начинается с титров и ими же заканчивается, момент конца есть момент любого начала. Решительность допускает существование возможности, возможность из актуального перетекает в уже недействительное. Брошенное и преданное забвению, этого уже не было, это еще не прошло. Нужно обрести новую ипостась, перегруппироваться, нужно покинуть транспортное средство. Мы укажем на то, чего нет, тем самым, дадим ему возможность быть.

Всякая плоть, как одежда, ветшает; ибо от века — определение: «смертью умрешь»

Сир 14:18

¹⁰ Камикадзэ

¹¹ Снятие

MEGA SATSUMA CAR BUILD

TURBOOO

薩摩¹² Макет

Подшипник распределительного вала

Толкатель распределительного вала

Вариатор фазы распределительного вала

тормозная колодка...ремённая передача...поршни...форсунки...

Как подступиться к такой аппаратуре, к первой кровати, к первому дому, к первой машине. Эмильен, получивший права за упорство, я, получивший машину в наследство. Белая ржавчина, благочестие и чистота, вымытые песком. Нужно построить корч. Находящаяся при смерти история, заброшенная «как диплом Сорбонны у Пол Пота»¹³, должна ожить с помощью моих рабочих рук.

Условие рождения — смерть, вот она, мертвая груда металла, ее воскресило лето, ее проповедником стану я, из нее вырастет отличный товарищ или девушка, я буду противостоять форме, она будет задыхаться, мы будем исследовать город. Она станет собирающим началом, берегом для всего побережья, мы будем раскрывать потаенное, динамика уничтожит застывшие фразы.

Мысли о великом будущем съедают, трепещет и волнуется разум, разрывается от желания соединится с автострадой, слиться с барьерным ограждением. Деконструкция умата, из ничего не появляется нечто, полная статика, затмение. Производственное создание личного тезиса, годы до катастрофы, прерывность, кризис разрушения, чистый лист.

¹² Satsuma

¹³ Макулатура – как любят покойники

