

Концептуализация Не-Бытия. Концепты постмодернизма. Часть IV. Симулякр и симуляция – 2

В первый же раз, когда случайно или из духа противоречия какой-нибудь мужик по-настоящему втюрится в нормальную бабу и испытает то, что описано в мировой литературе как настоящая любовь, – он наплюет на все куклы.

Автор: Юрий Бялый



Фильм «Матрица» — о симуляции, поглотившей и подчинившей все сферы человеческой жизни — постоянно и назойливо отсылает к Бодрийяру. В фильме даже показана крупным планом обложка его книги «Симулякры и симуляция». Но что такое фильм «Матрица»?

Герои фильма борются со зловещими силами, которые уложили своих жертв на кушетки, надели на них шлемы, позволяющие непрерывно видеть голографическое увлекательное кино, интерактивно вмешиваться в него, менять характер сюжета, становиться героями фильма.

При этом жертвы живут насыщенной внутренней жизнью. А внешняя жизнь сведена к нулю. Их питают какими-то растворами через капельницы, и из них выводят шлаки. Кроме того, их согревают и обеспечивают энергией, нужной для получения информации, позволяющей вести насыщенную виртуальную жизнь.

Что тут невозможного? Да, еще не отработаны системы питания, позволяющие поддерживать организм в нужном состоянии без использования пищеварения. Но это дело техники. И шлаки можно научиться выводить. Поди ж ты, проблема!

Да, надо технически усилить нынешние системы виртуализации и создания симулякров. А дальше возникает мир, в котором люди находятся в полной зависимости от операторов, предлагающих им виртуальную информацию. А также обеспечивающих их теплом, питанием, выводящих шлаки из их организма и так далее. Возникает единственный вопрос: зачем эти люди нужны операторам?

В «Матрице» дан какой-то лукавый ответ: мол, люди давно уже стали чем-то вроде среды, в которой что-то можно выращивать. Как-то так... Но это, конечно, сознательный сарказм, используемый художником для выражения своего отношения к происходящему.

Гораздо легче представить себе другую картину. Например, что люди — это скот. И операторы ими питаются, увеличивая или уменьшая поголовье скота. Или что людям все-таки дают возможность делать какую-то работу. В поток упоительных виртуальных образов, которые для них стали единственной реальностью, вклиниваются задания. Людей предупреждают, что без выполнения заданий прекратится поток образов. Или упоительные образы превратятся в мучительные.

Если ввести подобные коррективы, то почему нельзя считать, что именно такая «матрица» нам и уготована господами? Господами, боящимися, что в любом другом мире они не сохранят господство, и не желающими это господство терять.

Давайте всмотримся в реальность. Разве рядом с нами нет людей, с головой утонувших в интернет-виртуальности и компьютерных играх? Разве нет заболевания, именуемого «социальным и семейным аутизмом», при котором человек теряет способность к устойчивой социальной коммуникации? Разве этот аутизм уже не приводит к острым психическим расстройствам? И разве «все это» не становится более и более массовым?

Так почему нельзя предположить, что в какой-то момент «все это» начнет преобладать? Ведь достаточно перестать бояться последствий, и «все это» приобретет характер смертельно опасного вируса. Одни под его воздействием просто погибнут, другие станут постчеловеческими мутантами, полностью погруженными в виртуальную жизнь.

А дети? Разве дети не теряют все чаще не только грань между игрой и реальностью, но и многое другое? Например, способность к различению реальной игры по правилам, ограничивающим агрессию, и игры (поначалу компьютерной, разумеется), в которой агрессия оказывается главным правилом.

Специалисты бьют тревогу. Они говорят о навязывании детям «виртуальной аномии», отвергающей любые социальные и моральные нормы. Они предупреждают, что она неумолимо входит в игры даже самых маленьких детей. Вспомним, например, скандальные публикации в Японии об игре в «тамагочи», карманных компьютерных «домашних любимцев», которых хозяин должен виртуально кормить, выгуливать и так далее. Как выяснилось, множество детей в какой-то момент на вопрос мамы об их «тамагочи» отвечали: «Он капризничал, и я его убил».

Специалисты спрашивают мам и пап: «Понимаете ли вы, что может произойти завтра? И во что превратятся ваши дети при наращивании этих тенденций?» Мамы и папы беспомощно разводят руками. А что они могут сделать? Отобрать у детей компьютеры и уйти в леса? Наверно, также беспомощно разводят руками мамы и папы, у которых дети заболевают тяжелейшими вирусными заболеваниями.

Чем заняты постмодернисты? Они — если развивать дальше приведенную аналогию — описывают беспомощных пап и мам и заболевших детей? Или они выводят в своих лабораториях все более опасные вирусы? Мне кажется, что ответ очевиден.

Постмодернисты уловили, что мир становится все более чувствителен к определенным вирусам симуляции, вирусам виртуальности. И, желая этот мир сокрушить, начали выводить максимально опасные вирусы и внедрять их в окружающую жизнь.

Уловленная постмодернистами чувствительность к вирусам виртуальности имеет разные причины. Одна из них наиболее очевидна. Это развитие техники. Мир завоевывают все более мощные средства виртуализации. Это уже не только телевидение и интернет. «На подходе» голографические, интерактивные и более тонкие технологии.

Но разве можно все сводить к технике? Споры нет, она имеет огромное значение, но только ли в ней дело?

Человек должен каким-то способом самореализоваться. Настоящий способ предполагает возможность реального творчества. Для творящего человека реальность — это примерно то же самое, что глина или камень для скульптора. Человек может жить настоящей жизнью, только если в его распоряжении будет реальность, и он сможет обращаться с нею так, как скульптор обращается с камнем или глиной.

Тогда человек, распредмечиваясь (то есть передавая свое сущностное начало реальности, подобной материалу для творчества), и опредмечиваясь (то есть вбирая из измененной им реальности что-то, позволяющее ему менять самого себя), будет восходить. И испытывать настоящее счастье. Он будет мучиться и радоваться. Он будет учиться у других и учить других.

И черта с два ты его тогда поработишь с помощью компьютеров, виртуальных игр, голографических и интерактивных развлечений. Он все это будет в определенной дозе воспринимать. Но только и именно как модели, позволяющие ему лучше работать с реальностью. А затем будет возвращаться в реальность, дабы испытать все то, что мною описано выше.

А ложный способ самореализации, предлагаемый постмодернистами, — это замена творчества в реальности погружением в виртуальные иллюзии.

Прошу прощения у читателя за вольные образы, но постмодернисты так всем задурили голову своим наукообразием, своими симулякрами и пр., что несколько вольных образов очень нужны, чтобы как-то прочистить мозги. Кстати, не этим ли в каком-то смысле занимались герои «Матрицы», освобождавшие ее рабов от виртуального рабства?

Ну, так вот. Можно, конечно, изобретать разного рода кукол для извращенных сексуальных упражнений. И для этого есть соответствующая индустрия и соответствующие торговые сети. По дороге к «Экспериментальному творческому центру», в котором я работаю, есть — в глубине двора рядом с Садовым кольцом — такой магазинчик. И я, проходя мимо, несколько раз видел, как в подворотню заходят, оглядываясь, весьма нездоровые люди, отчетливо понимающие свою ущербность.

Можно, конечно, включить на полную катушку постмодернистскую пропаганду и убедить этих людей, что когда они общаются с секс-куклами, то это столь же правильно и достойно, как настоящая любовь. Наверное, даже можно доказать им, что куклы лучше живых возлюбленных.

Конечно, для этого недостаточно ныне живущих и упокоившихся постмодернистов. И иноземных, и наших. Сколько ни читай «Омон-Ра» и «Чапаев и Пустота» Пелевина, «Голубое сало» и «День опричника» Сорокина, «Кысь» Толстой и так далее, сколько ни снимай по этой пакости дорогих фильмов, но этого не докажешь. Тут, знаете ли, нужны новые гении.

Но предположим, что их удастся взрастить в лоне какого-нибудь особого интерната. Что они будут более глубоки и убедительны, нежели Бодрийяр, Делез, Гваттари, Деррида и прочие корифеи постмодернизма. Что их проповеди будут раскручиваться по всем масс-медиа 24 часа в сутки, а рядом с ними будут стоять лучшие гипнотизеры мира. Ну и что?

В первый же раз, когда случайно или из духа противоречия какой-нибудь мужик по-настоящему втюрится в нормальную бабу и испытает то, что описано в мировой литературе как настоящая любовь, — он наплюет на все куклы. И начнет рассказывать всем приятелям про то, что куклы — это фуфло, а бабы — ого-го. А если еще это будет караться постмодернистской полицией, то возникнет соответствующее подполье, причем очень мощное. В нем будут по-настоящему любить друг друга. Дарить цветы, петь романсы и радоваться улыбкам.

Потом начнутся массовые бунты — причем, поверьте, начнутся быстро. И в результате этих бунтов восстановится не просто нормальная, а резко улучшенная жизнь. Потому что люди по-настоящему оценят вкус реальности. А также то, что есть мерзавцы, которые хотели их этой реальности лишить.

Это всего лишь один пример. Кстати, вполне нешуточный. Так почему же тогда у постмодернистов есть шанс на победу? И мы действительно можем оказаться под пятой хозяев этакой «матрицы». Не вполне, конечно, той, которая описана в фильме, но не такой уж далекой от нее, и в чем-то даже более пакостной. То бишь лишенной изящества, которым авторы «Матрицы» наделяют свой виртуальный мир

Кстати, чем такой мир принципиально отличается от мира тяжелого наркомана, использующего героин? Только тем, что в мире, созданном киношниками, прыгают люди в черных очках и плащах и творятся компьютерные акробатические фокусы? А в мире тяжелого наркомана есть койка, загаженная квартира, игла и кайф, а также ломка и мучительное ощущение, что вернулся в пакостную реальность, из которой надо побыстрее уйти?

Так вот. Шанс на победу Бодрийяра и прочих творцов виртуальных матриц состоит в том, что реальность будет лишена тех свойств, наличие которых делает ее для любого человека однозначно прельстительнее любой виртуальности. Если убить в реальности все ценное, что ей присуще: цвет, запах, энергию, бесконечную многомерность, тонкость, безграничность сосредоточенных в ней стимулов... Если убить связь между этой реальностью и внутренним миром человека, причем такую связь, что каждое постижение реальности углубляет внутренний мир и одновременно позволяет реально творить... Тогда, конечно, человек затоскует и по голограмме, и по героину.

То, что я здесь описал как обнуление потенциала реальности и творящего человека, Маркс именовал отчуждением. Он считал, что отчуждение намного опаснее эксплуатации.

Впрочем, Маркс об этом писал только в своих ранних работах. Да и то немного стесняясь. Слишком уж страшна была тогда эксплуатация. Слишком плохо жили рабочие. Слишком груб и тяжел был их труд, доводящий до полускотского состояния. Маркс обязан был тогда сказать капиталистам: «Гады, что вы делаете с человеком, так его эксплуатируя!» — и призвать трудящихся на борьбу с эксплуатацией.

Но Маркс понимал, что если эксплуатация исчезнет, а отчуждение останется, то капитал победит. В каком-то смысле он, наверное, предвидел, что капитал может осуществить этот маневр, кинув рабочим подачку в виде снижения степени эксплуатации. И перейдя к их порабощению за счет отчуждения.

Постмодернистский враг сознает, что есть два процесса, развертывание которых приводит к его победе.

Первый процесс — наращивание потенциала виртуальной реальности и (что не менее важно!) ее полный захват. Ведь если в виртуальном мире начнут работать новые Эйзенштейны и Феллини, то никаких бед это с собой не принесет. Потому что и новый Эйзенштейн, и новый Феллини будут прорабатывать все более глубокие связи между виртуальностью и реальностью. Обнаруживать новые богатства в окружающем мире и во внутреннем мире человека. И погрузившийся в такую виртуальность человек вернется в реальность обогащенным, как сегодня он возвращается в нее обогащенным после просмотра великих фильмов.

Значит, весь вопрос в том, кто будет хозяином виртуального мира. И что этот хозяин будет делать с виртуальностью. Да, постмодернистскому хозяину нужна очень мощная виртуальная машина, чтобы уничтожать человека. Однако эта же машина может человека и возвышать.

Но второй и главный процесс, который должен захватить и взять под контроль постмодернистский хозяин, — это наращивание скудости и убожества реальности, убийство реальности как пространства для творчества, для самореализации человека.

О том, как эти два процесса сочетаются — в следующей статье.