



МЕДИА КАК ПОЛЕ РЕАЛИЗАЦИИ УТОПИЧЕСКИХ ПРЕТЕНЗИЙ РАЗУМА

© Е. А. Иваненко

© М. А. Корецкая

© Е. В. Савенкова

Иваненко

Елена Анагольевна

администратор проекта сайта
«Философская Самара»

Самарская
гуманитарная академия

Коречкая

Марина Александровна

кандидат философских наук
заведующая

кафедрой философии

Самарская
гуманитарная академия

Савенкова

Елена Владимировна

доцент кафедры философии

Самарская
гуманитарная академия

В статье проблематизируется такая характерная особенность рациональности, как склонность к утопическим проектам, и прослеживается линия трансформации утопического от модерна к постмодерну. Ключевой тезис авторов состоит в том, что утопия как свойственный разуму соблазн воплощения идеи, имеет тенденцию (по крайней мере, в XX веке) к осуществлению в пространстве медиа. Утопический проект модерна, реализовавшийся, прежде всего, в литературе и кино, сегодня претерпевает ряд трансформаций и тяготеет к атопичным проявлениям в виртуальном пространстве.

Ключевые слова: утопия, атопия, топос, медиа, кино, возможное, действительное, виртуальное, реальное, разум, тело, проект, эйдос, симулякр, эстетис.

1. Conquest of paradise: от утопии к атопии

Мы предлагаем проблематизировать патологическую склонность европейской культуры к утопическим, антиутопическим и даже атопическим проектам. Утопия здесь вскрывает критические пределы разума, реализует стремление эйдоса к захвату места под солнцем. Масс-медиа оказываются не только идеальным полем для реализации прожектерских амбиций разума, но позволяют также снять извечную оппозицию идеального и материального, служившую камнем преткновения для классических утопических проектов, и перейти к новым виртуальным горизонтам. Утопический проект модерна, реализовавшийся, прежде всего, в литературе и кино, се-

годня претерпевает ряд трансформаций и тяготеет к атопичным проявлениям онлайн игр и блогов.

Что обычно понимают под уже привычным словом «утопия»? Все словари и энциклопедии возводят этимологию этого слова к греческому *τοπος* – «место», *υ-τοπος* – «не место», то есть «место, которого нет». Но справедливости ради стоит отметить, что сами греки этого слова не знали и уж тем более этим термином не пользовались. Таким образом, термин «у-топия» это скорее продукт классического образования и глубокой симпатии интеллектуалов эпохи Возрождения к греческим корням. Наиболее близко к искомому значению греческое слово «*α-τοπος*», буквально означающее «неуместность», «странность», «бессмыслицу», «глупость» и даже «неприличность».

Историю утопических проектов возводят к Платону, но стоит отметить, что для Платона Государство – это отнюдь не «место, которого нет», напротив, в предельно онтологическом смысле только оно и есть как наиболее близкое к воплощению идеи блага. В каком-то смысле эта тенденция красной нитью проходит и через утопические проекты модерна, и через атопичные игры разума современных виртуалов. Мучимый невыносимостью реальности, Разум пытается втянуть Тело в свои пределы, но происходит своего рода инверсия, порождающая метастазы ума, который теперь навсегда потерян и заброшен в *Топос*, а потому чрезвычайно уязвим.

Происхождение жанра утопии тесно связано с идеологией христианства, впервые же это слово в значении «модель идеального общества» встречается в книге путешествий английского священника Сэмюэла Перчеса «Паломничество». Там же впервые употребляется и прилагательное «утопический» (*utopian*). Отныне утопия навсегда связывается с чаяниями паломника, движущегося по пути к Граду Божьему, или же с ратными трудами конкистадора, приближающего образ вышеупомянутого Града к брэнной земле. Характерно для жанра утопии и то, что он возник как литературный жанр и в полную силу проявился в одноимённом произведении Томаса Мора, описывающем модель идеального, с точки зрения автора, общества. Вообще «Утопия» – это название острова, на котором процветает тотальное благополучие, справедливость и счастье. Здесь в полной мере реализовались и нарождающиеся гуманистические тенденции, и чаяния ревностного католика Мора. Во главе государства Мор ставил, конечно же, «мудрого» монарха, допуская для чёрных работ рабов, – этот тезис выглядит вполне легитимно, поскольку опирается на почти онтологическое различие людей на белую и черную кость, ярко проявившееся уже в концепциях Платона и Аристотеля. При этом в «Утопии» отменена частная собственность, уничтожена всякая эксплуатация – тезис вроде бы противоречивый, но в логике Мора он воспроизводит деление всех людей на христиан (тех, кто по природе равен друг другу) и не христиан (на них свет справедливости не распространяется и распространиться не может).

Уже в этом литературном опусе Мор проявляет важнейшие характеристики утопического мышления. В частности, Мор очень точно почувствовал, что проект справедливого, идеального общества (пусть даже как

умозрительный эксперимент) лучше всего реализовать на *Острове*. Для последующего медийного воплощения всевозможных утопических проектов этот принцип окажется решающим, здесь важна визуальная сторона метафоры острова – его можно охватить взглядом сразу. Дело в том, что реализация проекта идеального социального хронотопа требует полного подчинения и элиминации исключений. Хронотоп может состояться как идея только в случае, если его существование разворачивается в рамках божественной власти, поэтому классическая утопия всегда для всех, она всегда тотальна и, как следствие, тоталитарна. Можно даже вывести следующий принцип: тоталитарное общество всегда утопично, а утопия всегда тоталитарна.

Уже Томас Мор полагал, что тех, кто решительно не согласен следовать зову разума и жить в наилучшем месте, нужно изгнать, чтоб не портили картину. Метафора Острова, прочно вошедшая в техники социального конструирования, окажется идеальным полигоном и для последующих утопических литературных эзерсисов, достаточно вспомнить «Робинзона Крузо» Даниэля Дефо, «Путешествия Гулливера» Джонатана Свифта, «Таинственный Остров» Жюль Верна, «Остров» Олдоса Хаксли и прочие островные проекты, и мы поймем, что принцип замкнутости, конечности, обзорности «наилучшего из миров» чрезвычайно важен при проектировании любого уровня. Дело в том, что создание идеального мира на Острове (реже в крепости или городе) максимально приближает нас к позиции всеисильного Абсолютного Наблюдателя. Собственно, сила Наблюдателя и проистекает оттого, что он одновременно зрит законы справедливости и в Разуме, и в Реальности. Возможность видеть все и сразу – это свойство, прямо пропорциональное могуществу.

Этот же принцип сегодня лег в основу квазиутопических телевизионных проектов, сконструированных по принципу реалити-шоу, где зритель фактически соблазняется вакантным местом Бога-Наблюдателя.

Еще раз хотелось бы заострить внимание на том, что, анализируя феномен утопического конструирования, мы имеем дело с проектерскими амбициями именно разума. Хотя, описывая утопию, энциклопедии услужливо сообщают нам, что «... утопические мотивы присутствуют в мифологиях практически любых народов», а значит, человек впадает в утопическое социальное конструирование чуть ли не в силу видовой характеристики. Здесь хотелось бы не только не согласиться с подобным обобщением, но и принципиально отличить парадигму сакрального места в архаическом сознании от утопических проектов теоретической традиции мысли.

Конечно, миф предлагает нам различные образы сакрального и, как правило, потустороннего мира: библейская страна с реками, полными меда, молока и вина, небесный гарем мусульман, полный чарующих красавиц, кельтский край вечной весны – Стекланный Остров, малайские острова, где душам мертвых обещалось сладкое безделье и удовольствия вплоть до оргий, подземный рай японцев, где люди более интеллигентны, чем на земле, Скандинавский пиршественный зал в Валхалле, где доблестные воины сидят за одним столом с богами, – эти образы отсылают нас к

топосу, но никак не к утопическому проекту, поскольку принципиально не расположены в рамках теоретической культуры. Во-первых, как наличие, так и статус сакрального топоса не требуют логических объяснений и рационализации по своему поводу. «Так повелели и так повелось», – максимум объяснений в рамках мифа. Во-вторых, сакральный топос, чаемый центр мира не для всех и не всегда, – он для избранных в избранный момент. И, наконец, в-третьих, мы не можем в некоем колонизаторском порыве завоевать сакральный топос, сократить разрыв между мирским и сакральным. Никакие практики не помогут «построить» Рай на земле, поскольку сама постановка такой проблемы уже навсегда лишает нас «крайской» наивности. Conquest of paradise или Завоевание Рая – очень специфическое умонастроение, порожденное европейской теоретической культурой и свидетельствующее о непомерных амбициях разума. Определенная путаница, связанная с «утопическими мотивами», – не что иное, как следствие все той же излишней образованности первых авторов утопических опусов.

Утопию как стиль мышлений следует отличать не только от мифа о загробном мире, но и от идеи совершенного государства. Например, можно сказать, что Америка или Рим – это идея, не вполне даже совпадающая с реалиями (хоть и просвечивающая сквозь них), но изменяющаяся во времени. Утопия же принципиально а-исторична, утопический проект – это, конечно, ответ на злобу дня, но именно поэтому как бы лишенный возможности живого динамичного изменения.

Посмотрим пристальнее на игры разума эпохи модерна. Достаточно одиозный пример проектерского могущества и легкости почти божественной – проект Великой Гибралтарской плотины Хермана Зергеля, автора, пожалуй, главной гео-архитектурной утопии минувшего века. Он собирался перекрыть плотиной Гибралтарский пролив и осушить Средиземное море. Две части света – Европа и Африка, – соединившись, образовали бы новую часть света – Атлантропу¹, на территории которой раскинулись бы два искусственных моря – Сахарское и Конголезское. Масштабам его замыслов, обнародованных в конце 20-х годов, могли бы позавидовать даже авторы проекта переброски северных рек в СССР. Он

¹ По воле архитектора все Средиземное море превращалось в строительную площадку. Все начиналось у Геркулесовых Столбов. Здесь взгромодалась плотина, на постройку которой требовалось почти в 4000 раз больше материалов, чем ушло на пирамиду Хеопса. Эта плотина длиной 35 километров и высотой до 300 метров отгораживала Средиземное море от Атлантического океана.

В те годы все мечтали о новых глобальных проектах. На востоке Европы строили «новый мир», в Центральной Европе – «новый порядок», в Северной Америке насаждали «новый экономический курс», а к югу от Европы из пучины вод должен был показаться новый континент – Атлантропа.

Вся Атлантропа стала творческой лабораторией Зергеля. По каналам, проложенным на севере Африки, опресненная морская вода потекла в сторону Сахары, посреди которой возникло искусственное море. Бросовые, пустынные земли превратились в цветущую страну – житницу человечества, покрытую до горизонта плантациями, общая площадь которых достигла бы трех миллионов квадратных

творил новые миры с той же легкостью, с какой Пикассо рисовал картины: извлекал из пучины вод тысячи квадратных километров земли, озеленял Сахару, заливал водой пол-Африки, электрифицировал всю Европу. Если Мор мог себе позволить прилагать свои прожекторские амбиции только к маленькому клочку умозрительной территории, то разыгравшийся не на шутку разум модерна потребовал себе игрушек планетарного масштаба. Разница притязаний связана с изменением внутренних установок: если Мор относился с трепетным уважением к миру как творению Господа, то Зергель сам претендовал на то, чтобы занять место Господа на основании того, что весь мир – не более чем протяженная материя, требующая формовки.

Вернемся вновь к анализу утопических проектов. Еще один важнейший принцип конструирования утопии – ничего тайного. В идеальном месте не может быть тайн, сокрытое – заведомо грешное, ведь даже в райском саду Адаму удалось хорошенько спрятаться от всевидящего Бога только в результате грехопадения. С принципиальным отказом от тайны связана склонность утопии к типизациям, которые, в свою очередь, реализуются в последовательно проводимом принципе справедливости. Например, «от каждого по способности, каждому по потребности». В этом узнаваемом лозунге ключевым словом является «каждому» (в смысле всем), а все прочее – трогательные приманки-обещания, достаточно вариативные и призванные сформировать глубокое желание стать каждым.

Определяя утопические склонности теоретического ума, нельзя не заметить внутренний парадокс, которым европейская культура в целом обязана метафизике Платона в частности. Собственно, этот парадокс стал

километров. Зергель, кроивший карты, как современные художники – коллажи, не оставил в покое и Тропическую Африку. Он намеревался затопить бассейн реки Конго – почти половину территории Заира. По его расчетам, с появлением Конголезского моря площадью 900 тысяч квадратных километров климат в Африке изменится в лучшую сторону. Жара, считал «архитектор мира», наконец отступит, и Центральная Африка превратится в такой же райский уголок, как острова Полинезии или Карибского моря, – в излюбленное место жизни и отдыха европейцев. Они расселятся по Африке подобно тому, как выходцы из Испании и Португалии населили некогда Южную Америку. «Черный континент» срастется с Европой. Столицей новой империи – Атлантропа в фантазиях Зергеля превращалась в некое политическое образование, в «Соединенные Штаты Африки и Европы», – должен был стать возрожденный Карфаген. Масштабы манипуляции с континентами и морями поражают воображение, хотя очевидно, что для Зергеля вся земля – это остров. Зергель, словно Мессия, обещал «исцелить всех страждущих». Гибралтарская ГЭС могла вырабатывать сказочное количество тока. На дне Средиземного моря хватило бы места для строительства сотен новых крупных городов и организации многих тысяч фермерских хозяйств. Однако секрет избытка заключался в коллективном, добрососедском сотрудничестве всех европейских стран – ни одна из них в одиночку не могла справиться с проектом Атлантропы. Если европейцы хотят жить в достатке, без кризисов, им надо научиться жить в мире – такова была утопия технократа Зергеля. С объединением Европы отойдут в прошлое бесконечные конфликты и войны между народами, населявшими ее.

очевиден уже самому Платону (правда, не сразу, а только после третьей с треском провалившейся попытки создать в Сиракузах общество благоденствия), и выражается он в очевидности – утопия (идея) не может быть воплощена, но постоянно требует воплощения. Здесь проявляется чудовищность утопической умозрительной конструкции. Словно Минотавр в подземелье лабиринта, проект совершенного хронотопа постоянно требует мяса, причем исключительно человеческого, при этом, как и мифическое чудовище, не знает насыщения-завершения! Вот почему современные реалии-шоу, законные наследники утопических проектов Просвещения, в идеале тяготеют к тотальности теленаблюдения и принципиальной незавершенности, позволяющей продлить онтологическое воздействие объектива.

Итак, именно медиа, во многом основанные на практике визуализации, превращают хронотоп в у-топос, а затем и в а-топос, наконец-то позволяя разрешить основную коллизию разума, непротиворечиво втискивая тело в ум, тем самым создавая *эйдидальную* видимость. Но, разрешая одну коллизию, разум немедленно погружается в другую.

Утопические претензии разума, реализующиеся в поле медиа, можно метафорически описать в логике мифа о Персее, убивающем при помощи зеркального щита Медузу Горгону, где Персей – субъект, склонный размещать себя в идеальном хронотопе, Медуза – чудовищная реальность, при взгляде на которую субъект каменеет, и наконец зеркальный щит – медиа, экранирующие и тем самым впервые создающие для зрителя чудовищную реальность.

2. Терезинштадт: медиаутопия в стиле модерн

Итак, утопия, как свойственный разуму соблазн воплощения того, что по определению воплощено быть не может, имеет тенденцию (по крайней мере, в XX веке) к осуществлению в пространстве медиа. Причем здесь, по словам знаменитого утописта-практика, «наиважнейшим из искусств для нас является кино». Иными словами, кино оказывается тем медиа, которое особенно предрасположено к созданию утопий. В самом деле, утопии (с их многочисленными модификациями как то: антиутопии и ретроутопии, кибер-панк, неонуар и проч.) – крайне популярный жанр массового кино, не говоря о том, что образ подозрительно райского Острова в кинематографе прямо-таки стал шаблонным. Значит, во-первых, у массового зрителя есть определенная потребность в медиапродукте такого рода (что само по себе тоже может быть расценено как симптом), а во-вторых, кино обладает каким-то особо удачным набором средств для конструирования утопий.

Кино формирует тело как образ-эйдос. То есть средства кинематографа (прежде всего монтаж) превращают тело в образ тела, устраняя в нем все лишнее, то есть все те избыточные детали, которыми характеризуется живое существование. В результате кинематографическое тело-образ становится как бы прозрачным для смысла. Более того, кинематограф, фактически, спасает тело от бренности, как бы выхватывает его из лап смерти, но при этом сохраняет его подвижность, то есть создает впечат-

ление жизни, свободной от умирания. Вирильо пишет о том завораживающем эффекте, который производят на нас фильмы, к примеру, братьев Люмьер: «Целое столетие ребенок с тем же аппетитом продолжает наворачивать кашу, тогда как он давно уже умер от старости»². Можно сказать, что кино на практике возвращается к двум исходно античным концептам, а именно: к *симулякру* и *зону*. Об зоне можно говорить постольку, поскольку тело кинообраза включено в специфический топос вечности, оно стало *эфирным* во всех смыслах этого слова, в том числе, и в аристотелевском. У Аристотеля эфир – это вещество надлунного мира, из которого состоят небесные тела, в силу своей эфирной природы неподверженные порче и разрушению и совершающие только вечное круговое движение. Так вот, тела на киноплёнке движутся, в каком-то смысле подобно небесным телам – с каждым просмотром фильма они повторяют свою траекторию, и поэтому их материя – эфир, а время – эон. Что касается второго «античного» понятия (доставшегося нам из надежных рук постструктуралистов), то медиа- и особенно кинообразы симулякрами не называют сегодня разве что ленивый. И все-таки позволим себе остановиться на этом «штампе» современной мысли. Онтологические характеристики (если так можно выразиться) симулякра крайне двусмысленны. С одной стороны, это своего рода эйдос-трикстер, то есть образ, освободившийся от прообраза, за что он, в качестве дурно удвоенной копии, был проклят Платоном, а в качестве знака, свободного от референта, был реабилитирован постструктуралистами. Но можно говорить о симулякре и в эпикурейском смысле, тогда это будет образ-подобие, возникший благодаря истечению атомов, отщепившихся от тела и переместившихся к органам восприятия. Но в таком случае симулякры – условия того, что восприятия *истинны*, ведь в них онтологически сохраняется след вещи. Эта двусмысленность прекрасно характеризует работу киносимулякра. Кинообраз может даровать насыщенное эмоцией тело не только вымышленному герою, но и фантазматическому бреду. Это с одной стороны. С другой стороны, киносимулякры по какой-то логике (близкой к эпикурейской) воспринимаются зрителем как заслуживающие доверия. Не последнюю роль в этом играет метафизика (или даже мифология) светописи, существующая вокруг кино- (и фото-) документов: чтобы возник симулякр (образ тела на плёнке), нужно, чтобы была сначала «вещь», оставляющая свой световой след, пусть даже это будет вещь эстетическая, игровая. Конечно, современная киноиндустрия, беря на вооружение цифровые технологии, все в меньшей степени нуждается в реально-вещной подкладке для своих реалистичных спецэффектов. Однако эту тенденцию можно вполне истолковать в том смысле, что мы имеем дело с созданием иного языка, отличного от языка собственно кино. Об этой тенденции виртуализации на почве развитого постмодерна речь пойдет позже, в данном же контексте нам важно то, что модерн понимает язык кино как сугубо реалистический. В частности, на такой характеристике настаивает Зигфрид Кракауэр, из-

² Вирильо, П. Информационная бомба. Стратегия обмана. М., 2002. С. 33.

вестный исследователь раннего немецкого кинематографа³. Камера выхватывает в вещах то, что естественным образом не цепляет взгляд или просто не может быть увидено, имея другую временную или пространственную размерность. Благодаря ей мы можем, законсервировав движение, разглядеть динамику бега лошади или роста цветка. Но не только. Уловлению в «киносилки» поддается также то, что Делез назвал «образ-время» – то есть своеобразный аромат эпохи, само поле повседневного опыта, являющееся подкладкой реального восприятия и потому неуловимое для непосредственного взгляда, но ухватываемое глазом объектива.

Объективность объектива ставит камеру в один ряд с оптическими устройствами науки. Более того, камера может восприниматься как некий глаз Бога, дарующий оператору статус всевидящего субъекта, чувство объективности и неприкосновенности. Правда, как часто выясняется, весьма эфемерно и то и другое (к примеру, свидетельский пафос человека с фото- и кинокамерой нередко приводит последнего к летальному исходу). Но важно то, что кинокамера воспринимается как средство познания или получения свидетельства об истине, иначе не был бы возможен столь двусмысленный феномен, как *кинодокумент*. «Мы видим вещи такими, каковы они есть в тот момент, когда сами мы отсутствуем. Мы видим жизнь такой, какая она есть, когда сами в ней не участвуем», – пишет о кино Вирджиния Вулф в далеком 1926 году⁴. Кино позволяет нам видеть собственными глазами события, в момент происхождения которых мы отсутствовали, но также оказывается и средством «спасения» для тех событий, которые происходили с нами. За тотальным распространением home video прочитывается попытка обывателя доверить эфирному симулякру свой индивидуальный почерк существования и атмосферу своего времени. Сложная эмоция, которая при этом захватывает зрителя, очень точно выражена фразой одного из героев фильма «Первые на Луне»: «Наверное, у Бога в раю мы все, как на киноплёнке...». Даже возможность тотальной слежки за всяким и каждым при помощи всевидящей кинокамеры оказывается для обывателя внутренне оправданной – в конечном счете, не страшно попасть на киноплёнку, страшно на нее не попасть. Парадоксальная смесь паранойи тотального наблюдения и надежды быть увиденным и увековеченным в медиа-образе выражается в принципе: «Все, что было, было снято; все, что снято, то было»⁵.

Специфические средства кинематографа позволяют наиболее полно утопию реализовать в сфере эстетиса. Еще Шиллер говорил о воспитательном потенциале эстетического, поскольку с его помощью должное (мы бы сказали, метанарратив) представляется так, как если бы оно было данным. Кино позволяет разглядеть образ-утопию в подробностях и даже

³ Кракауэр, З. Психологическая история немецкого кино. М., 1980.

⁴ Вирджиния Вулф. Кино // Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия / О. Аронсон. М.: Новое литературное обозрение, 2007. С. 355).

⁵ Подробнее об этом см.: Иваненко Е. А., Корецкая М. А., Савенкова Е. В. Первые на Луне, или правила кройки и шитья симулякра // *Mixtura verborum* 2006. Самара: Самар. гуманитар. акад., 2007.

пережить на эмоциональном уровне, поскольку смысл дан как движущееся тело, заряженное эмоцией. В этом визуально присутствующем возможном перемешаны и идеальное, и правдоподобное, и динамичное (учитывая, что возможность как *potentia* есть перевод с греческого понятия *δυναμις*, то есть силы и движения одновременно), и эмоциональное (*e-motion* как переживание содержит в себе также смысловой намек на движение) – и эта подвижная смесь образует воронку, обладающую достаточной энергией, чтобы «затянуть» зрителя. Итак, кино дает эффект присутствия *возможного* как если бы оно было *действительным*, и этот эффект оказывается необыкновенно *действительным*. В данном случае вспоминается соцреализм⁶ в редакции Пырьева – как отображение социалистической действительности такой, какой она *должна быть* и *обязательно будет* при победе коммунизма. Более того, зритель, покидает кинотеатр с впечатлением, что действительность уже *становится* таковой. В реальности не было ни пырьевских колхозов, ни ладынинских колхозниц, но то были эйдосы (читай «симулякры»), данные в воспитательных целях. Их убедительность для зрителя базировалась на том, что они отражали не реальное положение вещей (на него и смотреть – то не хотелось), а реальное положение ожиданий, в том смысле хотя бы, что светлый образ наглядно показывал, ради чего необходимы все жертвы и лишения. Здесь соцреализм плавно перетекает в сюрреализм по причине своей исходной утопичности. Пропагандистский потенциал медиа вообще и кинематографа в частности заключается в том, что субъект, соблазненный увлекательным зрелищем, погружается в созерцание и при этом незаметно, играя, подвергается воспитанию, прежде всего, идеологическому. Поэтому кино модерна прямо-таки напичкано метанаррациями. Давая светлый образ труда, оно организует при этом еще и труд образа⁷, стаскивая эйдос из сферы надстройки в сферу базиса и превращая его в производительную силу. Кино дает массе увидеть себя как массу, оно дает идентичности массовому сознанию, а также канализирует силу массовых аффектов (разряжает, направляет, аккумулирует с целью извлечения КПД), а значит, позволяет манипулировать массовым сознанием и получать эффективное массовое тело.

Рассмотреть трансформацию вполне реального топоса в утопический медиаобраз можно на примере Терезинштадта⁸. Терезин – образцово-показательное еврейское гетто времен второй мировой войны, расформированное после того, как о жизни в нем был снят пропагандистский фильм «Фюрер предоставляет город евреям». Он вполне может быть ква-

⁶ Классическое определение соцреализма таково: «правдивое, исторически конкретное изображение действительности в ее революционном развитии». См.: Первый Всесоюзный съезд советских писателей. 1934. Стенографический отчет. М., 1990. С. 172.

⁷ Об этом пишет О. Аронсон (См.: Аронсон, О. Коммуникативный образ (Кино). Литература. Философия. М.: Новое литературное обозрение, 2007. С. 315–323).

⁸ Крепость Терезинштадт была построена в 60 км от Праги в конце XVIII века. В марте 1939 года крепость была захвачена немецкой армией, наступавшей на Прагу. В январе 1942 года правитель Протектората, обергруппенфюрер СС Гейд-

лифицирован как медиаутопия в стиле Модерн, «край», построенный в отдельно взятом месте на определенное время с целью создания эффективного медиа-образа, и интересен тем, что позволяет проблематизировать связь медиа и утопических претензий европейского радио. Причем здесь мы сталкиваемся, если так можно выразиться, со сложноорганизованной утопичностью: город-эксперимент с крайне двусмысленной, но эффективно организованной топологией, который с пропагандистскими целями был буквально втянут в медиа-пространство.

Уже само по себе терезинское гетто имеет некие черты утопического хронотопа, при всем том, что, разумеется, ни один из его организаторов не захотел бы оказаться внутри этого «рая». Прежде всего, это крепость, то есть некий аналог острова, пространство, изолированное от окружающего мира во имя некоего социального эксперимента⁹, а именно: в рамках лагерного самоуправления евреям «предлагалось» воплотить свою религиозную и политическую мечту о собственном национальном государстве – в этом и состоял «подарок фюрера». При этом еврейский утопический идеал встраивался в утопию другого рода – утопию Третьего Рейха, а фактически, в проект «окончательного решения». Заметим в скобках, что речь идет именно об утопическом прожектерстве – «окончательное решение» это именно проект, то есть здесь имеет место сцепка совершенное-незавершенное (незавершенное, как если бы оно могло быть завершено). В зону эксперимента направлялся элитный контингент: в лагерь попадали, прежде всего, писатели, видные политики и деятели науки, верховные раввины, актеры, композиторы и т. д. – нельзя же доверять «воплощение мечты» кому попало! При этом утопически-тоталитарный характер этой потемкинской деревни проявлялся уже в том, что всякий, кто попадал в нее, уже заведомо был подведен под общий знаменатель (одну на всех еврейскую идентичность получили даже те, кто в прошлом никак себя не связывал ни с иудейской религией, ни с иудейской культурой), а затем посчитан (у каждого, как и в концлагере, был свой идентификационный номер). Поскольку Терезин имел репутацию особо гуманного лагеря для перемещенных лиц, многие давали взятки в гестапо, чтобы иметь шанс попасть именно в него. Правда, гуманность Терезина была крайне неоднозначна. Во-первых, в «раю» было тесно, условия жизни были тяжелыми, а смертность высокой¹⁰. Во-вторых, он сразу задумывался не только как образцовое гетто, но и как транзитный пункт по пути в лагерь смерти. Ни газовых камер, ни крематориев заключенные здесь не видели, о своих реальных перспективах могли только догадываться, они задерживались в Те-

рих, объявил о превращении Терезинштадта в еврейское гетто. Информацию о Терезинштадте см. на www.plexus.org.il./texts/TEREZIN_otpub.htm; www.wikipedia.org/wiki/Терезин-39k; www.dic.akademic.ru/cattable_74html; www.jerusalem-korczak-home.com/makarov/mak6html_67k.

⁹ Адольф Эйхман, один из организаторов гетто, назвал Терезин «маленьким сионистским экспериментом для будущего еврейского государства».

¹⁰ Статистика сообщает, что сентябрь 1942 года отмечен двумя трагическими рекордами: наивысшая смертность (до 156 человек в день) и наивысшая плотность

резинштадте кто на несколько дней, кто на несколько лет, но каждый жил в ожидании своего транспорта НА ВОСТОК. Так что Терезин обладал чертами Лимба, будучи неопределенно долго длящимся преддверием смерти.

Специфику существования в Терезине бывший заключенный Йозеф Мануэль характеризует следующим образом: «Наш лагерь был рассчитан на смерть и при этом организован для жизни. Этакий мутант, с головой убийцы и телом жертвы. Фашистская голова давала приказы еврейскому телу, а оно, в свою очередь, должно было найти такую форму существования, которая позволила бы ему выжить. В этом-то и состоял весь абсурд...»¹¹. Город управлялся Советом старейшин, в нем действовали правоохранительная служба (суд и тюрьма), медицинская служба (больницы, амбулатории и изоляторы), отделение связи, банк, магазины, общепит (столовые и кухни), детские дома, проводились иудейские и христианские богослужения. Набор учреждений в этой инфраструктуре показателен – он отражает европейское представление о человеческих правах, редуцированное к категориям минимального благополучия и основных потребностей, которые должны осуществляться под бдительным контролем власти (заметим при этом, что разговор о необходимых потребностях предполагает чисто экономический подход, характерный для общества производства). Интересно, что заключенным было даже предоставлено право на организованный досуг: так называемый «Отдел досуга» проводил множество мероприятий, от театральных постановок до футбольных матчей. Все функции в означенных выше институтах выполнялись самими же заключенными, немецкой была только комендатура. Причем у еврейского начальства была возможность распоряжаться не только трудом и духовной жизнью своих собратьев, но также собственно жизнью и смертью, поскольку именно они проводили отбор конкретных лиц на депортацию в концлагерь. Так что нередко от отправки спасала протекция в Совете старейшин, однако всегда ценой депортации другого заключенного из «запасного» списка. Таким образом, перед нами картина чрезвычайно эффективно организованной тоталитарной утопии, продержавшейся 4 года без каких бы то ни было эксцессов со стороны заключенных. Власть со всеми ее функциями была, практически, инкорпорирована в тела самих узников, которые, чтобы поддерживать собственное существование, вынуждены были также поддерживать и существующий порядок, и основывалась на тонкой пропорции страха покиннуть (или утратить) этот «лучший из возможных миров» и надежды на выживание. Судя по драматичным дневникам, ос-

населения: в городке находился 58 491 заключенный, что почти вдесятеро превышало его вместительную способность (20 человек размещалось на 15 кв.м.). Из 152 тысяч заключенных, прошедших через Терезин, 35 тысяч умерли в лагере от болезней и истощения. 87 тысяч были отправлены в Освенцим и другие лагеря уничтожения. Лишь около 30 тысяч заключенных пережили войну. Из 12 тысяч детей выжило менее тысячи.

¹¹ См. www.jerusalem-korczak-home.com/makarov/mak6html_67k.

тавленным одним из представителей еврейского начальства (неким Эгоном Редлихом), к этой пропорции страха и надежды добавлялось также и тяжелое чувство вины, поскольку руководящее звено лагеря в принципе знало, что происходит с людьми, включенными в транспортные списки.

Образцовый характер гетто был задуман с пропагандистскими целями, для воздействия на общественное мнение, причем действовал здесь основной рецепт убедительной мистификации: вкрапление элементов очевидной истины в ткань заведомо превратного рассказа, или подведение реалистически-вещной подкладки под идеологические конструкции. В Терезине в 1942–1944 годах побывало несколько комиссий Международного Красного Креста, которым показывали, что евреи, в сущности, устроились в Третьем Рейхе неплохо. Перед каждой комиссией заключенные проводили «приукрашивание» города: снималась колючая проволока, воздвигались «кафе», «магазины» и «школы», детям раздавали бутерброды, красивые девушки с песнями шли на работу. Делегаты Международного Красного Креста ходили строго по предложенным маршрутам, стараясь не глядеть по сторонам, и уезжали в полном восторге, так и не столкнувшись с реальным положением дел. Помимо приглашения Красного Креста для широкой общественности писались письма от Совета Старейшин о жизни в лагере. Но пиком этой пропагандистской кампании стали съемки фильма «Фюрер предоставляет город евреям». И это, конечно, не случайно, ведь пропагандистский потенциал кино в Третьем Рейхе весьма высоко ценился. Интересно то, что режиссером фильма был терезинский заключенный. В этом вновь можно увидеть так эффективно использовавшийся в Терезине прием «самоуправления» – видимо, только «свой» режиссер мог добиться, чтобы измученные и запуганные люди старались выглядеть убедительно довольными и счастливыми. После того, как фильм был снят, Терезин быстро свернули в качестве проекта – он выполнил свое предназначение. И этот факт действительно позволяет предположить, что гетто со всеми его структурами и людьми существовало, прежде всего, для создания медиа-образа. За сентябрь–октябрь 1944 года 11 транспортов увезли в Освенцим–Биркенау почти 20 тысяч человек. В первом эшелоне отправился режиссер, в заключительном – весь совет старейшин.

Содержание терезинской пропаганды вполне укладывается в схемы гуманистического и просвещенческого дискурса. Нацизм подается как вариант гуманизма – поиск и определение человеческой сущности с ее последующей практической культивацией, предполагающей излечение всех болезней человечества (в данном случае еврейской проблемы), причем даже к этой болезни практикуется «гуманное» отношение. Ту же схему использовали и пропагандистские фильмы в поддержку программы эвтаназии (массовых убийств неизлечимо больных и умалишенных, которых следовало усыпить из сострадания и во имя здоровья нации)¹². Фильм о Терезине должен был показать, что евреев изолировали не только потому, что они потенциально вредны, но и для их же собственной пользы. По

большому счету в этом сообщении о счастливой жизни евреев под Гитлером прочитывается гегелевская диалектика господина и раба, которая должна была легитимировать все эти сомнительные манипуляции с человеческим материалом. Зритель мог убедиться, что евреи вполне способны радоваться жизни и быть благодарными и довольными, если им обеспечить удовлетворение небольшого набора необходимых потребностей. Именно этот «документально» засвидетельствованный факт удовлетворенности своим положением как бы эмпирически доказывает, что у евреев – рабская природа, поскольку раб – это тот, кто выбирает не смерть ради свободы, а более-менее сытую жизнь в неволе. Далее можно вспомнить Аристотеля с его различием рабской и нерабской человеческой породы и рассуждениями о том, что для раба лучше оставаться взаперти, поскольку к свободе он просто не способен, зато способен к работе («труд освобождает!»). Поэтому зритель должен сделать вывод, что справедливо и гуманно, что евреи находятся в гетто и выполняют там свое предназначение – трудятся (в том числе производя и эстетические ценности, примерно так же, как корова производит молоко – ей тоже совсем не нужно быть для этого свободной). Расчет был также и на то, что такое «сырое» положение евреев вызовет у порядком измученных войной немцев, скорее всего, чувство тайной зависти и озлобленности, что поможет осуществить «окончательное решение» без каких-то серьезных протестов с их стороны.

Такой проект могло придумать и воплотить только «просвещенное ложное сознание», то есть сознание циничское. При этом эксцесс просвещения состоял еще и в том, что и палачи, и жертвы говорили на одном языке – языке гуманизма. Рассуждения о человеческой сущности, судьбе цивилизации и тому подобных вещах хоть и по-разному, но велись с обеих сторон колючей проволоки. В частности, очень симптоматична та ситуация, которая складывалась вокруг образования. На фоне того, что в Терезине были разрешены различные формы эстетических практик (музыка, театр, поэзия, рисование), особенно кричащим выглядел запрет на обучение детей. При этом для Красного Креста на здание все-таки вешалась табличка с надписью «Школа». Многие заключенные с риском для собственной жизни и жизни детей потихоньку занимались их образованием. Это говорит о том, что обе стороны в соответствии с просвещенческими идеалами видели в образовании высшую ценность («знание – сила»), а потому одни включили его в список запрещенных удовольствий, хотя создавали видимость, что оно разрешено, другие же до последнего цеплялись за него, как за условие сохранения собственной человечности. Логика Просвещения здесь присутствует в точке слома. Досуг – некий весьма небольшой избыток времени и сил, которым терезинские заключенные располагали в отличие от заключенных концлагерей, – оказался не толь-

¹² Иллюстрацией этого гуманного устранения нелюдей может служить фраза Рудольфа Хесса, коменданта Освенцима, сказанная им на Нюрнбергском процессе: «У меня было распоряжение уничтожать евреев, а не мучить их. Поэтому я вас уверяю, что все злоупотребления со стороны персонала последовательно пресекались».

ко достоинством, но и проблемой, потому что он оставлял возможность для вопросов, ответы на которые для сознания были просто невыносимы. В Терезине находилось много добровольцев на тяжелую и опасную социальную работу в медучреждениях и детских домах, издавались подпольные журналы, в том числе детские, ставились спектакли, читались лекции¹³, писались стихи и т. д. и т. п. Эта кипучая деятельность спасала этически безупречным образом от досуга с его вопросами. Вчерашние интеллектуальные и социальные элиты оказались в ситуации бессилия критики, невидения очевидного. Избыточная символическая активность позволяла погрузиться в эстетические практики и дискурс просвещения, чтобы избежать невыносимого зрелища. Некая принципиальная слепота роднит заключенных с представителями Красного Креста: последние дали себя убедить в приемлемости ситуации, первые сумели не увидеть в качестве своей ближайшей перспективы газовые камеры Освенцима. Но дело не в том, что людям лгали, скрывая от них истину (то есть дело не в том, что они были недостаточно «просвещены»), не было здесь и наивности. Знаков реального положения дел было достаточно, но чудовищность этого Реального не позволяла смотреть на него в лоб, поэтому никто не понимал, что происходит на самом деле¹⁴. Только по этой причине заключенные подыгрывали тюремщикам, и фильм оказался возможен¹⁵. Эту слепоту или искаженное/рассеянное зрение нельзя понимать ни в терминах знания/заблуждения, ни в терминах этики, как инфантилизм или трусость. Утопия, особенно если она втянута в поле медиа, предполагает особую оптику, построенную по принципу «если вглядываться в вещи слишком пристально, можно сойти с ума»¹⁶. Следует созерцать, но не вглядываться – ясность *когито* с его прямой перспективой здесь невозможна. Оптика медиаутопии позволяет не смотреть на чудовищную Реальную Вещь, разглядывая образ приукрашенной до неузнаваемости Горгоны. Навык специфической эстетики, базирующейся на этом не-прямом зрении, позволяет сохранить или даже приобрести определенную идентичность и оберегает разум от полного коллапса, он

¹³ До нас дошло свыше 2300 (!) терезинских лекций, охватывавших все возможные темы – от Филона Александрийского и Маймонида до путешествий на воздушном шаре. Среди докладчиков были чешские патриоты и немецкие просветители, сионисты и религиозные иудеи, христиане и «гуситские братья», коммунисты и социалисты, философы, историки, литераторы, юмористы, сатирики и просто бывалые люди.

¹⁴ По рассказам Хильды Хан, ее начальник за два дня до отправки на Восток вручил ей на хранение прощальное письмо, адресованное родственникам в Америку, где было написано, что через 48 часов его не будет на свете, – и пошел к дантисту лечить зуб. Начальник, как и все руководящее звено лагеря, знал, что происходит в Освенциме, однако скрывал это ото всех и, в первую очередь, от самого себя.

¹⁵ По словам одной заключенной, «если бы мы знали, что последует за съемками фильма, мы не просто не смогли бы подыгрывать, мы сошли бы с ума».

¹⁶ Эта фраза принадлежит Фриду Дикер-Брандейс, художнице, обучавшей рисованию детей в Терезине.

же, с другой стороны, позволяет власти добиться желаемого результата¹⁷. Конечно, склонность к самообману, надежда на лучшее – естественная защитная реакция субъективности, но утопия возможна только тогда, когда эта склонность воспроизводится систематически.

Таким образом, пример Терезинштадта показывает, что эффект рая в пропагандистском фильме достигается за счет фигуры умолчания, игры пустых означающих¹⁸ и избыточной символической активности, залатывающей прорехи смысла.

3. Рай.ру: бета-версия¹⁹

С запятнанием репутации модерна быстро набрала силу иная перспектива – перспектива постмодерна, где одну из главных ролей играет дискурс желания. Теперь эстетика модерна: *должное*, как если бы оно было *данным* (симулякр на службе у эйдоса), меняется на эстетика постмодерна: *желанное*, как если бы оно было *данным* (эйдос на службе у симулякра).

¹⁷ Как известно, газовые камеры, по крайней мере, в Освенциме, имитировали душевые; заключенным говорили, что их ведут мыться, и настоятельно советовали запомнить, под каким номером они оставили свою одежду в раздевалке. Этим довольно-таки топорных трюков было достаточно, чтобы позволить самообману сработать – и люди шли умирать дисциплинированно.

¹⁸ Пустые знаки вообще часто встречались в показной жизни Терезина. Именно в качестве таковых можно охарактеризовать табличку с надписью «Школа», повешенную на пустом здании. Банки консервов, которые раздавались детям, но не для еды, а для того, чтобы дети на глазах представителей Красного Креста возвращали их коменданту со словами: «Спасибо, господин комендант, мы не хотим больше сардин, мы наелись». Терезинские денежные купюры, которые по определению не могли быть деньгами. И многое, многое другое, включая душ в газовых камерах Освенцима, – все эти вещи были лишены реальной плотности существования, превращаясь в знаки отсутствующего благополучия, которые перекликались между собой, формируя специфическую атмосферу Терезина.

¹⁹ Бета-версия (англ. beta testing) – интенсивное использование почти готовой версии продукта (как правило, программного или аппаратного обеспечения) с целью выявления максимального числа ошибок в его работе для их последующего устранения перед окончательным выходом (выпуском) продукта на рынок, к массовому потребителю.

В отличие от альфа-тестирования, проводимого силами штатных разработчиков или тестировщиков, бета-тестирование предполагает привлечение добровольцев из числа обычных будущих пользователей продукта, которым рассылается упомянутая предварительная версия продукта (так называемая бета-версия). Такими добровольцами (их называют бета-тестерами) обычно движет любопытство к новому продукту – любопытство, ради удовлетворения которого они вполне согласны мириться с возможностью испытать последствия ещё не найденных (а потому и не исправленных) ошибок.

Кроме того, бета-тестирование может использоваться как часть стратегии продвижения продукта на рынок (например, бесплатная раздача бета-версий позволяет привлечь широкое внимание потребителей к окончательной дорогостоящей версии продукта), а также для получения предварительных отзывов о нём от широкого круга будущих пользователей.

Неукротимая и всеядная современная диалектика гламура и дискурса желаний в сплаве с новыми могучими средствами медиа дает обновленный образ Утопии, так сказать, *ремейк*. Главный мотив сохраняется: *Разум* по-прежнему пытается втянуть в свои игры непокорное и непрозрачное ему *Тело*, однако меняются механизмы построения и функционирования Острова Блаженных, от *утопии* мы делаем шаг к *атопии*.

Речь пойдет в основном о так называемой блогосфере (понятой очень широко), как *не-месте*, где, однако, ежедневно осуществляют свое расположение и присутствие сотни и тысячи людей. Люди, пишущие в блогах, зачастую движимы такой максимой: мне есть что сказать другим и я буду писать блог, потому что там *безопасно*. Живой Журнал, социальные сети (Одноклассники, Мой круг и т. д.), другие виртуальные сообщества и прочие Острова Блаженных обладают сильной и неслучайной притягательностью, претендуя на возможность создания Идеального *а-топоса*, эдакого Рай.ру. Все они как медиа выступают в роли щита Персея, в котором он *безопасно* может видеть Медузу. Посмотрим на этот щит внимательнее.

Весь Интернет насквозь пронизан процессами становления – по сути, в сети нет как таковых готовых продуктов – все растет, все изменяется и нельзя зайти на один и тот же сайт дважды. Сайты без изменений считаются мертвыми. Этот принцип выражается в словечке-термине «бета-версия», или «бета-тестирование». Это тестирование, бесконечные пробы – постмодернистский результат трансформации прожекционизма (идеологического проекта модерна), который сменяется аксеологическим проектом постмодерна: сейчас еще только бета-версия, но вы можете уже *оценить*, каков будет сам Продукт. Заманчивый принцип теста – «Попробуйте! Ваше мнение важно!». Само тестирование будущего актуально и самоценно; ожидание конечного результата уже не несет такой же нагрузки, как для аналогичных процессов модерна. Акцент переносится на настоящее, на процесс тестирования, снимая ответственность за содержание с перспективы, оставляя только требование прогресса.

Виртуализация как тестирование столь успешно выполняет свои функции, что выплескивается и на «реальные» процессы – так идеальное тело на глянцевой обложке можно интерпретировать как вожака утопии, отчего и так худые топ-модели в попытке достичь недостижимое постоянно худеют. Тут важен сам процесс, бета-версия идеального тела: *идеальная модель* будет совмещать в себе рациональный конструкт и живое тело только при условии постоянных инвестиций. При этом все неизбежно возникающие «системные ошибки» исправляются и искупаются – так за грех съеденной лишней булочки полагается бичевание теннисной ракеткой; или брекеты носятся на зубах как вериги во искупление несоответствия идеалу. Все делается напоказ, и кокетство выступает главной социализирующей силой на пути к высшему проявлению *атопии*: быть полностью выставленным на всеобщее обозрение с сохранением безопасности внутреннего мира. Напряжение между *res privata* и *res publica* снимается (в идеале!) обещанием идеальной модели эпикуровского *sedes beatae*,

сада блаженных, над воротами которого, как известно, была надпись-девиз: «Путник, остановись и войди. Здесь удовольствие высшее благо».

Итак, *атопию* (в отличие от утопии с ее полностью овнешненной структурой) характеризует приватная дистанция и сохранение социальности при эффекте защищенности. Атопическое, не являясь тоталитарным, оказывается тотальным, претендуя на всеприсутствие. С учетом уроков прошлого, как форма власти атопическое действует исподволь, по ласково-настойчивому принципу «желайте, пожалуйста!», создавая новые виды удовольствия как способ манипуляции. Однако если утопия эпохи модерна предполагает удовлетворение основных потребностей, то *атопия* предлагает удовлетворить в первую очередь экстра-потребности (правда, пока в ущерб основным – пищеварительным-физиологическим, но над этим ведутся работы).

Каков же финальный продукт или, вернее, каково его обещание? Можно сказать: перманентное чувство эйдосов. Для всякого пользователя надлежит облечься в Плоть Адама в рай, нетленную, совершенную и обладающую бесконечным потенциалом чувствовать. Созерцание бесконечно – сиди в рай.ру и дивись чудесам господним. Однако (как и для утопии модерна) только созерцай, но не углубляйся познанием: это чистый эстетический запрет на теорию.

Если утопия – это проект, то *атопия* – это эффект. Эффект Безопасности: «Попробуйте, вы же *ничего не теряете!*». Сблудн отсутствия риска велик и подкреплен мощью наивности – ну, попробую вести блог, ну, не понравится – перестану. *Атопия* как неуязвимость выступает желанным эффектом, тем сокровищем, которое ищут в виртуальном. Conquest²⁰ меняется на quest²¹. И где же возможно построение идеального острова, новой утопии? Если вся земля порочна и обуяна новыми злыми «тотальностями» – террористами и экологией, экономическим кризисом, – остается только штурмовать территории возможные, то есть виртуальные. Conquest of paradise теперь ведется через модем. Живой Журнал и ему подобные социальные сети – новый Город Золотой современности, с той разницей, что Город Золотой всегда один. Для виртуального же шита Персея принципиальна множественность идентичностей; их ризоматичность, а не иерархичность. Родовое имя нового героя, ведущего квест, – Виртуал, он – конкистадор берегов виртуального рая.

Виртуал возник как некая новая величина в современном мире коммуникации. Можно проследить параллели и линию преемственности между такими способами самовыражения как *интеллектуал*, *культура*²², *виртуал*. Само слово *виртуал* практически срисовано со слова *интеллектуал*. По

²⁰ Conquest (англ.) – завоевание.

²¹ Quest (англ.) – поиск, приключение. В компьютерных играх – жанр, требующий от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету к финальной цели-задаче.

²² О фигуре культурала и его значимости в поле современной философии см. в работе В. В. Савчука «Режим актуальности». СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2004.

словарному определению, интеллектуал «выступает публично и стремится стать авторитетом в вопросах морали, политики, философии и мировоззрения». Виртуал тоже невозможен без *публичного выступления* – с той разницей, что выступление это осуществляется в сети и там же находится публика. Виртуал всегда *стремится стать авторитетом*. Пожалуй, это в наивысшей степени верно именно для виртуала – становление не *автором*, но *авторитетом*. В Интернете высказывание не может быть авторским, но может быть авторитетным. Таким, к которому прислушиваются. Отсутствие возможности быть автором, очевидно, является следствием замены *энтелехия*²³ интеллектуала на *виртус* виртуала. Тождество «Я», идентичность, тоже в результате как-то причудливо изменяется. Можно сказать «я – автор», но сказать «я – авторитет» нельзя, так как никакое «Я» не пристегнуть к высказыванию в виртуальном пространстве. Тем не менее, у этого авторитетного высказывания в сети есть некий аналог «Я» – личное местоимение, грамматическое *лицо*, от которого высказывание состоялось. *Лицо* как культурно-антропологическая величина меняется на *лицо* как грамматическую форму, личное местоимение. Таким образом, «Я», возникающее в виртуальном, топологично, но неуместно, – *атопия* возникает как эффект.

Однако понятно, что располагать местом в виртуальном пространстве – это не значит находиться *где-то*. Что такое «в виртуальном пространстве»? Этот вопрос – *где?* – безнадежно отстает, он невозможен по отношению к специфике виртуального. *Где-то* там или *где-то* здесь? *Где-то* везде. Виртуальное – не пространственная и не временная категория; для наличия виртуального, прежде всего, нужна некая *емкость*. Емкость восприятия, емкость оперативной памяти компьютера, емкость сервера. Перефразируя Канта, можно сказать, что априорная форма емкости есть условие всякой виртуальности. Емкость виртуального превосходно взаимодействует с личным местоимением, каковым является «Я» виртуала.

Итак, интеллектуал, трансформируясь в виртуала, меняет *интеллект* на *виртус*. Каковы следствия этой замены?

Интернет изменяет привычную связку: одно тело – одна идентичность. Если в физическом мире имперсонация, за исключением клинических случаев раздвоения личности, требует значительных усилий (пластическая хирургия, макияж, грим) и времени, то в сети оборачивание лишено этих недостатков и не ограничено физико-биологическими константами. Виртуальное поощряет оборотничество (причем без выпадения волос, выращивания клыков и тому подобных мучений): можно быть кем угодно и когда угодно. Это мистификация в бесконечности, потому что нет возможности поставить точку – любое признание может (и должно по законам сети) быть расценено как очередная мистификация. Оборотничество двояко: между виртуалами одного автора и между самим автором и его виртуалами. Такая мерцающая идентичность порождает игры в ускользание, где виртуал, при всей его интенсивности, всегда остается только возможным. Столь

²³ Энтелехия – в переводе с греческого – действительность.

легкая возможность быть кем-то другим чревата потерей *единственной* личности – обезличиванием в многоликости, что регулярно и происходит с пользователями виртуальной реальности. Бета-версия Рая дает о себе знать – на собственной шкуре испытываются сбои системы. Иначе говоря, пользователь уже достиг Утопии, но вдруг понял, что это не он.

Другая стратегия завоевания рая – это сетевые ролевые игры, RPG. Здесь рай виден во всех смыслах этого слова – вы буквально живете, воедете, строите и умираете в некоем а-топосе, на Островах Блаженных. Если блоггерами могут быть люди различного возраста, то RPG – царство подростков и молодых людей. Это связано с большей романтизацией, ореолом таинственности и героизма, который пронизывает все подобные сетевые игрища. Знаменитый World of Warcraft и аналогичные виртуальные игровые проекты – это действительно целый мир, со своей культурой и политикой, экономикой и обычаями; там ежечасно присутствуют тысячи человек, что при учете площади виртуальных земель и королевств составляет нормальную средневековую плотность населения. К тому же весь этот мир пропитан живейшим интересом и настоящими эмоциями. Если в реальном мире, как известно, «география кончается вчера», то в мире виртуальном полно неисследованного пространства. В зависимости от сложности и проработанности интерфейса игры виртуал здесь обладает не только эмоциями и стилистическими отличиями речи, но и визуальным телом, которое, хоть и выбирается исходно из некоторого числа шаблонных моделей, в результате модификаций приобретает черты уникальности.

Живое человеческое тело буквально вкладывается в существование RPG-виртуала; известны фатальные случаи, когда игрок, не будучи способным оторваться от событий игры, просто умирал от истощения или сердечного приступа от переизбытка эмоций. Это, конечно, крайности, но, тем не менее, характерные: RPG, как реально играемая игра, требует и реального задействования своего тела. Помимо тела в работу включены если и не все органы чувств (что, я думаю, временно), то все способности чувствовать. Этот виртуальный эстетис/анэстетис способен на невероятную трансформацию и перекодирование одних видов чувств в другие. Так для игрока все чувства транслируются через визуальный ряд, но при этом не теряют своей полноты, при условии включенности игрока в события игры. Благодаря этой актуализации высших способностей восприятия и воображения игрок имеет право утверждать, что его «Я» применимо к его виртуалу, и, более того, может составлять с ним одно целое, переживая полномасштабные события. Эта пассивно-активная, мерцающая и нестабильная идентичность способна аккумулировать в себе огромный заряд творческой энергии, которая, однако, не выливается в произведение в привычном смысле этого слова. Творчество имеет место быть, но его русло, образно говоря, покинуло знакомое евклидово пространство.

Что же дальше? Мы наблюдаем тоску, разочарование и раздражение субъекта, претерпевающего процесс виртуализации. Заманчивое многообразие и богатство виртуального общения требует реализации виртуала как агента коммуникации, что в свою очередь требует виртуализации

субъекта. Наивная игровая вера субъекта в самостоятельность виртуала чревата непредвиденным столкновением с необходимостью собственной альтернативы, по сути, другим рождением, другой природой. Причем для комфортного расположения в поле виртуального необходимо возвести альтернативность как прием в ранг безостановочного процесса альтернативации. Живу в возможном из миров – вот кредо виртуальной субъективности.

Скука постиндустриального общества возникает в самом сердце сплетения медийных и мультимедийных информационных потоков. Их скученность, образно говоря, скуку и порождает. Антискука, легитимированная современностью, – это виртуальное развлечение и виртуальная занятость. Цель игр, блогов – *развлечь*; то есть растянуть, расцепить себя от себя самого. Быть виртуалом – *развлечение*. Это не *другой*, это *я играющий*, притворяющийся, *пробующий* себя. Все виртуальное как возможное насквозь пронизано траекториями проб. Пробы пера в блогах, пробы запретных плодов виртуальных садов, виртуалы как кинопробы на некую роль. Вообще налицо некое купирование конечной цели: пробы самоценны. Это удобно, если ставится параноидальная цель ускользания и неуловимости: если никто, даже я, не знает, куда мы идем, то велик шанс, что «нас не догонят».

Легкие пробы. Легкость принципиальна для виртуального, это специфическая доля безответственности, оторванности от стандартных грузов и привязок; инъекция опьяняющей легкости творения, которая так манит субъекта. Парадоксально или, вернее сказать, характерно для европейского субъекта, но легкость достигается именно за счет чрезвычайного технического усложнения. Целые культурные конгломераты обеспечивают виртуальному его фирменную легкость. Если для утопических проектов модерна справедливы высказывания типа «от каждого по способностям, каждому по потребностям», то в виртуальной реальности действует принцип «*а почему бы и нет?*» Если нечто внутренне непротиворечиво, то оно вполне возможно. А если и противоречиво, то *а почему бы и нет?* Желание Идеального Острова необоримо. И если это связано со странной возможностью быть Ктулху, или Красной Шапочкой, то *а почему бы и нет?* Вопросительность, сродни лиотаровскому *arrive't'il*, присуща всему виртуальному. Эта вопросительность окрашена любопытством как внутренней эмоцией.

Вопросительность, чье топливо любопытство, имеет другой характер в отличие от классического теоретического вопрошания, спровоцированного сократовским удивлением. Несерьезное, легкое вопрошание отличается, однако, от пустой болтовни. Это проба мира, вопрос ради вопроса.

Кантианская продуктивная способность воображения в виртуальном обретает зримый и живой результат в виде виртуала. «Киберпространство – это имя, которым мы наделяем человеческое воображение, когда получаем к нему доступ через модем»²⁴. Виртуальное, понятое как вооб-

²⁴ Евгений Горный. «Онтология виртуальной личности». Опубликовано <http://www.netslova.ru>

ражение общества, может быть представлено как постклассический виток развития тяги к утопиям, новый странный аттрактор. Перед нами разыгрывается та же фабула, что и в проекте невероятных земель Атлантропы и Терезина: словно Персей в битве с Медузой, европейская рациональность пытается взглянуть на запретное, уповая на свойства виртуальных медиа, как зеркального щита. Беда только в том, что исходное предназначение щита частенько забывается, и, залюбовавшись на сам щит, рациональность упускает из виду Медузу. А уж она-то не будет сидеть сложа руки.