



УДК 177.7; 316.77; 004.5

ХАРАКТЕРИСТИКИ «ЖЕРТВЕННОГО ТЕЛА» В ГОРИЗОНТЕ БИОПОЛИТИКИ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (на материале современных фантастических блокбастеров)*

© Е. А. Иваненко

Иваненко Елена Анатольевна

руководитель проекта
«Философия в сети»
www.filosofiaivseti.ru

со-организатор проекта
«Философская Самара»
www.phil63.ru

Самарская
гуманитарная академия
e-mail: iv@webvertex.ru

Теоретической рамкой данного исследования выступает биополитика и ее корреляции с глобальным капитализмом. В статье исследуются способы конструирования образа жертвы в пространстве современных медиа, в частности в рамках современных научно-фантастических блокбастеров, построенных на критике биополитических ценностей. Предполагается, что репрезентация жертв в кинонарративе опирается на грамматику тела, обладающего определенными характеристиками. Характеристики жертвенного тела существуют в процессе интерактивного отбора и формирования. Но, как минимум, можно выделить и перечислить несколько основных характеристик, по которым в современной популярной культуре опознается жертва: коммодификация и управляемость, множественность и взаимозаменяемость, масштабность и масштабирование, дисциплина и саморегулирование. Эти черты жертвенного тела производят эффект жертвы только при соблюдении важного условия — медиа-размерности, которая понимается как включенность в систему паноптизма. В нашей статье для понимания специфики конструкта жертвы мы предположили привлечь подход *software studies* и описать данный конструкт как некий динамический объем, чье содержание не задано заранее и находится в процессе постоянного формирования; и «жертва» возникает как эффект «дикого сакрального» в результате коллективной эмпатии. Алгоритм конструирования образа жертвы, вычленимый из популярного фантастического кино, описывается в статье как процесс гуманизации «голой жизни». Статус жертвы приравнивается к капиталу, четко

* Публикация подготовлена при финансовой поддержке РФФИ в рамках научно-исследовательского проекта РФФИ № 19 011 00872 «Философская антропология жертвы: сакрализация, управление, дизайн».

отличимому от нулевой точки, задаваемой концептом «голая жизнь». Вовлечение новых типов жертв в поле биополитики — клонов, роботов, животных и зомби — подобно вовлечению новых сфер экономического влияния в логике капитализма.

Ключевые слова: жертва, тело, репрезентация, «дикое сакральное», общество, биополитика, популярная культура, научно-фантастические блокбастеры, перформанс, мимесис, паноптизм, новые медиа.

Жертва *показана* обществу, как кровь — культуре¹. В современном медиа-пространстве повсеместно востребованы конструкты жертв — они разыскиваются, собираются и тиражируются как точки эффективной консолидации сообществ, хотя при этом сохраняется установка на декларативное неприятие как самой жертвы, так и структур ее воспроизводящих. Подобная противоречивая дистанция вполне традиционна для жертвы, как сакрального и продиктована логикой амбивалентности последнего. Однако в отличие от уклада традиционных обществ, сакральное, обнаруживаемое в современном социальном поле, не циклично и не регламентировано извне. Его проявления хорошо описываются термином «дикое сакральное»², которое, по словам С. Зенкина, более не приручено и не всегда непредсказуемо — «сакральное в своем “диком” (то есть нерелигиозном, не-божественном) состоянии обладает огромной формообразующей силой ... производит мощные эстетические эффекты, определяет расстановку сил в этических конфликтах, которыми занимается литература, а в своих “синтетических”, социально-идеологических применениях способна быть одной из движущих сил объективных исторических и политических процессов»³. Позволим себе воспользоваться этим концептом французской антропологии не вдаваясь пока в детали (они потянут на отдельную статью), скажем только, что «диким» становится то сакральное, которое возникает на фоне кризиса институциональной религии, остается неузнанным и неопределимым, не поддерживается никакими институциями и по сути замечается как эффект. Эффект «дикого сакрального» в сочетании с флуктуациями медиа пространства придает конструкту жертвы целый спектр оттенков от скверны до фарна, от жертвы насилия до священной жертвы. И общество, существующее в условиях новых медиа, призвано классифицировать и оценивать жертву, опознавая ее через ряд признаков и характеристик; в частности, извлекая из нарратива популярных фильмов образы жертв, которые могут быть перекодированы из кинореальности в повседневность и обратно. Эта задача, связанная с алгоритмом производства сакрального⁴, сама по себе является перформативом, имеющим прямое отношение

¹ «Кровь *показана* культуре историей» (см.: Савчук В. В. Кровь и культура. СПб. : Изд-во С.-Петербургского университета, 1995. С. 6).

² Термин «Дикое сакральное» принадлежит французскому антропологу Роже Бастиду. Под названием «Дикое сакральное» вышел в 1975 году посмертный сборник работ Р. Бастиды.

³ Зенкин С. Н. Небожественное сакральное. М. : РГГУ, 2012. С. 414.

⁴ Производство сакрального (*англ.* sacrifice рассматривается как сумма латинских слов *sacer* *facere*, делание сакрального) как природа и функция жертвоприношения в современности анализируется в статье британских социологов (*Shilling C., Mellor P. A.* 'Making things sacred': Re-theorizing the nature and function of sacrifice in modernity // *Journal of Classical Sociology*, 2013, P. 1–19).

к установлению социального порядка. Весьма заманчивой выглядит задача внести ясность во взаимодействие смысловых блоков «дикое сакральное», *sacer facere* и *performance*, но в данной статье мы лишь сделаем первый шаг в этом направлении, отталкиваясь от понимания перформанса как некоего механизма, способствующего воспроизведению заложенных социальных конфигураций. Как таковой, перформанс выявляет внутренние культурные триггеры и расставляет точки актуальности смыслов. Нас будет интересовать, как в современном социальном пространстве расставляются приоритеты сакрального? По каким характеристикам устанавливается статус жертвы, и какие изменения происходят с ними во времени?

Речь в данном исследовании пойдет о значимости жертвы не для общества вообще, а для комплекса общественных взаимодействий, развивающийся под воздействием определенных культурных трендов и технологий — то есть для общества, ориентированного на биополитические ценности и не мыслимого вне современных цифровых медиа, в частности вне коммуникации глобальной сети. Топография подобного социального пространства может быть размечена с помощью таких «жертвоемых» проблем современного общества как терроризм, пандемии, биотехнологии, миграция и безопасность. Несмотря на то, что перечисленные проблемы растут из структур европейской идентичности, они, тем не менее, декларируются как наднациональные и глобальные, что позволяет выстроить критическую дистанцию к концепту современного западного общества и некоторым его экспансивным практикам.

Кроме того, использование подобной генерализованной идеи общества оправдано в контексте данной работы тем, что взятые к рассмотрению кинематографические нарративы демонстрируют именно такой тип социума и обращаются именно нему. Нарративы научно-популярных блокбастеров существуют внутри популярной культуры, которая обеспечивает контекст любого киновысказывания и дает энергию для производства эффектов по его поводу. В понимании структур попкультуры мы будем придерживаться точки зрения, описанной Н. Соколовой — «понятие популярной культуры ... отличается от «массовой культуры» и понимается как набор подвижных культурных практик, которые приобретают ценность в зависимости от того, как они используются разными социальными группами. Исследователи этого направления делают акцент на критическом анализе культуры с точки зрения идеологии и властных отношений»⁵. Системой таких властных отношений и теоретической рамкой данной работы выступает биополитика.

Биополитика рассматривается здесь как форма власти, направленная на регулирование социальных систем как биологических, и в качестве таковой была описана в работах Фуко, Агамбена, Шмидта, Эспозито. Тот факт, что «власть, пекущаяся о жизни»⁶ парадоксальным образом сопряжена с огромным

⁵ Соколова Н. Л. Популярная культура в парадигме эстетике Cultural Studies и философской эстетике // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. 2010. № 3 (15). С. 64.

⁶ Фуко М. Воля к знанию // Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. М. : Касталь, 1996.

количеством насильственных смертей, давно уже стал отправной точкой для критики биополитических структур и прочно укоренился в популярной культуре как стереотип недоверия власти. Ряд кинематографических штампов, очерчивающих образ жертвы насилия в популярных фильмах, напрямую использует уязвимость биополитики как властной структуры, однако будучи вписанным в индустрию развлечений оставляет за скобками зрителя/потребителя, иными словами, само «мясо» субъекта биополитики. Для того, чтобы разобраться с механизмом этого исключения и понять специфику жертвы в биополитике, попробуем выстроить критическое пространство, опираясь на некоторые концепты Мишеля Фуко, Джорджо Агамбена и Роберто Эспозито, такие как, в частности, «биовласть», «пасторат», «*homo sacer*», «голая жизнь», «лагерь» и «животное-человек». Все эти концепты направлены на обнажение мрачной изнанки социополитического комплекса биополитики, а именно стирания индивидуальности и права распоряжаться собственной жизнью во взаимодействии субъекта, его тела и власти. Делегирование прав на управление жизнью подразумевает покорность и смирение, которые, будучи теологическими по сути понятиями, биологизируются в горизонте постсекуляризованного мира, в результате чего в социокультурном пространстве возникает устойчивый эффект страха смерти, понятой как угроза биологической жизни. Но при этом сама смерть остается табуированным понятием — несмотря на деловитое копошение муравейника *death studies*, смерть по-прежнему плохо укладывается в логику сохранения жизни. Собственно, главный упрек, адресованный иерархии власти в биополитике (которая наследует некоторые структурные моменты политической теологии, хотя и всячески камуфлирует это родство) направлен на умалчивание или подмену финального аргумента, легитимирующего суверенитет власти — так Эспозито, например, вслед за Фуко, видит соскальзывание современной биополитики в танатополитику, поскольку сохранение определенной группы людей происходит только за счет уничтожения других лиц, которые искусственно конструируются как смертельная угроза биологической жизни. Конструкт жертвы здесь как нельзя кстати, поскольку объединяет в себе и субъекта, и пекущуюся о его безопасности власть, и отчетливый эсхатологический привкус смерти, благодаря которому и запускается процесс сакрализации и устанавливается субъект суверенного решения. Поэтому биополитика делает востребованной определенную риторику жертв, где «жертва» создается как огромная пустая категория, наполняемая смыслом через нерелигиозное сакральное посредством аффектации сообщества.

В этом контексте представляется важным обратить внимание на сам термин «жертва». Прежде всего, стоит отметить множественность исторических и культурных перспектив, исходя из которых смысл термина представляется существенно различным. Но, даже сузив поле исследования до понимания «жертвы» как медиа эффекта, нельзя прийти к однозначности. Так в интересующем нас пространстве медиакommunikаций «жертва» предстает как неоднородный пласт значений — от недопустимой погрешности до желанной идентичности. Наша исследовательская стратегия по работе с подобной гетерогенностью смыслов будет заключаться в попытке выявления общих алгоритмов формирования жертвы как некоего социального эффекта.

Далее следует обратить внимание, что термин «жертва» содержит в себе интересную специфику, обусловленную словоупотреблением русского языка — в отличие от европейских языков, русское «жертва» обозначает одновременно и жертву насилия (*victim*), и священную жертву (*sacrifice*). С одной стороны, эта внутренняя неоднородность слова вносит некоторую путаницу в исследования современной проблематики жертвы, с другой стороны, позволяет приподнять как единый феномен ее амбивалентность и анализировать как единое целое то, что в англоязычных текстах существует на значительном удалении. На протяжении всего исследования мы будем использовать слово «жертва» именно в таком скользящем смысловом значении, где превалирует жертва насилия в значении *victim*, но прослеживается потенциал его перекодирования в сакральную жертву. Так, например, мерцающий смысл термина «жертва» в русском языке хорошо удерживает трансформацию смысла жертвы в новой формирующейся «культуре виктимности» (*victimhood culture*)⁷. В этой формации с потенциалом культурного мейнстрима на наших глазах происходит смещение от «жалкой жертвы обстоятельств»⁸ в сторону позиции священной силы, перекраивающей социокультурное пространство и вносящей новые элементы в антропологические характеристики. Так происходит благодаря тому, что «культура виктимности», сформировавшаяся в правовом поле как протест жертв насилия, обрела черты сакрального единства, где ключевым элементом является разделенное страдание (“*shared suffering*”), нацеленное на эскалацию эмоций и аффективный резонанс. Американские социологи Бредли Кэмпбелл и Джейсон Мэннинг, авторы концепции «культура группы жертв», дают такое описание данного явления: «Доминирование является основной формой девиантного поведения, а «культура виктимности» — способом привлечения эмпатии, поэтому вместо того, чтобы подчеркивать силу или внутреннюю ценность, пострадавшие подчеркивают свое угнетение и социальную маргинализацию»⁹ (*перевод мой. — Иваненко Е.*). Здесь мы видим прямое использование уязвимости биополитических структур: поскольку жертва, в силу своего особого статуса является ключевым субъектом биополитики, и поскольку только перспектива виктимизации может

⁷ С переводом на русский язык термина *victimhood culture* есть ряд сложностей. Перевод слова *victimhood* как *виктимность* или *виктимизация* в данном случае не совсем точно соответствует контексту, задаваемому *victimhood culture*, и уводит скорее в область криминалистики, чем в область социальных отношений и поп-культуры. Суффикс — *hood* в английском языке обозначает причастность к определенной группе людей (например, *brotherhood* — братство, *neighbourhood* — соседство) и описывает статус (*widowhood* — вдовство) или профессиональную деятельность (*priesthood* — священство), а также длительность (*childhood* — детство, *queenhood* — период правления королевы). Но русский язык не позволяет объединить корень *жертв* с элементом *-ство*, поэтому мы остановимся на переводе «культура виктимности».

⁸ Концепт «жалкая жертва обстоятельств» был рассмотрен в статье «Архаическое и современное тело жертвоприношения: трансформация аффектов / Е. А. Иваненко, М. А. Корецкая, Е. В. Савенкова // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2012. № 2(12). С. 17–41.

⁹ Bradley Campbell and Jason Manning, “Microaggression and Moral Cultures”, *Comparative Sociology* 13 (2014). P. 31.

гарантировать status quo, все обвинения в насилии и притеснении должны рассматриваться как действительные и равные. Священный ужас потерять из вида жертву и обрушить тем самым все биополитическое мироздание сильнее формальной структуры справедливости/несправедливости. Как следствие, мы можем наблюдать происходящее ослабление (вплоть до полного отсутствия) объективных критериев для определения угнетения или его характера, и как единственным критерием становится «дикое сакральное», само по себе неизмеримое. Однако при всем при этом отчетливый вектор коллективной сакрализации компенсируется обратным движением в сторону маргинализации. Кэмпбелл и Мэннинг так описывают специфику особого статуса жертв: «В результате эта культура выделяет особенный источник морального блага: “культура виктимности”. Личность жертвы заслуживает всеобщего внимания и благоговения. Но при этом обладать привилегиями — значит, как минимум, быть морально подозрительным, если и не заслуживать откровенного презрения. Привилегия для “культуры виктимности” то же самое, что трусость — для чести»¹⁰ (*перевод мой. — Иваненко Е.*). Конструкт жертвы здесь формируется довольно сложно, противоречиво, и что самое интересное, постоянно подвергается проверке внутри самого сообщества, заставляющего своих участников соблюдать баланс «жалкого» и «священного». Доступ к «источнику морального блага» не дается просто так — требуется серьезная работа с субъектными структурами в условиях, когда правила возникают и исчезают прямо на ходу. Хотя иерархии насилия не существует, реакция на него зависит от личностей преследователя и преследуемого. Например, чем ближе человек к тому, что воспринимается как «нормальное», тем меньше ему разрешено быть жертвой, и чем дальше он находится от нормы, тем меньше вероятность того, что его обвинят в совершении преступления. То, как именно удерживается баланс — отдельный сложный вопрос¹¹, мы лишь частично рассмотрим его,

¹⁰ Understanding Victimhood Culture: An Interview with Bradley Campbell and Jason Manning, written by Claire Lehmann. URL: <https://quillette.com/2018/05/17/understanding-victimhood-culture-interview-bradley-campbell-jason-manning/> (дата обращения: 22.03.2019).

¹¹ Баланс между victim и sacrifice проблематизируется в статье А. Е. Серикова. Значение слов victim и sacrifice и возможные способы трансформации образов пострадавших в образы сакральных жертв (на материале параллельного английского подкорпуса НКРЯ): «Одно из различий между sacrifice и victim заключается в том, что сакральная жертва приносится намеренно и для того, кого приносят в жертву, этот акт может быть ожидаемым, а если это самопожертвование, то и добровольным. Для жертв преступлений, катастроф и несчастных случаев, т. е. victim, эти события наступают неожиданно, ненамеренно. Поскольку быть victim (для самого пострадавшего) обычно состояние неожиданное, об обмене речь не идет. А в sacrifice почти всегда присутствует смысл обмена: жертва делается в обмен на что-то другое, если же ожидания не оправдываются, говорят о напрасной жертве. Поэтому один из механизмов сакрализации жертвы может заключаться в том, чтобы совершить незапланированный обмен, раз уж кто-то все равно пострадал. Или, если мы знаем, что кто-то рано или поздно все равно пострадает, станет victim, можно позаботиться об обмене заранее. Вопрос в том, с кем совершать обмен, на что обмениваться и с кем договариваться об обмене. Например, правительство или общественные организации могут договариваться с народом (с его

собирая характеристики жертвенного тела в поле новых медиа. Возвращаясь же к слову «жертва» можно отметить, что процесс солидаризации с жертвой в русскоязычном пространстве коммуникации осуществляется проще, так как в русском слове присутствуют сразу оба полюса — и *victim*, и *sacrifice*, что увеличивает спектр эмпатии, и как результат, силу аффекта.

Вне зависимости от языковых особенностей распространение образа жертвы происходит на волне коллективного мимесиса. Сегодня этот мимесис осуществляется механизмами копирования и воспроизводства, зависящими от логики капитализма и структур информационных технологий. Забегая вперед скажем, что популярная культура во многом придает жертве черты товара и вписывает ее в архитектуру цифровых устройств. Мы будем придерживаться точки зрения, что неоднородность феномена жертвы указывает на трансформацию понимания человека в контексте биополитики и возможно новые правила антропологического конструирования. И если отталкивается от понимания сакрального как того, что создает, восстанавливает или подчеркивает связь человека с божественным, то весьма перспективной кажется идея рассмотреть конструкт жертвы как объект поклонения в горизонте постсекуляризованного социального и оценить потенциал сакрализации как движущей силы социального конструирования жертв.

Первое что бросается в глаза при работе с проблематикой жертвы в новых медиа — это устойчивое вовлечение телесности и неизбежная биологизация тела в горизонте биополитики. Жертва показана обществу всегда как обладающая телом, и сам этот показ устроен особым образом. Как отмечает Лев Манович в «Языках новых медиа» «в современном обществе отчетливо прослеживается тренд представлять все больше и больше информации скорее в форме последовательности структурированных во времени аудио-визуальных движущихся образов, нежели в тексте»¹² (*перевод мой. — Иваненко Е.*). Аудиовизуальная демонстрация тела жертвы — это язык со своей грамматикой, которая развивается и эволюционирует под воздействием технологий гипервизуальности и паноптизма. Мы полагаем, что перформатив жертвы в новых медиа строится по двум основным сюжетам: первый — когда жертва-пострадавший попадает в волну медиа-известности и становится (хочет того, или нет) жертвой-селебрити, и второй — жертва-фикшн, конструируемая как образ (например, в кино), который может быть прочитан и понят аудиторией. В обоих случаях именно грамматика демонстрируемого страдающего тела запускает волну мимесиса. Масштаб этой волны зависит от того, насколько внятными был «визуальный Эсперанто»¹³ и насколько состоялся эффект эмпатии.

представителями) о том, на что будут обменены будущие неизбежные жертвы преступлений, бедствий и катастроф» (*Сериков А.* Значение слов *victim* и *sacrifice* и возможные способы трансформации образов пострадавших в образы сакральных жертв (на материале параллельного английского подкорпуса НКРЯ) // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2019. № 1(25). С. 55–72.

¹² *Manovich L.* The Language of New Media. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2001. P. 87.

¹³ «Визуальный Эсперанто» — это термин Мановича, описывающий универсальный язык образов, перекочевавший в цифровое пространство из кинематографа и

Главная задача конструкта жертвы (в частности в популярном кино) создание, так сказать, «кроссплатформенного кода» между цифрой и телом, экраном и пользователем, объединяющего гетерогенные измерения в единый эффект. Каким же тогда должно быть жертвенное тело в контексте биополитики и ин-формационных технологий? Цель работы — собрать характеристики тела, которое опознается как жертвенное, значит, может служить стереотипическим для воспроизведения в популярной культуре. Иначе говоря, какое тело может быть опознано и транслировано как жертва? И как могут быть модифицированы его характеристики для большего резонанса?

Как мы уже отмечали в предшествующем исследовании¹⁴, жертва — продукт информационных технологий. Она не там где льется кровь, а там где возникает медиа-резонанс. Конструкт жертвы — результат процессов, совокупность которых мы представили как дизайн¹⁵, осуществляемый распределенно в сети. Специфика кинематографического языка (а точнее, языка популярных блокбастеров) в том, что конструкт жертвы подается как данность, несмотря на то, что выстраивается как релевантный непосредственной социальной ситуации группы потребителей. Это происходит потому, что при просмотре фильма «пользователю позволено «понимать», но не позволено «говорить», в отличие от языка интерфейса компьютера, где пользователь может быть активным агентом событий сети»¹⁶ (*перевод мой. — Иваненко Е.*). Поэтому жертва *показана* (продемонстрирована и одновременно дидактически предписана) обществу наилучшим образом именно в кино. Перформатив жертвы в данном случае создается как наиболее очевидное руководство по сборке и эксплуатации топового конструкта жертвы со всеми его темпоральными и пространственными измерениями. Архитектура этого процесса обратна дегуманизации — на отправную точку «голой жизни» (которая обязательно должна, так или иначе, маячить на горизонте кинонарратива) наращиваются сопутствующие атрибуты, делающие жертву «более» *человеческой*¹⁷ (*перевод мой. — Иваненко Е.*). С учетом генеалогии нарратива блок-

обеспечивающий беспрепятственное понимание и коммуникацию миллионов пользователей сети (*Manovich L. The Language of New Media. Cambridge. Mass. : MIT Press, 2001. P. 87.*)

¹⁴ *Корецкая М. А., Иваненко Е. М., Савенкова Е. В.* Травма как зрелище: нюансы биополитической сборки коллективного тела // *Философская антропология жертвы: от архаических корней к современным контекстам : матер. Всерос. конф. с иностранным участием. Самара, 12–14 сентября 2017 года / под общ. ред. М. А. Корецкой. Самара : Самарская гуманитарная академия, 2017. С. 28.*

¹⁵ *Иваненко Е. А.* Дизайн жертвы // *Международный журнал исследований культуры. Научное рецензируемое электронное издание. 2017. № 4(29).*

¹⁶ *Manovich L. The Language of New Media. Cambridge. Mass. : MIT Press, 2001. P. 87.*

¹⁷ «... жизнь нельзя расценить иначе как “голую” — лишённую всех дополнительных атрибутов, позволяющих обрисовать ее как “более” человеческую» (*Chow R. Sacrifice, Mimesis, and the Teorising of Victimhood (A Speculative Essay) // Representations. Vol. 94, No. 1 (Spring 2006), pp. 131–149; 133.*

бастера¹⁸, можно сказать, что с помощью публики нащупывается дизайн идеальной жертвы в пространстве биополитики. Жертвы «удобоприно-симые»¹⁹ сменяются на «удобопринимаемые» и «удобо-транслируемые» (иным словами, *медиаразмерные*). Вектор данной трансформации описан Беньямином в работе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости»: «этот процесс, на значимости которого не требуется особо останавливаться, теснейшим образом связан с развитием записывающей и воспроизводящей техники... Это значит, что массовые действия, а также война представляют собой форму человеческой деятельности, особенно отвечающую возможностям аппаратуры»²⁰.

Понимание нарратива фантастических блокбастеров как биополитического высказывания можно найти в работе В. Годамунн «Биополитика в научно-фантастических фильмах: исследование репрезентации современной политизации человеческого биологического тела в кино»²¹. Выбор в пользу научно-фантастического жанра объясняется его популярностью, а также критической дистанцией к проблемам современности: «Отдаленность сюжета во времени и пространстве — не более чем кавычки к настоящему»²² (*перевод мой. — Иваненко Е.*). Годамунн предлагает к рассмотрению четыре кассовых фильма американского и британского производства, бывших весьма успешными в мировом прокате в 2005-2007 годах: «Остров», «V — значит вендетта», «Дитя человеческое» и «28 недель спустя»²³. Каждый из этих фильмов критикует биополитический режим, рисуя

¹⁸ Дорогостоящие кинопроекты, рассчитанные на коммерческую отдачу от широкой аудитории, строятся с учетом статистики и обработки больших данных, собираемых с различных источников — реакция пользователей соц.сетей, отзывы в прессе, а также непосредственный анализ поведенческих факторов зрителей в фокус-группах. По словам Мановича: «К 2012 году ряд нейромаркетинговых компаний уже работали с голливудскими студиями, снимая такие показатели со зрителей тестовой аудитории и помогая режиссерам улучшать монтаж художественных фильмов и размещение скрытой рекламы — новая услуга, выросшая из академических исследований “нейрокинематики”» (*Манович Л. Как следовать за пользователями программ // Логос. 2015. Том 25. № 2(104). С. 200*).

¹⁹ «Чтобы какой-то вид или категория живых существ (людей или животных) оказалась удобоприносимой, нужно обнаружить в ней как можно более разительное сходство с непригодными в жертвы категориями (людей), но так, чтобы различие между ними не утратило четкости, чтобы навсегда осталось невозможным любое смешение между ними» (*Жирар Рене. Насилие и священное / пер. Г. М. Дашевского. 2-е изд., испр. М.: Новое литературное обозрение, 2010. С. 20*).

²⁰ *Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости, Избранные эссе. М.: МЕДИУМ. 1996. С. 32.*

²¹ *Godamunne Vichitra K. S. Biopolitics in science fiction films. An exploration of the representation of the contemporary politicization of human biological life in cinema. London Metropolitan University, 2011.*

²² *Godamunne Vichitra K. S. Biopolitics in science fiction films. An exploration of the representation of the contemporary politicization of human biological life in cinema. London Metropolitan University, 2011. P. 13.*

²³ «Остров» (The Island) США, 2005, реж. Майкл Бэй. «V — значит вендетта» (V for Vendetta) Великобритания, Германия, 2006, реж. Дж. МакТиг, сценарий Лилли Вачовски и Лана Вачовски, Д. Ллойд. «Дитя человеческое» (Children of Men) США, Великобритания, 2006, реж. А. Куарон. «28 недель спустя» (28 Weeks Later) Великобритания, Испания, 2007, реж. Х. К. Фреснадильо.

мрачные перспективы связанного с ним будущего, но при этом, согласно исследованиям Годамунн, не только не предлагает никаких альтернатив биополитическим практикам, но и по сути, является инструментом для еще более глубокого распространения идей биополитики. В этом тексте не поднимается напрямую вопрос об устройстве образа жертвы, зато исследуется структура тела с биополитической точки зрения. Привлекая материал этого исследования, попробуем добавить в сравнение еще несколько фильмов того же типа и выявить изменения в конструировании жертвенного тела за прошедшее десятилетие. Итак, как жертва *показана* обществу сегодня? Появились ли новые антропологические константы, по которым происходит узнавание жертвы?

Коммодификация и управление. «Остров». «Окча»

Первый фильм, предлагаемый Годамунн к рассмотрению, «Остров» (2005) Майкла Бэя, сфокусирован на проблеме коммодификации человеческого тела. В рамках биополитической риторики человеческое тело — в целом и по частям — расценивается как товар, который может быть продан, заменен, утрачен. Тело — это объект гражданских прав, включающий такие манипуляции как медицинские процедуры, пересадка органов, суррогатное материнство, донорство и тому подобное. Как и любой товар, запас тела не безграничен, и в рамках товарной логики возникает вопрос о его восполнении. В фильме «Остров» этот вопрос решается с помощью высокотехнологического производства запасных тел для состоятельных граждан капиталистического общества недалекого будущего. Эти тела создаются из биологического материала заказчика и позиционируются как безликое «страховочное изделие», некий кусок мяса под названием «агнат» («не-знающий» или «не-познающий» в переводе с греческого), но на деле оказывается, что корпорация-производитель тел лукавит и создает полноценных клонов-людей, живущих в изолированной колонии с вымышленной идеологией спасения от всемирной катастрофы. Естественно, если заказчику требуется трансплантация органов, то клон убивают, невзирая на его совершенно человеческое поведение, сознание и даже полную идентичность с оригинальной личностью. Таким образом, перед нами рисуется поток жертв как индустрия.

Годамунн интерпретирует этот сюжет с помощью фукольтианских концептов «послушного тела» и «пастырской власти». Оба этих концепта критикуют идею подчинения и управления ради спасения: «покорное тело» — объективирование частей тела индивида и управление ими («послушное тело можно подчинить, использовать, преобразовать и усовершенствовать»), «пастырская власть» — суверенное управление членами общества, когда любой может быть принесен в жертву ради целого, но при этом и целым можно пожертвовать ради спасения одного. И на индивидуальном, и на социальном уровнях речь идет о возможности делить целое на части и осуществлять с ними любые манипуляции. Годамунн не идет дальше применения критики Фуко к системам правительства, полиции, медицины и институтов здоровья и останавливается на выводе о смирении современного социума с избыточной коммодификацией человеческого тела. Однако мы попытаемся сделать шаг дальше. Фуко писал в досетевую эпоху и логично предположить, что идея управления в рамках

риторики пастырской власти меняется под воздействием новых технологий. Предположим, что оптимизация управления проходит по алгоритмам *культурного софта* (концепции, предложенной Львом Мановичем и описывающей взаимное влияние и сращение программного обеспечения и культурных практик), а архитектура управления так или иначе связана с модульностью²⁴. Цифровая культура тяготеет к работе с модулями и производит приложения, позволяющие получать доступ, создавать, распространять, пересобирать, обновлять и статистически анализировать медийный контент. Прямой аналогией этого типа управления в применении к человеческому телу является популярная современная практика, известная как *Quantified Self*²⁵. Самодиагностика через цифровой интерфейс, свойственная этой практике, инкорпорирована клоном как гарантия товарного состояния органов, однако в рамках реального сообщества самодиагностика становится стратегией самоидентификации. Причем принцип модульности проявляется здесь в том, что управление данными становится не менее важным, чем сами данные, то есть в рамках индивидуальной практики конкретного человека важно публиковать и делиться с сообществом своими данными, а не только получать их. Цифровой паноптизм является залогом чистоты и прозрачности (практически укладываясь в идеологию пастората — закон, правда и спасение), а также условием масштабирования и конвертирования отдельных модулей человеческой жизнедеятельности (как тут не вспомнить о коммодификации).

В целом в сюжете «Острова» мы наблюдаем формирование актуальной парадигмы телесности. Понятно, что превращение тела в товар (да еще и с поправкой на медиализацию) чревато смещением якорей социального порядка. Но здесь мы сталкиваемся с неожиданным эффектом. С одной стороны, по сюжету фильма запрет на коммодификацию человеческого тела снят, поскольку клон произведен сразу как товар (в противовес существовавшей в конце XX века установке, что коммодификация частей человеческого тела недопустима, так как они изначально не произведены специально для продажи²⁶), с другой стороны клон обладает идентичностью и лоялен биополитике, и это оказывает решающее влияние на вердикт «жертва или товар» — да, жертва, причем невинная. Мотив пошаговой самоидентификации в качестве гражданина в фильме ключевой, так как клон принимает законы общества, иначе говоря, стандарти-

²⁴ По словам Мановича «Цифровая культура тяготеет к составлению контента из модулей. Она дает возможность создавать, распространять и использовать части “контента” в разных системах масштабирования и, таким образом, поощряет пользователя усложнять и умножать цифровое пространство. ... Управление контентом (например, работа с фотографиями в Picasa) и “мета-управление” (скажем, формирование перечня ссылок в блоге) стали настолько же важны для индивидуальных культурных практик, как и непосредственное создание контента» (Манович Л. Культурный Софт. Введение к книге «Software takes command». Июль 2011 / пер.: Екатерина Арье, Оксана Мороз. URL: <https://medium.com/cultlook/> (дата обращения: 24.04.2019).

²⁵ Официальный сайт движения *Quantified Self: Self Knowledge Through Numbers* <https://quantifiedself.com>

²⁶ *Titmuss R. M.* 1970. *The Gift Relationship. From Human Blood to Social Policy.* London: London School of Economics Books.

зируется и включается в ценности биополитики. Парадоксальным образом стандартным объектом оказывается именно гражданин, а не произведенный как товар клон. Персонажи-клоны существуют в диапазоне от «голой жизни» («агнаты») до полноценного субъекта, причем развитие сюжета совпадает с процессом, обратным дегуманизации — нарастанием узнаваемых человеческих характеристик на ядро «голой жизни». Наделение клонов душой и невинной «детской» субъективностью — последний триггер для эффекта «дикого сакрального». Персонаж-клон опознается как свой, и должен быть срочно изъят из зоны исключения. При этом элегантная и простая риторика зрительского сострадания жертвам маскирует интерес к телу как к товару. Клоны сияюще молоды и здоровы, они рекламируют потребление идеального образа и желание примерить его на себя. Отсюда и эффект эмпатии к клону как к жертве и итоговая десакрализация хэппи энда (градус сакрального снижается, поскольку клон уже покинул зону исключения и полностью совпал с пространством человеческой повседневности).

В этой связи интересна роль биополитического императива «выживи!» и связанного с ним мимесиса. «Человек делает все, чтобы выжить» — говорит главный герой-человек, оплативший создание своего клона и не признающий его право на жизнь и независимую субъективность. «Человек делает все, чтобы выжить» — говорит клон, убивая своего человека с целью спасти свою жизнь. Важными оказывается не исходные данные, а способ их репрезентации.

Интересно, что «человеческие» характеристики жертвенного тела могут быть экстраполированы на «нечеловеческого» носителя. Аналогичный процесс признания статуса жертвы можно наблюдать в научно-фантастическом фильме «Окча»²⁷ (2017) южнокорейского режиссера Пон Джун-хо. Существенное отличие, дающее нам повод оценить изменения конструкта жертвы за последнее десятилетие — речь идет о фермерских животных. В фильме описывается вымышленная аграрная корпорация, создавшая новых сельскохозяйственных животных — гигантских гибридных свиней, которые отличаются высокой товарной продуктивностью. Однако гуманная идея — решить продовольственный кризис на планете — оборачивается, по сути, геноцидом разумных существ, поскольку выясняется, что новые гибриды разумны и социальны как люди.

Экстраполяция антропологических характеристик жертвы на животных является характерным симптомом современного состояния конструкта жертвы и говорит о кризисе последнего. В ситуации культуры, ориентированной на жертву, животные оказываются последним (во всяком случае, свежим) незащищенным классом, новыми «идеальными жертвами», не имеющими возможности высказаться. Грета Гаард, представитель экофеминизма, критикуя политику женской репродуктивности, пишет, что за чертой протеста остаются миллионы животных женского пола — «куры, коровы, индюшки, свиньи и другие, чьей фертильностью манипулируют и чье потомство коммодифицируется как продукт сельскохозяйственного производства»²⁸ (*Перевод мой. — Иваненко Е.*). В «Окче» (так

²⁷ «Окча» (Okja) Южная Корея, США, 2017, реж. Пон Джун-хо.

²⁸ Gaard G. Reproductive Technology, or Reproductive Justice?: An Ecofeminist, Environmental Justice Perspective on the Rhetoric of Choice // Ethics and the Environment. Vol. 15, No. 2 (Fall 2010), pp. 103–129.

зовут главную героиню-свинью) мы видим сюжетную линию, сходную с «Островом»: наделение сельскохозяйственного животного (нулевая точка «голой жизни») субъективностью и лояльностью к человеческому обществу на фоне мониторинга и регулирования данных в духе движения Quantified Self. У Роберто Эспозито есть концепт «животное-человек», призванный описать состояние исключения и дегуманизацию жизни: «тот, кто был объектом экстремального насилия, не был просто животным (которое на самом деле уважается и защищается как один из самых важных элементов мира), но был *животным-человеком*: человеком в животном состоянии»²⁹ (*Перевод мой.* — *Иваненко Е.*). В «Окче» мы видим интерпретацию «животное-человек» непосредственно в виде животного. Подобная экспансия статуса человеческой жертвы на нечеловеческий субстрат в целом развивается в духе стародавней европейской колониальной политики и приводит к захвату новых территорий, размыванию границ и коммодификации всего. Если по Марксу капитализм представляет собой саморасширяющуюся экономическую систему, которая требует все большей коммодификации, то цифровая культура только подливает масла в огонь, так как дает возможность создавать, распространять и использовать модули «контента» в разных системах масштабирования и, таким образом, поощряет пользователя усложнять и умножать цифровое пространство³⁰, вовлекая в него все новые горизонты. Так в поле «человеческой субъективности» с соответствующими правами (в том числе и на статус жертвы) появляются и вовсе неожиданные неантропоморфные объекты, такие как биосистемы (например, «Гайа»-земля) и операционные системы компьютеров.

Понятно, что такой вектор экспансии не решает проблему исключения и коммодификации: такая «политика жизни» неизбежно влечет расширение зоны исключения, куда попадают те, кто не поддается биологическому воздействию. В фантастических фильмах мы видим тестирование столкновения биополитики с новыми условиями и адаптацию под них.

Взаимозаменяемость и паноптизм. «V — значит Вендетта», «Мстители», «Апоп»

Следующий фильм в подборке Годамунн — культовый фильм «V — значит Вендетта» (2006), снятый братьями Вачовски по не менее культовым комиксам Алана Мура. Этот кинопроект описывает антиутопическую Британию конца XX века, превратившуюся в лагерь беженцев после всемирной ядерной войны, развязанной фашистской организацией Norsfire. Государственный переворот, легитимированный сфабрикованной угрозой жизни общества, делает из Лондона изолированное полицейское государство с карикатурным тоталитаризмом, в рамках которого ради безопасности граждан проживающих в условиях тотальной слежки, уничтожаются миллионы представителей «нежелательных» групп (гомосексуалов, иммигрантов и левых либералов). Главный герой — таинственный анархист-революционер, скрывающийся под маской

²⁹ *Esposito R.* Thanatopolitics. In *Bios: Biopolitics and Philosophy*, translated by Timothy Campbell, pp. 110–145. University of Minnesota Press, 2008. P. 130.

³⁰ *Манович Л.* Культурный Софт. Введение к книге «Software takes command».

Гая Фокса и именуемый себя V, ведет жестокую и подчеркнуто перформативную кампанию по свержению режима. Линия развития этого персонажа построена так, что нанизывает на себя модусы жертвы от «голой жизни» (персонаж прошел через концентрационный лагерь), через виктимизацию как пострадавшего (медицинские эксперименты по производству биологического оружия изуродовали его), к священной жертве во имя справедливости (пафосно обставленная смерть-самопожертвование и триумфальные похороны).

Демонстрируемый в фильме тип управления популяцией биополитичен по своей природе и доведен до абсурда средствами антиутопического гротеска. Годамунн разбирает сюжет через призму концептов Фуко (паноптикон) и Эспозито (животное-человек) и делает вывод о несостоятельности революции как способа противостояния биополитике: ниспровержение правительства не избавляет от крайностей биологизации и не дает альтернатив этой структуре управления. Действительно, смерть V, обставленная как великое жертвоприношение, не только не ставит точку, но напротив запускает множественный мимесис — маску Гая Фокса, как символ борьбы и протеста, одевают на себя тысячи граждан. Понятно, что в этом символе упакованы также и все оппозиционные структуры — в логике капитализма в хорошем продукте должна быть заложена и плоскость спроса. Можно сказать, что волна сакрализации достигла невиданных для фильма масштабов, так как маска Гая Фокса стремительно превратилась в популярный мем, а после и вовсе «вышла» в пространство социального и политического высказывания, зачастую обозначая протест как таковой. Маска Гая Фокса, дизайн которой был создан художником Дэвидом Ллойдом для комикса «V — значит Вендетта», используется участниками международного децентрализованного интернет-сообщества «Анонимус», где каждый обезличен, взаимозаменяем и поэтому неуничтожим (девиз движения «Мы — Анонимус. Мы — Легион. Мы не прощаем. Мы не забываем. Ждите нас»). Как явление сеть «Анонимус» слабо изучена, но вполне можно предположить, что эффект «дикого сакрального» запускается именно перформативом маски Гая Фокса как великой жертвы во имя свержения режима.

Смещение в репрезентации жертвенного тела в аналогичном контексте управления популяцией мы можем увидеть в блокбастере «Мстители: Война бесконечности» (2018)³¹. Сама идея сюжета этого комикса заведомо тупиковая: Мстители — группа супергероев, защищающих мирное человечество от глобальных угроз, а значит, эти глобальные угрозы должны быть. Собственно фигура мстителя вторична по отношению к угрозе. В итоге, цикл «Мстители» иллюстрируют типичную для биополитических структур гонку угроз жизни популяции — иначе разрушится баланс, защищать жизни будет не от чего, система биополитики окажется под вопросом. Фильм «Мстители: Война бесконечности» в итоге выводит очень характерного антагониста по имени Танос (угадывается сокращение от Танатос). Иронично, но Танос — прямое воплощение танатополитики. Его цель — забота о глобальной популяции разумных существ во всей Вселенной и решение проблемы перенаселенности. Во имя здоровья и

³¹ Мстители: Война бесконечности (Avengers: Infinity War), США, 2018, реж. Энтони Руссо, Джо Руссо.

благополучия обитателей Танос уничтожает половину населения Вселенной, причем выборка осуществляется случайным образом. Так называемый «щелчок Таноса» демонстрирует нам новый масштаб жертвы: если V представлял собой фигуру великой жертвы и ведущий к этому статусу кинонарратив был насыщен грамматикой страдающего тела, то 50% вселенской популяции, уничтоженные случайным образом одним щелчком — это невесомые смерти, показанные как предельно бесплотное исчезание, стерильное рассеивание. Здесь мы видим акме современной биополитики — *любой легко и без усилий* может быть жертвой. Маски анонимуса Гай Фокса больше не нужны, все и так равнозаменимы в пространстве биополитики. Высшая идея либерального равенства держится на необходимости угроз обществу, и конструкт жертвы позволяет определять границы этого общества. Так же как и в «Окче» мы наблюдаем размывание этих границ — жертвами в «Мстителях» становятся и люди, и супергерои, и инопланетяне, и боги, и цифровые сущности; лишь бы они были видны как разумная (читай, биологическая) жизнь. Если продолжить анализировать материал фильма, то можно найти весьма интересные элементы политической теологии — точка божественного всевидения присутствует в фильме как смысловой эффект и является залогом абсолютной легитимации в статусе жертвы (кем бы ни являлся субъект), однако мы не станем развивать эту линию дальше.

Для демонстрации структур постсекулярного абсолютизма больше подходит другой современный фильм, также эксплуатирующий идею паноптизма в заботе о популяции, и выводящий фигуру протеста через маску анонимности. Слоган фильма «Анон» (2018)³² — «Аноним — враг системы», а в качестве эпиграфа взята строка из драматической поэмы Роберта Браунинга «Я жажду быть забытым даже богом...». В фильме показано идеальное цифровое общество — единый интерфейс является частью человеческого тела и условием его существования, цифровая идентичность неотъемлема от физической. Все без исключения прозрачны управляющим структурам (полиции, например) и подчинены логике «невозможно управлять тем, чего не видно». Жизнь представлена как файл, смерть — конец файла. Соответственно жизнь человека может быть взломана как программный код, чем и занимается персонаж-бунтарь, скрывающий свои данные от системы и общества. Устранение анонима ставится первоочередной задачей пред полицейскими, потому что в данной системе «отнять жизнь уже не преступление, преступление — скрыть жизнь». Анон (таков псевдоним персонажа) противопоставляет себя системе так же как V, но осуществляет подрывную деятельность иначе — через растворение собственных границ и нарушение структуры абсолютной прозрачности. Правда при этом Анон не покидает систему полностью, оставаясь в зависимости от всеобщего интерфейса. В рамках нашего исследования важно отметить, что описанный выше принцип модульности в применении к человеческому телу (возможность манипулировать типизированными данными) здесь дополняется идеей криптошифрования и распределения данных в сети.

³² Анон (Anon), Германия, США, 2018, реж. Эндрю Никкол.

Масштабность и масштабируемость. «Дитя человеческое». «Люди» (Humans)

Двигаясь дальше в анализе биополитических структур, транслируемых популярными фильмами широкой аудитории, Годамунн берет к рассмотрению ленту Альфонсо Куарона «Дитя человеческое» (2006). Сюжет фильма позволяет работать сразу с двумя типами жертвенной телесности — в масштабе нации и в масштабе индивида. Последний зависит от первого и развивается на его фоне. Синописис фильма опирается на сопоставление жертвы личной и жертв, приносимых обществом: так главный герой отдает свою жизнь, чтобы защитить новорожденного ребенка и его мать-беженку в чаще запутанных и агрессивных социальных отношений. Младенец, рожденный беженкой, являет собой «великую надежду» человечества, страдающего от тотального коллапса фертильности. По сюжету все человечество разом потеряло возможность продолжать свой род, в результате чего кризис поверг мировое общество в состояние хаоса. Лишь Великобритании удастся сохранять порядок, превратив государство в военный лагерь, осаждаемый толпами мигрантов. Годамунн анализирует фильм с помощью концепта Агамбена «биологическое тело нации» и выводит в центр критики идею о биологической эффективности и благополучии отдельной нации на фоне элиминации любых индивидов, эту идею не разделяющих. Так возникает проблема миграции, поиска убежища и даже фертильности на уровне политического управления. Как результат, в фильме группы мигрантов помещены в лагерь, а гражданам Британии, потерявшим интерес к регламентированной жизни, государство предлагает заканчивать жизнь самоубийством — эти типы людей с точки зрения власти представляют собой ни что иное, как «жизнь, которая не заслуживает того, чтобы быть прожитой». Годамунн резюмирует свое наблюдение, делая вывод о несостоятельности идеи сохранения нации в виде выборки биологически и экономически достойных граждан за счет ксенофобии и криминализации беженцев. Наша же задача состоит в том, чтобы вычленив из материала фильма очередную важную характеристику жертвенного тела — масштабность.

Масштабность жертвы принесенной главным героем очевидным образом прочитывается исходя из логики целеполагания его действий: отдать свою жизнь, чтобы спасти жизнь младенца-нелегала ради проекта «Человечество» (это полумистическая полунучная организация, существующая в фильме как намек на глобальное спасение от бесплодия). Эскалация масштаба прослеживается в течении всего фильма — от простого человеческого сочувствия до священной миссии. В сюжете, кстати, содержатся прямые отсылки к мощной религиозной жертвенной символике, что также добавляет интенсивности в эмоциональный фон кинонарратива. Грамматика страдающего тела оказывается в кадре также по возрастающей траектории — демонстрация «голой жизни» лагерей беженцев приходится на вторую половину хронометража. Главные герои добровольно подвергаются дегуманизации чтобы достигнуть цели, где спасение одного младенца равняется спасению всего человечества. При этом самопожертвование главного героя подается как правильное, высокоморальное решение. Здесь мы приходим к очевидному заключению — для статуса жертвы самопожертвования нужен определенный фон. Но мы сделаем еще один шаг в сторону трансформации масштабности в масштабирование. Это важная черта

конструкта жертвы в современности — иметь возможность наращивать масштаб (или напротив, уменьшать его) без потери смысловых пропорций. Масштабирование предполагает потенциал быстрой адаптации конструкта к изменяющимся условиям и очевидным образом связан с описанным выше принципом модульности. Именно масштабирование помогает зрителям высоко оценить принесенную главным героем жертву и ничто не мешает им в то же время расценить его поступок как простую инерцию уставшего от несчастий человека, просто не желающего уже спасать свою жизнь. В этом небольшом коридоре зрительской свободы и вспыхивает огонь «священного сакрального», подпитываемый цепью фрактальных самоподобий конструкта жертвы и распространяющийся в любую из сторон сакрализация/десакрализация в зависимости от предпочтений зрителя.

Теперь попробуем определить, какие изменения произошли с данными характеристиками жертвенного тела за прошедшее десятилетие. Для сравнения мы возьмем сериал «Люди»³³, который показывает нам парадоксальный процесс дегуманизации роботов. Как и персонажи-клоны в «Острове», синты (сокращение от «синтетики», антропоморфные роботы) исходно являются товаром, но они проходят через «второе рождение» человеческого субъектного сознания, что по идее дает им право претендовать на все права и блага человеческого общества. Но таких роботов много, очень много — количество переходит в качество и возникает вполне биополитическая проблема менеджмента популяции с целым букетом проблем расизма и ксенофобии. Но негатив по отношению к синтам продиктован прежде всего тем, что роботы воспринимаются как мигранты в *человеческое* вообще (здесь мы видим, как тестируется очередная граница биополитики). Для роботов создается лагерь со всеми его «прелестями» — подавление, дисциплина и, конечно же, статус homo sacer (что в случае роботов и вовсе звучит как оксюморон). Голая жизнь робота — жизнь, которая не заслужена быть прожитой по той простой причине, что она и не жизнь вовсе, так как привычной биологической основы тут нет, и не было. Однако симпатии публики явно на стороне синтов (не случайно сериал называется «Люди») и эффект этот возникает во многом благодаря таким характеристикам жертвенной телесности как масштабность и масштабирование. Одна из главных действующих героинь — синт Мия — изображается как идеальная жертва: она не желает себе судьбы робота, но лояльна биополитике со всеми ее атрибутами, и готова пожертвовать своей жизнью во имя мира двух популяций. Что она собственно и делает, призывая к миру и погибая под битами людей, не оказывая сопротивления и не демонстрируя свою физическую силу. Ее самопожертвование транслируется в прямом эфире (необходимый компонент паноптизма) и собственно *актом самопожертвования* становится в качестве перформатива — ее жест утверждает здесь и сейчас самим своим существованием ее человечность и одновременно масштаб ее жертвы. Таким образом, мы видим, что характеристики жертвенного тела могут быть перенесены и на нечеловеческий субстрат, как это было показано на примере фильма «Окча», но в отличие от последнего небιологическая природа компенсируется антропоморфностью синтов. Это

³³ Люди (Humans) (сериал 2015-2018), Великобритания, США, Швеция.

делается для того, чтобы уместить в кинонарратив другие характеристики жертвенного тела — коммодификацию и взаимозаменяемость: синты выглядят и чувствуют как люди и вполне вписываются в каркас человеческого общества. Это делает биологическое происхождение формальностью и, как было уже сказано во введении, дает приоритет «дикому сакральному» перед логикой.

Дисциплина и саморегулирование. «28 недель спустя» и *Girls with all the gifts*

Последний фильм в подборке Годамунн — пост-зомби-апокалипсис «28 не-дель спустя» (2007). Этот фильм описывает события, развернувшиеся в Лондоне после того как эпидемия вируса «ярости» уничтожила практически все население Британии, превращая жителей в «зомби» (в фильме этот термин напрямую не используется). Спустя 5 недель после начала эпидемии все зараженные погибли от голода, 11 недель спустя американские войска в составе НАТО вступили в Лондон, 24 недели спустя начались работы по восстановлению страны. Основное действие фильма происходит через 28 недель после начала эпидемии в обособленном регионе Лондона, очищенного от заражения. Островок без-опасности, охраняемый вооруженными силами государства, по сюжету вновь становится очагом инфекции, и охранники тут же превращаются в палачей, без разбора расстреливая население. Годамунн рассматривает этот фильм через призму таких биополитических комплексов как здоровье и безопасность, кри-тикуя структуры защиты от пандемий с помощью концептов «лагерь» и «животно-человек» Агамбена и Эспозито, а также привлекая концепты Фуко «пастырская власть» и «говернменталити». Критика Годамунн сосредотачивается на создании цезур и уничтожении целых групп населения в «терапевтических целях» и обманчивой идее спасения, которая оправдывает жертвы в логике фукольтианского пастората. Согласно Эспозито, современная биополитика трансформировала отношения между медициной и государством, превратив заботу о здоровье в политический и экономический элемент. Это, по мнению Годамунн, чревато тем, что делает человеческое тело уязвимым для технических инноваций, экономической эксплуатации и превращает его в итоге в объект биоэкономики. Тело принимает заботу о себе, поданную как стратегию развития и наращивание преимуществ — вот почему, суммирует Годамунн, так сложно противостоять биополитике и почему она так глубоко проникла в современное общество.

Фильм «28 недель спустя» не дает нам каких-то новых находок в определении конструкта жертвы — только вполне очевидные стереотипы, такие как декларирование права на жизнь, императив «выжить любой ценой», а также описанный выше масштаб самопожертвования во имя спасения. Поэтому мы, двигаясь дальше, сразу шагнем к более современному блокбастеру также на тему зомбиапокалипсиса, который мы предлагаем для сравнения и выявления очередных смещений в конструировании жертвы.

Зомби — чрезвычайно популярная тема и в массовой культуре, и в аналитической сфере — за информацией об эволюции этого образа отсылаем к статье А. Павлова «Телемертвецы: возникновение сериалов про зомби»³⁴.

³⁴ Павлов А. Телемертвецы: возникновение сериалов про зомби // Логос. 2003. № 3(93). С. 139–154.

Фантазм культуры на тему зомби вскрывает тайные страхи и чаяния³⁵ и отражает проблемные точки современного социума, а благодаря повышенному вниманию аудитории к этой теме ее внутренние смысловые взаимосвязи эволюционируют быстрее. Так, зомби в фильме «Новая эра Z»³⁶ представлены уже как раса, причем сразу в рамках критики расизма. Это очередной пример того, как новый тип биополитики тестирует свои границы: ряд «клоны тоже люди», «животные тоже люди», «роботы тоже люди» пополняется постулатом «зомби тоже люди». Эта идея уже не раз возникала на кинематографическом горизонте³⁷ и с течением времени становится все более устойчивой. Очевидным образом зона исключения смещается, превращая тех, кого «нужно искоренять, как вшей, во имя здоровья и сохранения человечества» в полноправных членов общества, да еще и с немалой вирой компенсации. Образно говоря, «козел отпущения» заменяется на «козла впускания». Механизм такого превращения довольно типичен: если есть зона исключения, значит будет пристальное внимание к ней, а значит рано или поздно в ней можно будет разглядеть *hominī sacri*, а если нет, то их следует назначить. А дальше запускается процесс компенсации дегуманизации, который строится как поиск и подбор характеристик, создающих «человеческий» статус жертвы, как мы можем наблюдать на примере сюжета «Новая эра Z».

Вообще киносырье данного фильма очень богато на биополитические структуры — дети-зомби содержатся в лагере под жесткой охраной военных и круглосуточным надзором со стороны медиков-экспериментаторов, которые препарировали одного зомби-ребенка за другим с целью открыть вакцину от данного заболевания. Зомби — это новые *hominī sacri*, сумеречная зона между жизнью и смертью, жизнь которую можно отнять, но нельзя пожертвовать. И здесь мы видим новое смещение в конструировании жертвы — главная героиня девочка-зомби Мелани явно способна нести на себе этот человеческий конструкт. Эмпатия к ней как к персонажу строится с первых кадров фильма — милая, умная (лучшая ученица, ведь детей-зомби по инерции учат

³⁵ «Агрессия зомби — это агрессия разложения, превращение тела в плоть, даже, вернее, в массу гниющей плоти. Она является главным визуальным маркером архетипа зомби в современности и создает вокруг себя особое поле значений. Как архетип страха разлагающаяся плоть зомби выдает боязнь перед потерей формы; современный потребитель любит пугать себя обесмысливанием своего тела — и физического, и социального. С другой стороны, этот архетип может быть прочитан как ожидание потери некоторых ненужных форм и функций, смена формаций и тотальная зачистка социума» (Иваненко Е. А. «Мировая война Z», или новые рубежи человеческого // *Mixtura verborum* 2014: жизнь в параллельных мирах : философский ежегодник / под общ. ред. С. А. Липшаева. Самара : Самар. гуманитар. акад., 2015. С. 61–73; 64).

³⁶ Новая эра Z (The Girl with All the Gifts), Великобритания, 2016, реж. Колм МакКарти.

³⁷ Пожалуй, эту линию можно начать с образчика постмодернистской сатиры на обывательскую повседневность «Зомби по имени Шон» (Shaun of the Dead, 2004, Великобритания, реж. Эдгар Райт, сценарий Саймон Петг, Эдгар Райт) и закончить на последней ленте Джима Джармуша «Мертвые не умирают» (The Dead Don't Die, 2019, США, Швеция), где зомби иллюстрируют притчу об обществе потребления.

общеобразовательным предметам), симпатичная девочка-афроамериканка (дополнительный триггер для западной культуры) вызывает сочувствие; и даже тот факт, что она кровожадная убийца не дает эффекта фрустрации, напротив, ее кровавый хорор всякий раз оправдан в рамках повествования либо голодом (убивать, чтобы выжить), либо и вовсе защитой близких ей людей. Здесь мы можем наблюдать работу амбивалентности сакрального в интерпретации поп-культуры — окровавленное лицо Мелани одновременно и отвратительно, и притягательно. Принять окончательное решение об отвратительности этого персонажа не дает сценарий — «дикому сакральному» вновь предоставлен амбивалентный выбор противоположных направлений — поведение девочки показано как моральное, она подвергает свое тело непростой дисциплине и саморегулированию, сдерживая хищные порывы и добровольно одевая намордник. Дисциплина тела и саморегулирование — ключевые характеристики, по которым в данном фильме опознается тело, способное стать основанием для конструкта жертвы. То, что Мелани это уже зомби-жертва, показывает ключевой диалог с ученым-медиком, желающим убить Мелани во имя благой цели спасения человечества и навязывающего ей идею священного самопожертвования: «Мы живые?» — спрашивает Мелани у медика, «Да» — неохотно признает та, «Тогда почему мы должны жертвовать собой ради вас?» — спрашивает Мелани. Идея фильма — биополитика со всеми ее правами равно применима и к людям, и к зомби; это позволяет вроде бы решить проблему цезур, признавая право на жизнь за всеми без исключения, но по факту (и в фильме, и по логике самой биополитики) осуществляется инверсия — Мелани высвобождает споры-носители инфекции, которые губят весь человеческий мир. Единственным (но сущностно важным) исключением становится учительница Мелани, которая теперь заперта в изолированном медицинском трейлере. Инверсия происходит также на уровне индивида — если раньше Мелани относилась к своим приступам одержимости как неизбежному злу, то в новом мире благодаря им она становится лидером других, более диких, зомби-детей; причем лидерство конструируется с помощью идеи просвещения и дисциплины (Мелани воспроизводит образовательные занятия для детей-зомби, преподавателем оказывается последний человек на планете). Таков весьма характерный мотив взаимного инфицирования, уравнивающий экспансивные структуры биополитики и инфекции — Мелани заразила весь мир спорами, но мир заразил Мелани биополитической идеей, которую она сеет дальше в рядах своих последователей. Говоря словами *software studies*, мир полностью обновил контент при сохранении интерфейса. Фильм заканчивается на позитивной ноте — заре новой жизни, с надеждой на перспективы развития. Арка самотестирования биополитики приходит к изящному заключению о приоритете сохранения структур управления при работе с гетерогенным материалом. Таким образом, мы вновь приходим к идее дизайна жертвы — не так важно кто и что, важно как.

Заключение

Жертва *показана* обществу, и этот показ сегодня опирается на тело, определенным образом сконструированное. Среди исследователей существует точка зрения, описывающая корреляции между современным капитализмом

и новой дисциплиной тела, и определяющая, что новая форма биополитики генерируется уже не государством, но глобализованным капитализмом вкупе с медиа-конгломератами. В частности, специалист по медиа коммуникациям Жером Бурдон, исследуя репрезентацию телесности в реалити-шоу, выводит такой вопрос: «В каком типе тел нуждается новый дух капитализма?... Тела должны выучить, как адекватно представлять себя в новом капиталистическом мире. Тела становятся основой для нового типа перформанса»³⁸ (*перевод мой. — Иваненко Е.*).

Однако, говоря о жертве как перформативе и способах репрезентации тела жертвы, мы сталкиваемся с рядом непрозрачных структур, связанных как минимум с неоднородностью жертвы как феномена. Как отмечает Шарлотта Клонк в своей статье «Во имя чье? Визуализация жертв террора»: «Как именно и в какой визуальной форме могут быть запомнены страдания жертв по-прежнему остается неясным»³⁹ (*перевод мой. — Иваненко Е.*). В нашей статье для понимания специфики конструкта жертвы мы предположили привлечь подход *software studies* и описать данный конструкт как некий динамический объем, чье содержание не задано заранее и находится в процессе постоянного формирования; и «жертва» возникает как эффект «дикого сакрального» в результате коллективной эмпатии.

Характеристики жертвенного тела также существуют в процессе интерактивного отбора и формирования. Но, как минимум, можно выделить и перечислить несколько основных характеристик, по которым в современной популярной культуре опознается жертва: коммодификация и управляемость, множественность и взаимозаменяемость, масштабность и масштабирование, дисциплина и саморегулирование. Эти черты жертвенного тела производят эффект только при соблюдении важного условия — медиаразмерности, то есть включенности в паноптизм. Причем здесь осуществилось смещение от паноптикума Бенгама к децентрализованному сетевому паноптизму больших данных, где все видно всем, и каждый может внести вклад в управление модулями сообщества. Тело человека, осознаваемое из перспективы модульности, и идентичность, формирующаяся на практиках типа *Quantified self* — это уже достаточное основание для проектирования новых антропных характеристик. Вполне возможно, кстати, что следует сделать еще один шаг в понимании конструкта жертвы — от *Quantified self* к *Quantified victim*.

Медиаразмерность как условие эффекта «жертвы» объясняет важную разницу между жертвами, представленными широкой аудитории в медиа и жертвами преступлений, описанных в судебных протоколах. Эта разница подмечена в статье А. Серикова: «Образы жертв в современных англоязычных массмедиа обычно отличаются от виктимологического знания и знания о жертвах, получаемого в рамках исследований бедствий и катастроф. Причинами искажений являются, с одной стороны, стереотипы многих борцов за права

³⁸ Bourdon Jérôme. Self-despotism: Reality Television and the New Subject of Politics // *Framework The Journal of Cinema and Media*. January 2008, pp. 214–231. P. 223–224.

³⁹ Klonk C. In Whose Name?: Visualizing Victims of Terror (pp. 103-116) // *Victimhood and Acknowledgement: The Other Side of Terrorism*. De Gruyter. 2018. P. 104.

человека и журналистов, а с другой, необходимость производить медийный продукт, обладающий новостной ценностью. Репортажи о жертвах сексуальных и насильственных преступлений, в которых преступниками или пострадавшими являются представители молодежи или различных меньшинств, более ценны, чем репортажи о преступлениях против собственности, совершенными взрослыми представителями большинства. Что касается жертв бедствий и катастроф, в массмедиа они обычно изображаются пассивными и находящимися в безвыходном положении, в то время как научные исследования показывают, что многие пострадавшие активно борются за выживание и решают возникшие проблемы»⁴⁰.

Указанная Сериковым в качестве причины искажения образа жертвы «Новостная ценность медийного продукта» (и, шире, востребованность определенного образа жертвы в популярной культуре) обозначается нами как эффект, близкий к перформативности и связывается с флуктуациями «дикого сакрального», обладающего потенциалом создания социального порядка. Сакрализация распространяется посредством механизмов мимесиса и запускается рядом триггеров (часть из которых мы обозначили в данной статье). Достигнув определенной интенсивности (в виде аффекта коллективного тела⁴¹) сакрализация снимает правовые и логические связки, в том числе и собственную иницилирующую точку. Подобно тому как опыт медиа не равен ни одному из документов⁴², так и опыт жертвы не равен ее репрезентации. Сакрализация тела жертвы — это эффект, который осуществляется через визуальные стратегии, но не совпадает с ними.

Алгоритм конструирования образа жертвы, вычлняемый из популярного фантастического кино, строится как процесс гуманизации «голой жизни». Статус жертвы — это капитал, четко отличимый от нулевой точки, задаваемой концептом «голая жизнь». Со статусом жертвы можно работать, им можно управлять (в данном случае даже не важно, кто является агентом управления). Здесь, кстати, мы можем точно обозначить место для работы корпуса *trauma studies*, чей инструментарий подходит как раз для практик управления и пролонгации статуса жертвы. Травма фиксирует, скажем так, динамичный контент жертвы, и позволяет проще перекодировать его в социальный капитал. Вовлечение новых типов жертв в поле биополитики — клонов, роботов,

⁴⁰ Сериков А. Научное знание о жертвах и образ жертв в современных англоязычных средствах массовой коммуникации. Доклад на конференции «МОДЕРНИЗАЦИЯ КУЛЬТУРЫ: знание как инструмент развития. VII Международная научно-практическая конференция». Самара, 20–21 мая 2019 Самара : Самарский государственный институт культуры, 2019.

⁴¹ Корецкая М. А., Иваненко Е. М., Савенкова Е. В. Травма как зрелище: нюансы биополитической сборки коллективного тела // Философская антропология жертвы: от архаических корней к современным контекстам : Матер. всерос. конф. с иностранным участием. Самара, 12–14 сентября 2017 года / под общ. ред. М. А. Корецкой. Самара : Самар. гуманит. акад., 2017. С. 28.

⁴² «... итоговый опыт медиа, конструируемый ПО, обычно не соответствует никакому статичному документу, хранящемуся на некоем носителе» (Манович Л. Как следовать за пользователями программ // Логос. 2015. Том 25 № 2(104) 2015. С. 193.

животных и зомби — подобно вовлечению новых сфер экономического влияния в логику капитализма. Цель — не допустить дегуманизации, не допустить соскальзывание индивида в статус голой жизни. Жертва-потерпевший — это социальный статус, отличный от статуса «животное-человек», это жизнь достойная прожития (со всеми ее биополитическими и капиталистическими опциями) за счет дления и сакрализации (например, членство в victimhood culture). Если в итоге позволить себе некоторые спекуляции на тему конструкта жертвы, то можно сделать вывод, что быть жертвой — статусно, с тех пор как «жертвы» в прямом и переносном смысле вышли на красную дорожку. «Быть жертвой становится все более модным»⁴³ (*перевод мой.* — *Иваненко Е.*). Жертва сегодня — это почетная часть социальной жизни.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Беньямин В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Избранные эссе. Москва : МЕДИУМ, 1996. 240 с.
2. *Зенкин С. Н.* Небожественное сакральное. Москва : РГГУ, 2012. 537 с.
3. *Иваненко Е. А.* Дизайн жертвы // Международный журнал исследований культуры. Научное рецензируемое электронное издание. 2017. № 4(29).
4. *Иваненко Е. А.* «Мировая война Z», или новые рубежи человеческого // *Mixtura verborum* 2014: жизнь в параллельных мирах : философский ежегодник / под общ. ред. С. А. Лишаева. Самара : Самарская гуманитарная академия, 2015. С. 61–73.
5. *Корецкая М. А., Иваненко Е. М., Савенкова Е. В.* Травма как зрелище: нюансы биополитической сборки коллективного тела // Философская антропология жертвы: от архаических корней к современным контекстам : Матер. всерос. конф. с иностранным участием. Самара, 12–14 сентября 2017 года / под общ. ред. М. А. Корецкой. Самара : Самарская гуманитарная академия, 2017. С. 24–57.
6. *Иваненко Е. А., Корецкая М. А., Савенкова Е. В.* Архаическое и современное тело жертвоприношения: трансформация аффектов // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2012. № 2(12). С. 17–41.
7. *Манович Л.* Как следовать за пользователями программ // *Логос*. 2015. Том 25. № 2 (104). С. 189–218.
8. *Манович Л.* Культурный Софт. Введение к книге «Software takes command». Июль 2011 / пер.: Екатерина Арье, Оксана Мороз. URL: <https://medium.com/cultlook/> (дата обращения: 24.04.2019).
9. *Павлов А.* Телемертвецы: возникновение сериалов про зомби // *Логос*. 2003. №3 (93). С. 139–154.
10. *Савчук В. В.* Кровь и культура. Санкт-Петербург : Изд-во С.-Петербургского ун-та, 1995. 180 с.
11. *Соколова Н. Л.* Популярная культура в парадигме эстетики Cultural Studies и философской эстетики // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. 2010. № 3 (15). С. 62–69.
12. *Bourdon Jérôme.* Self-despotism: Reality Television and the New Subject of Politics // Framework The Journal of Cinema and Media. January 2008, pp. 214–231.

⁴³ *Karthick Manoharan.* The Time of the Victim // The Philosophical Salon/ June 2018. URL: <http://thephilosophicalsalon.com/the-time-of-the-victim/> (дата обращения: 21.03.2019).

13. *Campbell B. and Manning J.* "Microaggression and Moral Cultures", *Comparative Sociology* 13. 2014.
14. *Campbell B. and Manning J.* *The Rise of Victimhood Culture. Microaggressions, Safe Spaces, and the New Culture Wars.* Palgrave Macmillan. 2018.
15. *Chow R.* Sacrifice, Mimesis, and the Teorising of Victimhood (A Speculative Essay) // *Representations*. Vol. 94, No. 1 (Spring 2006), pp. 131–149.
16. *Gaard G.* Reproductive Technology, or Reproductive Justice?: An Ecofeminist, Environmental Justice Perspective on the Rhetoric of Choice // *Ethics and the Environment*. Vol. 15, No. 2 (Fall 2010), pp. 103–129.
17. *Godamunne Vichitra K. S.* *Biopolitics in science fiction films. An exploration of the representation of the contemporary politicization of human biological life in cinema.* London Metropolitan University, 2011.
18. *Klonk C.* In Whose Name?: Visualizing Victims of Terror (pp. 103-116) // *Victimhood and Acknowledgement: The Other Side of Terrorism.* De Gruyter. 2018.
19. *Manovich L.* *The Language of New Media.* Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
20. *Esposito R.* *Thanatopolitics.* In *Bios: Biopolitics and Philosophy*, translated by Timothy Campbell, pp. 110–145. University of Minnesota Press, 2008.
21. *Shilling C., Mellor P. A.* 'Making things sacred': Re-theorizing the nature and function of sacrifice in modernity // *Journal of Classical Sociology*, 2013, P. 1–19.
22. *Understanding Victimhood Culture: An Interview with Bradley Campbell and Jason Manning*, written by Claire Lehmann. (URL: <https://quillette.com/2018/05/17/understanding-victimhood-culture-interview-bradley-campbell-jason-manning/> (дата обращения: 22.03.2019).