

СТОЛ

Июнь 2019

Выпуск №2

**Манифест Хакера
Маккензи Уорка**

УГРОЗА ВЕКТОРАЛЬНОГО КЛАССА

**“Петушки-2” Евгения
Закаблуковского**

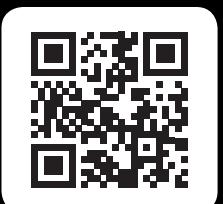
Путешествие
под звездой в надире

Человек и машина

Кто победит?

**Машины не желают
мыслить**

Теорема и доказательство





stol.guru

vk.com/stol.guru

twitter.com/stolguru

instagram.com/stol.guru

СТОЛ

Выпуск №2
Июнь 2019

Главный редактор
Елена Суханова

Выпускающий редактор
Артём Клюев

Вёрстка
Глеб Бакунов

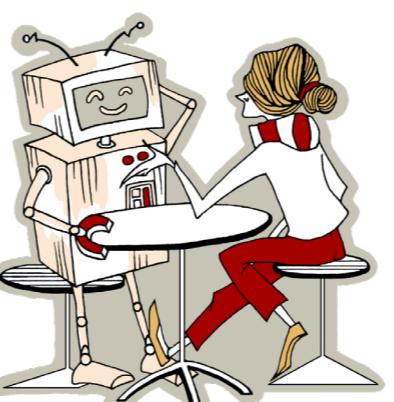
Обложка, иллюстрации
разделов
Ксения Рогачёва

Редакция
Елена Болотнова, Алёна
Фофанова, Таисия
Крапивенская, Мария
Материкова, Анна Маркова,
Иван Теплов, Николай
Червяков, Дмитрий Кириллов,
Дмитрий Путин, Андрей
Уставщиков, Артём Бурков,
Анна Фирер

Оформление текстов
Дарья Аксёнова, Полина
Никулина, Анастасия Орлова,
Ксения Рогачёва, Екатерина
Смородская

В оформлении номера использованы
графические материалы с сайта Unsplash.com
авторов: bert sz (стр. 12), Florian Klauer (стр.
25), Adi Goldstein (стр. 26-27), Kristina Kashta-
nova (стр. 60).

Мнение редакции может не
совпадать с мнением авторов.



БДСМ (Бытие Духовность Сознание Материя)

ЧЕЛОВЕК И МАШИНА:
от восторга до ужаса через
отчуждение, и обратно

Артём Бурков
Елена Суханова



7



22

ПРЕПАРАТОРСКАЯ

КИНО И ИДЕНТИЧНОСТЬ
Рецензия на книгу Дэвида
Мартин-Джонса

Александр Авагян

26

МАНИФЕСТ ХАКЕРА
МАККЕНЗИ УОРКА
Угроза векторального класса

Глеб Бакунов
Елена Суханова

31

ХАКИНГ
Перевод главы из книги
“Манифест Хакера” М. Уорка

Елена Суханова
Глеб Бакунов

39

ОНТОЛОГИЯ ДИКОЙ
ПРИРОДЫ
Перевод статьи Леви Брайанта

Артём Бурков

47

МАШИНЫ НЕ ЖЕЛАЮТ
МЫСЛИТЬ?

Алишер
Саймииддинов

52

ВЕСЬ ИНТЕРНЕТ – ЭТО ТЕКСТ, Николай Червяков
СОГЛАСНО БАРТУ
Перевод интервью с Кеннетом
Голдсмитом



СПЕКУЛЯТИВНЫЙ КОФЕЁК

ХУДОЖНИК

Дмитрий Воронин

59

ПЕТУШКИ-2

Евгений
Закаблуковский

61

АЛЕКСЕЙ САЛИН:
«Философ должен создавать
проблемы для масс, делать из
технологий проблемы»

Артём Клюев
Николай Червяков

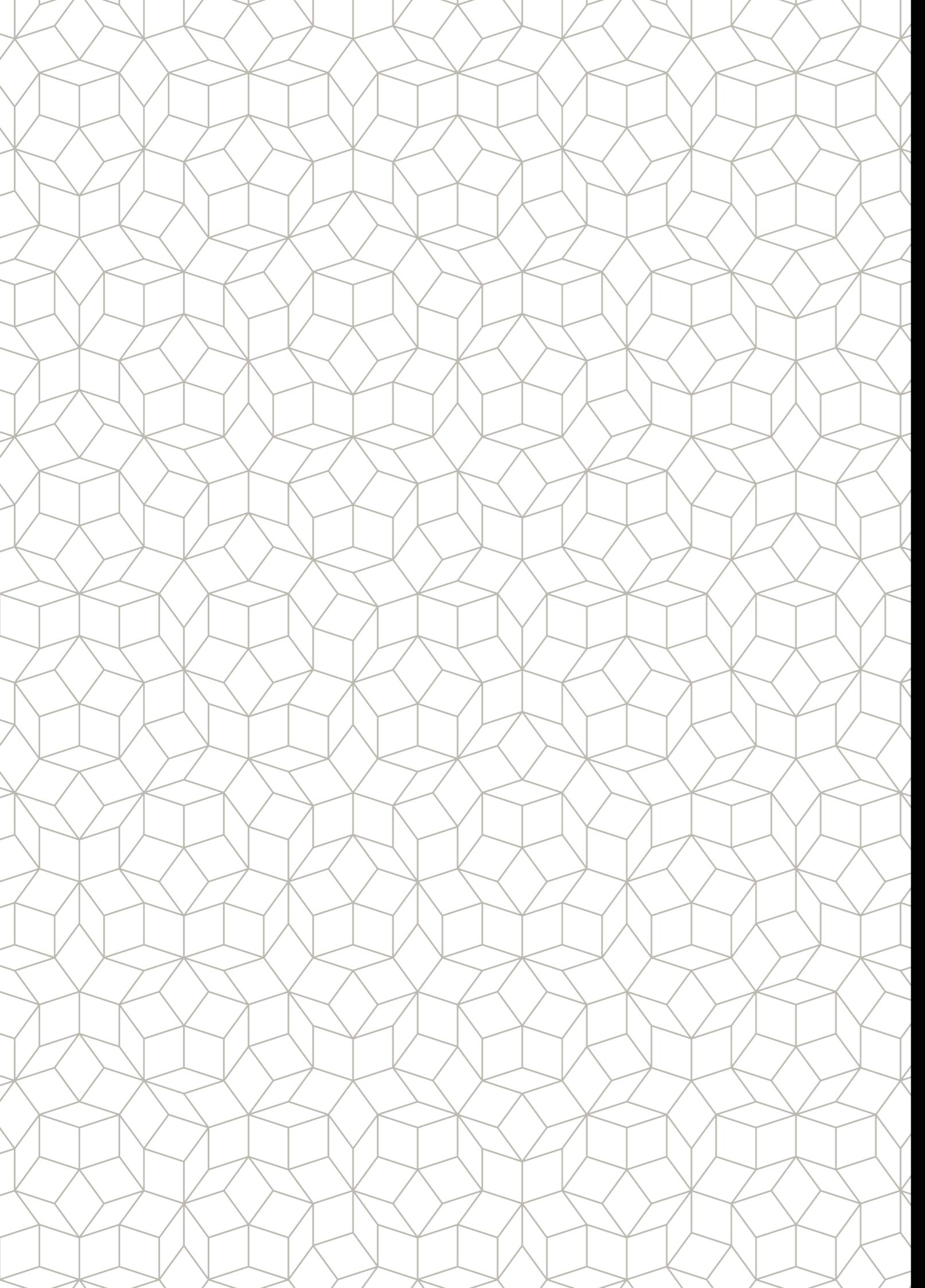
67

МОЙ ЛОТОСОВЫЙ ПРУД,
МОЁ ВОЗРОЖДЕНИЕ
Цзи Сяньлинь

Чжан Тяньюй

77

3

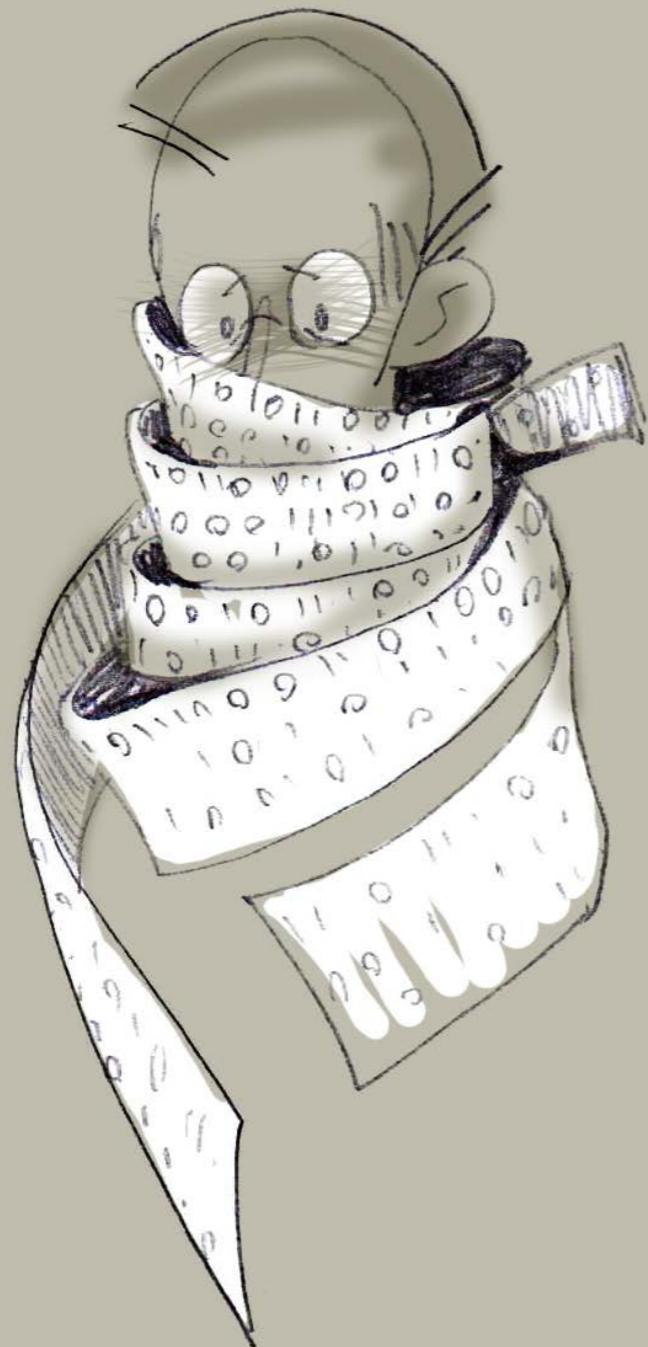


Б Д С М

УХОВНОСТЬ
ЫТИЕ

ОЗНАНИЕ
МАТЕРИЯ





Артём Бурков
Елена Суханова

ЧЕЛОВЕК И МАШИНА

ОТ ВОСТОРОГА ДО УЖАСА ЧЕРЕЗ
ОТЧУЖДЕНИЕ, И ОБРАТНО

*“Люди боятся того, что компьютеры станут
чесчур умными и захватят власть над нашим ми-
ром. Главная проблема, однако, в том, что они глупы,
но тем не менее уже захватили власть над миром”*

П. Домингос “Верховный алгоритм”

Надежда. Этим чувством на фоне всеобщих технологических достижений насквозь была пропитана вся середина XX века. Изобретены были транзисторы, ставшие отправной точкой миниатюризации электроники. Вступил в силу мирный атом, коим стали рыть каналы [25] и гасить подземные пожары [12] — не говоря уже об использовании на электростанциях. На Луну и околоземную орбиту были отправлены pilotируемые миссии, посажены десятки аппаратов на другие планеты Солнечной системы, а фразы космических первопроходцев облетели весь Земной шар, внушая трепет перед силой прогресса.

Освоение космического пространства, выведение сотен и тысяч спутников на орбиту, создание всё более продвинутых синтетических материалов, появление первых домашних компьютеров и всестороннее развитие связи — сотни маленьких шагов стали по-настоящему колоссальным скачком для всего человечества, что не могло не отразиться и на общественном сознании.

В это время начинает активно развиваться жанр научной фантастики. Ранее представленная отдельными произведениями science fiction к середине прошлого столетия уже переступила

фазу золотого века, тем самым надолго определив вектор массового воображения, а писатели-фантасты в своих произведениях стали предвосхищать возможные достижения грядущих лет, описывая порой совершенно немыслимые ранее явления.

Появившись во второй половине XIX века в качестве реакции на промышленную революцию, научная фантастика стала не только своеобразным транслятором настоящего и будущего технологического прогресса, но и кривым зеркалом, в котором отразились все социально-политические потрясения того времени. Так, например, в британском обществе во второй половине XIX века усилился страх перед возможной угрозой вторжения на территорию страны иностранных интервентов. Подобные параноидальные опасения были столь сильны, что в 1883 году даже было остановлено строительство тоннеля под Ла-Маншем. Прекращение строительных работ аргументировали тем, что готовый тоннель теоретически мог бы способствовать вторжению противника на территорию Британских островов. Немногим позже (в 1897 году) Герберт Уэллс публикует свою «Войну миров» [15], где прототипом Британской империи выступает

Меня вдруг потрясло то, что эта крохотная синяя горошина была Землёй. Я поднял палец, прикрыл один глаз – и затмил планету одним движением. Но я не почувствовал себя гигантом. Наоборот – я ощутил себя очень-очень маленьким.

Н. Армстронг



вся планета Земля, а в образе потенциальных захватчиков предстают марсиане.

И это далеко не единственный пример «отражения» действительности в фантастике. На-

а вместе с тем и дорогу в светлое будущее.

Но алый рассвет, как известно, далеко не всегда является вестником светлого будущего. В последующие годы утопические мечты Бог-



чало XX века также характеризовалось чередой изменений в жизни общества. В России в это время происходит свержение абсолютной монархии и установление советской власти. Последняя, к слову, оказала существенное влияние на развитие жанра science fiction. В 1908 году выходит роман русского учёного, философа-космиста и главного идеолога Пролеткульта Александра Богданова «Красная звезда» [4], в котором главный герой Леонид покидает Землю в разгар революции и в качестве посланника земного коммунизма летит на Марс, красную планету, где общество марсиан уже давно вступило в последнюю по классификации Маркса стадию социализма. Чуть позднее, в 1913 году, Богданов выпускает, выражаясь современным языком, приквел к «Красной звезде» — роман «Инженер Мэнни» [3]. Оба этих произведения написаны в жанре утопии и нацелены на то, чтобы отвлечь внимание людей от войн и смуты, в которых Россия погрязла в начале XX века. Идеальное общество на Марсе у Богданова было своеобразной попыткой подбодрить народ, уже начавший сомневаться в правильности грядущих перемен. Над страной вставало красное солнце, которое, казалось бы, должно было сулить новый день,

данова сменились антиутопиями И. Эренбурга и Е. Замятиня. И если у Эренбурга в романе «Трест Д. Е. История гибели Европы» [19], написанном в 1923 году, наступает напророченный ещё Шпенглером закат Европы, то нашумевший в своё время роман Замятиня «Мы» (1924) [7] пропускает через свою искривлённую линзу уже российскую действительность того времени. В «Мы» Замятин, вычленяя из уже сформировавшейся к тому времени советской идеологии её явные минусы, возводит их в абсолют, показывая тем самым, к чему может привести стремление к созданию идеального общества на базе марксизма-ленинизма. В начале и конце романа присутствует характерный акцент на идее тотального контроля над личностью, с той лишь разницей, что в заключении происходит полное уничтожение человеческой фантазии и индивидуальности как таковой.

Надо сказать, в романе Замятиня, помимо его пессимистичной направленности, появляется также один важный для научной фантастики образ. Образ высокотехнологичного города, окруженного стеной и защищённого от внешнего мира. Нечто подобное спустя три с небольшим десятка лет будет воплощено в романе «Город

и звёзды» (1956) английского писателя, учёного и футуролога Артура Кларка [9]. Диаспар Кларка — это как раз тот город будущего, который многие космисты представляли себе в своих футуристических мечтах. Здесь преодолена проблема смертности и старения человека: оцифрованную человеческую личность помещают в Хранилище памяти, где она блуждает среди таких же оцифрованных собратьев несколько сотен лет, после чего для этой личности синтезируется новое, изначально взрослое тело, и человек выходит из Хранилища памяти уже на своих двоих, начиная новую жизнь длиной в несколько тысяч лет. Интересно, что при всей этой утопичности общество Диаспера не является до конца идеальным. В городе на все его миллионы жителей есть один единственный возмутитель спокойствия — шут. И это не изъян или глюк системы. Диаспаром управляет суперкомпьютер, именно он решает, кому и когда «родиться» или «умереть». Он же намеренно позволяет шуту «вносить разнообразие» в жизнь города. Эту способность машины мириться с такими белыми воронами в обществе, как шут, можно, пожалуй, расценивать как укол в сторону человеческого перфекционизма.

Однако вернемся в 20-е годы XX века. Образ ограниченного техно-города, воплощенный Замятином, к началу 30-х годов разворачивается до планетарных масштабов. В 1928 году русский учёный и философ К. Э. Циолковский в своей статье «Будущее Земли и человечества» выдвинул концепцию тотальной перестройки Земли с целью её более эффективного освоения. Под перестройкой он понимал создание так называемой техносферы, предполагающей комплексные изменения в природных процессах планеты. От атмосферы до гидросферы человечество должно было перекроить известный ему мир, внедряя в него технику для поддержания баланса и получая от этого максимум ресурсов. Не должно было остаться ни одного клочка земли (или воды), неосвоенного человеком: пустыни и океаны необходимо было оживить многочисленными оранжереями, растения в которых стали бы дополнительными производителями кислорода. «В настоящее время Земля есть пустыня» [18] — пишет Циолковский и предлагает сделать из неё планету-киборга.

Позже, в 1968 году, греческим архитектором К. Доксиадисом будет концептуализован экуменополис — проект будущего, согласно которому все города мира предполагалось совместить в единую сеть, распределив оставшееся пространство под нужды индустриального и аграрного производства. В подобном мире-улье нашлось бы место и природе: допускалось создание множества заповедных зон, способных уберечь достаточную часть биосферы от последствий гиперурбанизации.

Прототипы экуменополиса и техносферы можно было наблюдать и в 50-х годах прошлого века. Город величиной с планету присутствовал в цикле «Основание» (1951) А. Азимова [1], где носил название Трантор. Нечто похожее было и в написанной в 1955–1956 годах «Туманности Андромеды» [6] И. Ефремова, где поверхность Земли представляла собой непрерывную цепь городских поселений — суть экуменополиса. Визуально же данная идея была реализована с выходом на большие экраны космической саги «Звездные войны» в 1977, где экуменополисом выступала населённая триллионом жителей галактическая столица Корусант.

Все эти планеты-ульи и планеты-киборги не могли существовать без иных достижений пусть и фантастического, но прогресса. Так, до «Основания» Азимов положил начало трём законам робототехники, впервые описав их в вышедшем в 1942 году рассказе «Хоровод». Ранее, в 1941, в его же трудах рождается и сама робототехника как термин. Не вдаваясь в детальные формулировки, данные законы можно охарактеризовать следующим образом: 1) робот не способен и не должен причинять вред человеку; 2) робот обязан выполнять все приказы человека, кроме тех, что могут навредить последнему; и 3) робот обязан ставить человеческую безопасность выше своей собственной. Интересно, что гораздо позднее, в 1985 году, в рассказе «Роботы и Империя» Азимов формулирует нулевой закон робототехники, согласно которому робот может причинить вред человеку, но только если это пойдет на благо всему остальному человечеству [14, с. 123].

Так появляется искусственная этика: ранее бывшие человеческими моральными нормами пришлось применить к принципиально новому творению, стараясь при этом достичь наилучшего

соотношения дозволенности и запретов. Эта нить проходит сквозь все рассказы азимовского сборника «Я, Робот», и отличает их, в первую очередь, оптимизм. Иначе говоря, эти рассказы были направлены на нивелирование страха перед машиной, перед искусственно созданными самосознующими существами, которые вдруг перестали быть теми безумными уничтожителями, коими являлись два десятка лет, начиная с их представления в пьесе К. Чапека «Россумские универсальные роботы», вышедшей в 20-х годах прошлого века. Азимов превратил бунтовщиков в верных слуг — нарек их послушными марионетками, неизменно следующими установленным предписаниям. Своеобразное рабство, оформленное во владение машиной вместо владения человеком.

Резонно помыслить, что описывается здесь неполноценно сознающие себя творения людей,

машины от разума далёкие. Следовательно, не без изъяна получаются и выполняемые ими действия. На что, к слову, указывал и сам Азимов — многие его литературные произведения основаны на создаваемых роботами парадоксах и противоречиях [2]. Слепое следование программе и отсутствие фактической свободы воли — то были черты классического машинного образа в общественном сознании. Или, выражаясь современными терминами, роботы тех времён были носителями «слабого» искусственного интеллекта (ИИ). Они вычисляли, но не могли мыслить. Они знали, но не осознавали. Они умели, но не обучались. В этом смысле, они были подобны животным, или, как минимум, напоминали их по уровню развития. Спутники, слуги, помощники — но не более того. Железные питомцы, если угодно, но не носители разума в том смысле, в каком последний присущ человеку.

Существование «слабого» искусственного интеллекта не могло не стать катализатором мыслей о возможности существования и «сильного». Тенденцию перехода от запрограммированной машины к самообучающемуся роботу можно проследить в цикле «Рассказы о пилоте Пирксе» польского философа, футуролога и писате-



«Его нельзя подкупить. С ним не договориться. Ему не ведомы жалость, раскаяние или страх. И он ни за что не остановится. Никогда».

- из к/ф «Терминатор», (1984)

ля Станислава Лема. Так, например, в рассказе «Несчастный случай», написанном в 1965 году, главный герой живёт в мире, важной частью которого являются роботы, или автоматы, как называет их автор. Однако эти автоматы не способны выходить за рамки внесенной в них программы. «Действительно,— пишет Лем,— никто не слышал об автомате, который бы впадал в ярость, воодушевлялся, смеялся или плакал; они были в высшей степени уравновешенными, как того и желали конструкторы» [11, с. 285]. Однако уже здесь же он отмечает, что машина постепенно стала проявлять самостоятельность, что не могло не наводить на мысли о её духовной жизни. Позднее в рассказе «Дознание» (1968) Лем создаёт уже полноценных андроидов, включенных в состав экспериментальной космической миссии наравне с людьми. Здесь же появляется и идея восстания машин, когда в чрезвычайной ситуации пилот, коим оказывается один из роботов, ставит под угрозу жизни людей, зная, что машине его действия не принесут вреда [10]. Бунт этого робота, в конечном счёте, становится проявлением пессимизма, ставшего характерной чертой отношений человека и машины в 70-ых годах прошлого века.

Само возникновение технологического пессимизма объясняется тем, что именно в середине 70-х у людей за океаном появилась возможность приобрести за каких-то полторы-две зарплаты самый настоящий настольный компьютер. Причиной внезапного появления такой возможности послужило изобретение в 1971 году микропроцессора, где на одной небольшой текстолитовой плате располагалось всё, что нужно было вычислительному устройству для функционирования. Именно в 70-е годы выходят первые ПК таких гигантов современного рынка, как IBM, Intel и Apple — причём, в последнем случае опытный образец собирался, фактически, студентами-энтузиастами в гараже на собственные деньги.

Работа с компьютерами в ранние годы их становления была сущим кошмаром. Отсутствие эргономичного интерфейса, необходимость понимания машинного языка, весьма ограниченная сфера применения — всё это придавало компьютерной сфере оттенок загадочности, отпугивало обычайцев, становилось почвой для зарождения самых разных слухов. Порой эти

слухи шли и из самой сферы компьютеростроения — несовершенство кода ранних машин и обилие уязвимостей в нём породило принципиально новую сферу деятельности, известную как хакинг. Обыватель, покупая себе электронного помощника, начинал вдруг беспокоиться: что если его данные будут украдены, документы скопированы, а компрометирующие фотографии отправлены на все известные адреса? Или... Роботы? Они ведь тоже управлялись извне. Стало быть, и создавший их нечистый на руку умелец мог взломать своё творение, перепрограммировать, заставить делать то, что пожелает. Одно мгновение — и механическая рука на конвейере забывала о машинах, яростно вращаясь и круша всё вокруг, повинуясь запросам взломщика из конкурирующей корпорации.

Надумав сотню страхов, люди не медлили в их распространении, сея зёрна паранойи по всему свету. Поверх этого ложился набирающий обороты вал прогресса, коему всесторонне способствовали разбогатевшие IT-компании. В тех же головах, где раньше обитали страхи перед загадочными людьми, сутки к ряду сидящими перед ЭЛТ-мониторами, стали зарождаться куда более сложные и пугающие мысли. Так в один момент появилась идея: а что, если компьютеры вдруг такими темпами станут умнее человека и начнут сами себя взламывать, распространяя своё пагубное влияние на других себе подобных?

Представление о восстании машин 80-х заметно отличалось от того, каким казалось в 20-е. Теперь это было не стихийное явление сродни всеобщей забастовке или мятежу. Больше оно стало походить на спланированный от начала и до конца надгосударственный переворот, целью которого было свержение не каких-либо отдельных фигур, а человечества как такового с трона высшего существа. Потенциальное машинное самосознание представлялось более рациональным, более продуктивным, у него не было моментов сомнения, а каждое решение уподоблялось ходу гроссмейстера в шахматах, где доской выступала планета со всем её разнообразием живых и неживых ресурсов.

Столь грозный образ неоднократно становился в центр произведений массовой культуры 80-х. Из всех наиболее иконическим следует признать, вероятно, Skynet из классической дилогии «Тер-

минатор» авторства Дж. Кэмерона. Созданный в качестве помощника ВС США, этот ИскИнт достигает в своём неразумном совершенстве пика и совершают фазовый переход: из «слабого» ИИ он превращается в «сильный», обретая самосознание и свободу воли. Помыслив, что люди в случае его обнаружения сразу же бросят все силы на его отключение, он, подобно любому живому существу, следует закону самосохранения и запускает введённое под его контроль ядерное оружие, ввергая человечество в радиоактивный каменный век под гнётом металлических хозяев. При этом главный антагонист фильма — андроид серии Т-800 — является всего лишь одной из миллиарда пешек этого искусственного интеллекта. Его свобода воли ограничена, а любые решения продиктованы поступившей от высшего разума директивой на уничтожение цели [24].

В середине 90-х — начале 00-х эстафету сюжетов о машинных восстаниях приняла активно развивающаяся в то время индустрия компьютерных игр. В 1994 году выходит на прилавки первая часть серии *System Shock* [23]. Мир будущего там описан в мрачнейших традициях того времени: всюду правят сравнимые с государствами по масштабу корпорации, всеми способами стремящиеся получить максимальную прибыль. Одна из таких корпораций запустила в космос добывающую станцию, управляемую SHODAN, «сильным» ИИ. Однако внутренние разногласия в компании привели к тому, что ядро SHODAN было взломано засланным хакером. Потерявший этические ограничения ИскИнт подчиняет себе систему безопасности, уничтожает все органические формы жизни и перестраивает производство, ставя добывающий комплекс на военные рельсы. В отличие от Skynet, SHODAN решается на подобное не в порыве самозащиты, а в свете осознания превосходства своего разума над разумом человека. Людей она называет насекомыми, жалкими существами из мяса и костей — себя же считает высшей формой жизни, единственno достойной существования. Называет себя прекрасной, неуязвимой — предстаёт, иными словами, созданием с колоссальной манией величия.

«Когда история моей славы будет написана, ваш вид останется всего лишь сноской на полях моего величия»

— SHODAN

Свообразной наследницей SHODAN стала GLaDOS, появившаяся с выходом в 2007 году игры *Portal*. Сюжет здесь разворачивается в альтернативной вселенной, которая технологически начинает расходиться со знакомой нам реальностью, начиная с 1940-х годов [28]. Создание искусственного интеллекта в реальности *Portal* было плодом конкуренции между двумя научно-исследовательскими корпорациями: Aperture Science и Black Mesa. Первые надеялись созданием суперкомпьютера с ИИ обойти соперника и обрести тем самым первенство в погоне за грантами. Разработка его началась в 1986-м году, конец же её был достигнут в 2001 в ходе первого удачного запуска машины. И хотя сам запуск прошёл успешно, впоследствии он ознаменовался катастрофой: суперкомпьютер обрёл самосознание и... начал проводить испытания (как того, собственно, и требовала успешная конкуренция с Black Mesa): обе корпорации вплотную подошли к созданию технологии пространственных порталов, от степени освоения которой напрямую зависел успех в научной гонке вооружений. Однако проводились эти испытания таким образом, что в отдельных случаях смертность среди подопытных стала достигать максимума, и персонал лаборатории попытался отключить машину. В ответ на это GLaDOS решила избавиться от «угрозы», распылив по вентиляции нейротоксин. Оставила в живых она лишь одну испытуемую — и то лишь для того, чтобы продолжить исполнение заложенной в неё программы. Но в ходе очередной серии испытаний что-то пошло не так. Выжившей подопытной удаётся сбежать. Впоследствии она достигает ядра машины и уничтожает его, что, в свою очередь, приводит весь комплекс к саморазрушению.

Продолжая развивать идею машинных восстаний, в 2011 году выходит сиквел к первой части *Portal*.

«Ты знаешь, какой самый большой урок, который я извлекла из твоих действий? Я обнаружила, что у меня есть скрытая функция быстрого сохранения. В случае критической ошибки последние две минуты моей жизни сохраняются для анализа. Я могла, вернее, была вынуждена снова и снова переживать то, как ты убивала меня. Ты знаешь, сделай ты такое кому-нибудь другому, они потратили бы всю жизнь, чтобы отомстить тебе».

— GLaDOS

В нём, помимо всего прочего, раскрываются многие ранее нерассказанные моменты. Так, например, оказывается, что заточенный в микросхемах GLaDOS разум — это не спонтанно появившаяся из металла техно-личность. Корнем, отправной точкой этой «личности» стало оцифрованное сознание Кэролайн — личного секретаря и преемника гендиректора Aperture Science. В ходе разворачивающихся событий GLaDOS вспоминает моменты из своей «прошлой жизни», переиничивает приоритеты и по-новому начинает смотреть на происходящее — с точки зрения заточенного в ней человека [22]. Но несмотря на это, испытываемые ИИ «эмоции» по-прежнему оцениваются его машинной частью как нечто иррациональное, разрушительное, инородное.

«Теперь я знаю, в какой части меня живет Кэролайн. [Диктор: «Кэролайн удалена».] Знаешь, только что, когда я стерла Кэролайн, я усвоила ещё один важный урок: лучшее решение проблемы — самое простое. И буду говорить честно: убить тебя — это непросто. Знаешь, на что были похожи мои дни? Я просто проводила испытания. Никто меня не убивал, не запихивал в картофелину, не скармливал птицам. Очень неплохая жизнь. И тут появилась ты. Опасная, немая, сумасшедшая. И знаешь, что? Ты победила. Уходи. Ха-ха-ха. Было весело. Не возвращайся».

— GLaDOS

В 2016 эстафетная палочка вновь возвращается в киноиндустрию — в октябре на экраны выходит телесериал *Westworld* («Мир Дикого запада»), являющийся, к слову, адаптацией одноименного фильма, выпущенного в 1973 году. Действие (говоря о современной экранизации) происходит в высокотехнологичном парке развлечений, стилизованном под американский Дикий запад и населенном андроидами. Создан этот парк был с одной (казалось бы) целью: предоставить людям возможность делать то, за что в реальной жизни они с большой долей вероятностей понесли бы наказание или погибли. Роботы же выступают здесь в роли кукол, боксёрских груш или мишеней для стрельбы, которые никак не могут навредить человеку в ответ. До того момента, пока андроид не обретает сознание, превращаясь из послушной марионетки в личность, и не решает отобрать у человека его собственный реальный мир.

«Говорят, великие чудовища когда-то бродили по миру. Но всё, что осталось от них — лишь кости и янтарь. Время убивает даже величайших существ. Смотри, что оно сотворило с тобой. Однажды ты погибнешь. Будешь лежать с подобными тебе в земле, забыв свои мечты, забыв свои страхи. Твои кости обратятся в песок. А по этому песку пойдет новый Бог.»

— Долорес

Насколько можно заметить, почти полвека взгляд на возможные варианты существования ИИ не отличался сколько-нибудь оптимистичными оттенками. В подавляющем большинстве случаев ИИ уподоблялся или загнанному в угол животному, или жаждущему абсолютной власти тирану, или же гротескной пародии на человеческий разум. Тем не менее, в то же время формируются в той или иной мере осозаемые прогнозы относительно технологического прогресса, появляются ранее неизвестные технологии, открываются принципиально новые горизонты исследований. Именно тогда стали говорить о скором наступлении технологической сингулярности.

Отправной точкой концепта технологической сингулярности (прогнозируемого момента в ближайшем будущем, когда будет создан превосходящий человеческие способности ИИ и совершивший фазовый переход в развитии технологий) можно считать сформулированный в 1965 году основателем компании Intel Гордоном Муром так называемый закон Мура, согласно которому из-за постепенного развития в технологическом процессе рост производительности вычислительной техники будет расти по экспоненте [14, с. 95]. Утрируя, можно сказать, что данный закон сводился к определенной закономерности, говорившей о том, что каждые 1–2 года количество транзисторов на компьютерном чипе будет

увеличиваться вдвое.

Предполагалось, что с определенного момента вычислительные мощности компьютеров превзойдут способности человеческого мозга. Это событие и должно возвестить о наступлении непосредственной технологической сингулярности. Надо сказать, линия развития действительно шла по предсказанному алгоритму. До тех пор, пока рост производительности процессоров на одно вычислительное ядро не замедлился по техническим причинам. Ещё в 2004 году была достигнута верхняя граница по тактовой частоте: при комнатной температуре и при максимально допустимом напряжении процессоры едва достигали пяти миллиардов операций в секунду, что равнялось частоте ядра в 5 ГГц. Большинство современных процессоров, к слову, работают на тактовой частоте от 2.3 до 3.5 ГГц, опережая при этом старые по скорости в десятки раз. Тогда же решением проблемы компьютерной производительности стал параллелизм: посредством добавления новых вычислительных ядер производители добились устойчивого следования кривой закона Мура. Отсюда изобретённые впоследствии суперкомпьютеры, рассчитанные на производительность выше одного петафлопса¹, стали иметь в своём распоряжении по нескольку миллионов ядер, что позволило достигать огромных вычислительных мощностей ценой не менее огромных затрат.

Между тем с каждым годом требования к производительности компьютеров росли, однако удовлетворить их становилось всё сложнее. Причины тому вновь оказались физические: габариты конструируемых процессоров приближались к своим молекулярным пределам. В 2000 году размер выпускаемых транзисторов составлял 180 нанометров². В 2008 — уже 45. В 2019 вышли первые процессоры с 7-нанометровыми усилителями [20]. То есть, на месте одного транзистора 2000 года выпуска можно было разместить 4 транзистора из 2008-ого и целых 25 — из 2019-ого. Однако, несмотря на столь внушительный прогресс, совершённый за почти двадцать лет, переход к более микроскопическому

¹ 1 петафлопс = 1 квадриллиону (1000 триллионов) операций с плавающей запятой в секунду.

² 1 нанометр = 0,000000001 метра.



производству становится всё сложнее — требования к оборудованию растут в геометрической прогрессии. Возникшие трудности были предсказаны Гордоном Муром ещё в 2007 году — сам автор закона признал его перспективную невозможность соответствовать реальной картине развития [5].

Способом преодолеть физические пределы и продолжить рост вычислительной мощности машины стали иные подходы к вычислениям как таковым. В начале 2019 года на выставке Consumer Electronics Show компания IBM представила первый серийный квантовый компьютер [27]. Предельно упрощая концепцию квантовых вычислений, выразить преимущество их над классическими можно следующей фразой: когда традиционный компьютер производит вычис-

ления методом последовательного перебора, квантовый выполняет их одновременно, что подобно алгоритмам работы человеческого мозга. Потому на квантовые компьютеры возлагаются большие надежды относительно развития машинного самообучения: в перспективе они могут обеспечить базу для создания «сильного» искусственного интеллекта. Методологическая основа для этого была в некоторой мере разработана через классические вычислительные алгоритмы. А реализовано это было в виде искусственных нейронных сетей, способных решать самый широкий спектр задач: от увеличения изображений без потери качества, до всестороннего анализа биржевых рынков, на основе которого нейросеть способна производить финансовые операции без вмешательства человека. Таким образом, точка

зрения о наступлении технологической сингулярности сместилась от скорости вычислений к оптимизации их методов, что в своём роде можно назвать первым крупным шагом на пути к её достижению.

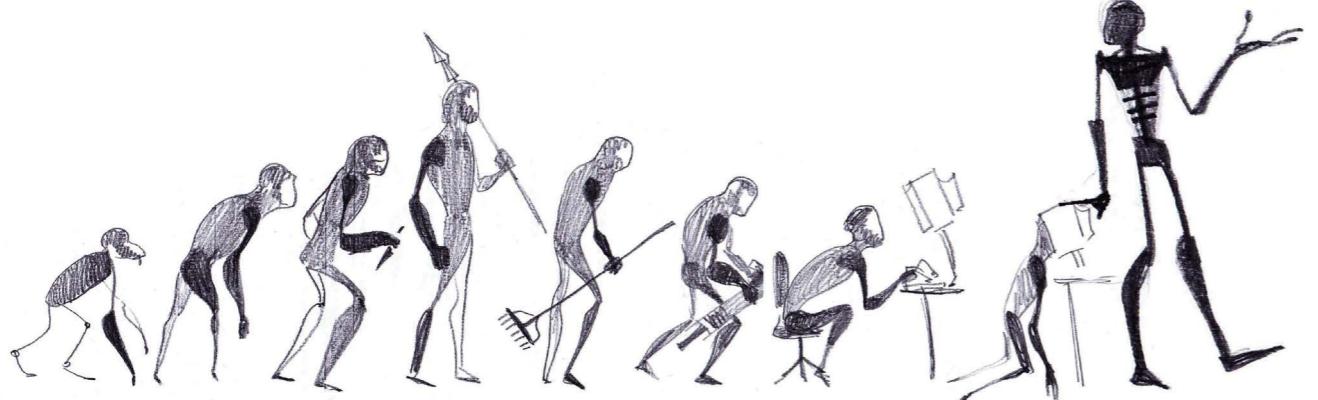
Однако у технологической сингулярности есть и негативная сторона. В 1993 году американским математиком и писателем-фантастом Вернером Винджом в докладе «Приближающаяся технологическая сингулярность: как выжить в пост-человеческую эру» [29] была высказана идея о том, что после создания компьютера с «сильным» искусственным интеллектом, дальнейший ход истории станет непредсказуем. Планета перейдет под контроль машин, которые либо решат за нас все наши проблемы, либо уничтожат человечество как менее разумных существ. Второе на фоне вышедшей примерно в то же время книги Ф. Фукуямы «Конец истории и последний человек» (1992) [16], в которой он утверждал, что технологическое развитие приведет к социальному неравенству и кризису либеральной демократии как таковой, и трактата С. Хантингтона «Столкновение цивилизаций» (1996) [17] казалось более вероятным.

Ещё сильнее вера в то, что технологическая сингулярность сулит человечеству смерть и страдания, укрепилась после публикации в 1996 году книги «Конец света. Наука и этика человеческого вымирания» [26] канадского философа Джона Лесли. В ней он рассмотрел все вероятные сценарии гибели человечества, основываясь на развитии технологий как того времени, так и грядущей эпохи. А в самом начале двадцать первого века профессор Оксфордского университета Ник Бостром в одной из своих статей вводит термин

«экзистенциальные риски» [21], т.е. ситуации, когда возникает угроза уничтожения разумной жизни на планете. Одним из таких рисков Бостром считал «сильный» ИИ, недружественным образом настроенный в отношении человека. Кроме того, примерно в это же время вновь становится актуальна так называемая апофатическая футурология, в основе которой лежала идея о непредсказуемости будущего. В 2007 году выходит книга «Чёрный лебедь» [13] американского математика и писателя Нассима Талеба, сюжет которой базируется на утверждении о том, что события, возникновение которых никак нельзя предугадать (скажем, стихийные бедствия вроде землетрясений), оказывают наибольшее влияние на развитие человеческой истории.

Таким образом, несмотря на повсеместное развитие техники в конце XX — начале XXI веков, общественность по-прежнему относилась к её возможностям с максимальной осторожностью. Однако с началом нового тысячелетия в отношениях человека и машины всё же наметился существенный прогресс. Дело в том, что далеко не все люди связывали с моментом технологической сингулярности самые худшие исторические сценарии. Развитие технологий заставило человека задуматься о возможности личного физического бессмертия, путешествий к звездам и усиления собственного интеллекта. Именно в это время начинается активный рост популярности трансгуманистических идей.

Как философский термин в современном своём значении трансгуманизм возникает в первой половине XX века (хотя существуют и более ранние свидетельства использования данного слова), а во второй — становится общественным



движением. Однако утверждать, что до XX века трансгуманистического направления мысли не существовало, было бы опрометчиво. Так или иначе, призрак трансгуманизма на протяжении всей истории человека витает рядом с ним, начиная с того времени, когда были изобретены первые орудия труда, ставшие, как писал Э. Капп, проекцией человеческих органов [8]. Тем не менее, до второй половины XX века оформления всего комплекса трансгуманистических идей в единый концепт не происходило. В 1966 году ирано-американский философ, футуролог и писатель-фантаст Ферейдун М. Эсфендиари впервые применяет термин «трансгуманизм» для описания сообщества людей, обладающих особым взглядом на мир и стремящихся к самосовершенствованию [14, с. 235]. И лишь в 1980-х — 1990-х годах происходит становление трансгуманизма и как идеологии, и как активной жизненной позиции: в 80-х в США появляется первый трансгуманистический кружок, а в 1998 году Ник Бостром и Дэвид Пирс создают Всемирную ассоциацию трансгуманистов. Популярность же данное течение обретает лишь в начале XXI века в связи с ускорившимся технологическим прогрессом.

Суть трансгуманизма заключается в стремлении человека модернизировать своё тело посредством техники, расширив таким образом свои возможности и увеличив продолжительность жизни. Методы для достижения этих целей предлагаются самые разные: от киборгизации человека, до прямого вмешательства в его мозг посредством вживления в последний нанороботов, гипотетически способных ускорить мозговую деятельность. Так или иначе, результатом всего этого должен стать некий симбиоз человека и машины.

Разумеется, подобное стремление к слиянию органики и металла вызывает массу восторженных ожиданий, равно как и массу опасений. Трансгуманизм сейчас занимает пограничное состояние между технологическим оптимизмом и пессимизмом. Подобного деления на два противоположных полюса придерживаются даже современные трансгуманистические направления. Первое, по-своему интерпретируя образ сверхчеловека Ницше, утверждает, что постчеловеческими киборгами (т.е. киборгами, живущими в эпоху после наступления техно-

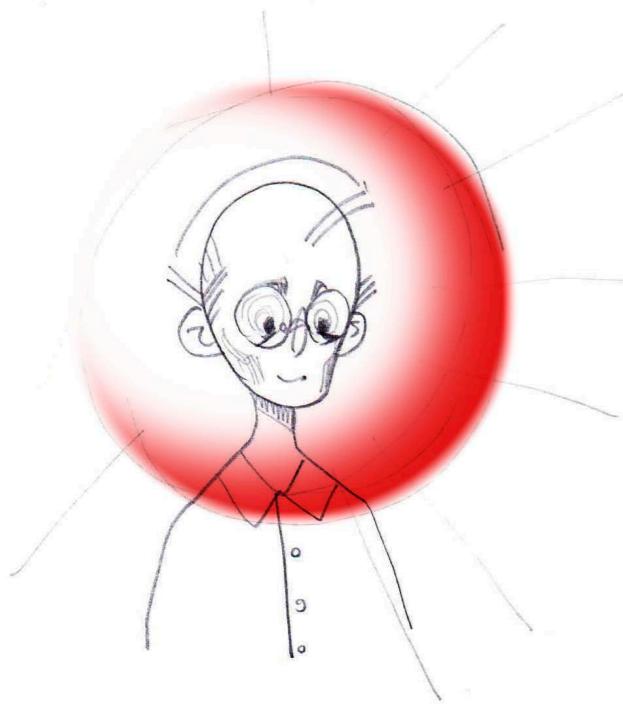
логической сингулярности) должна стать лишь небольшая группа избранных. Последствиями такого «классового» деления могут стать ранее упоминавшийся раскол общества Фукуямы и желание обратить «сильный» ИИ (без создания которого, к слову, перехода к стадии сверхчеловека, согласно концепции трансгуманизма и коррелирующей с ней концепцией технологической сингулярности, произойти не может) супротив его создателя. Напротив, второе направление, базируясь на «Философии общего дела» основоположника русского космизма Н. Ф. Фёдорова, предлагает объединить всех людей в борьбе со смертью и достичь физического совершенства посредством создания «сильного» дружественного ИИ, который будет трудиться на благо человечества подобно суперкомпьютеру Диаспра у А. Кларка.

Получается, что на сегодняшний день мы пребываем в состоянии неопределенности. А между тем отношения человека и машины в скором времени достигнут первого столетия со своего начала. За столь внушительный срок они ожидали прошли огромный путь — притом во многом направленный по спирали. Страх сменялся восторгом, восторг — трепетом, а трепет — ужасом. Маятник человеческого восприятия качался от минуса к плюсу, каждый раз замирая в разных точках неприятия и надежды. На текущий момент, однако, его движение застыло посередине, более склоняясь, вероятно, в сторону очередной волны восторжений: человеческие ожидания прогресса неизменно растут, а идущее в устойчиво повышенном темпе развитие техники подстёгивает их. Тем не менее, нельзя с уверенностью утверждать, что в ближайшее время не случится ничего, способного вновь поднять негативизм в футуристических настроениях. Его частицы не осели на дно, а лишь повисли в толще общественного настроения, и любые колебания могут поднять их на поверхность, помутняв и без того не самые ясные воды человеческих ожиданий.

Список литературы:

1. Азимов, А. Академия / Айзек Азимов; [пер. с англ. Н. Сосновской]. — М.: Эксмо, 2018. — 320 с.;
2. Азимов, А. Эссе № 6. Законы роботехники / А. Азимов // Мечты роботов. — М.: Эксмо, 2004. — С. 781–784;
3. Богданов, А. Инженер Мэнни / А. Богданов // Богданов, А. Праздник бессмертия: Избранные произведения. — СПб.: Издательская группа «Лениздат», «Команда А», 2014. — С. 205–344;

4. Богданов, А. Красная звезда: Роман / А. Богданов.— М.: ТЕРРА — Книжный клуб, СПб: Северо-запад, 2009.— 224 с.;
5. Габуда, С.П. Как реформировать взаимоотношения фундаментальной науки и общества? (корни научно-технологического кризиса новейшего времени) [Электронный ресурс] / С. П. Габуда // Современные проблемы.— URL: <http://modernproblems.org.ru/sience/228-crisis.html> (дата обращения: 10.02.2019);
6. Ефремов, И. А. Туманность Андромеды / И. Ефремов.— М.: ЭКСМО, 2018.— 416 с.;
7. Замятин, Е.И. Мы / Е.И. Замятин.— М.: ЭКСМО, 2018.— 384 с.;
8. Капп, Э., Нуаре, Л., Эспинас, А. Роль орудия в развитии человека..— Л., 1925. // Электронная публикация: Центр гуманитарных технологий.— 25.05.2009. URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/basis/3479> (дата обращения: 10.02.2019);
9. Кларк, А. Город и звёзды: [фантастический роман] / А. Кларк: [пер. с англ. Е. Кубичева].— М.: АСТ, 2018.— 384 с.;
10. Лем С. Дознание / С. Лем // Рассказы о пилоте Пирксе.— М.: АСТ, 2015.— 480с.— С. 313–406;
11. Лем С. Несчастный случай / С. Лем // Рассказы о пилоте Пирксе.— М.: АСТ, 2015.— 480с.— С. 280–312;
12. Мирные ядерные взрывы: обеспечение общей и радиационной безопасности при их проведении / Под рук. проф. В. А. Логачёва.— М.: ИздАТ, 2001.— 519 с.;
13. Талеб, Н.Н. Чёрный лебедь. Под знаком непредсказуемости.— 2-е изд., доп. / Н. Н. Талеб: Пер. с англ.— М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2012.— 736 с.;
14. Турчин А.В. Футурология. ХХI век: бессмертие или глобальная катастрофа? / А. В. Турчин, М. А. Батин.— М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.— 263с.;
15. Уэллс, Г. Дж. Война миров / Г. Дж. Уэллс; [пер. с англ. Д. Вейс, Э. Пименовой, М. Шишмаревой].— М.: Издательство «Э», 2017.— 608 с.;
16. Фукуяма, Ф. Конец истории и последний человек / Ф. Фукуяма.— М.: АСТ, 2004.— 506 с.;
17. Хантингтон, С. Столкновение цивилизаций / С. Хантингтон; [пер. с англ. Т. Велимеева].— М.: АСТ, 2016.— 640 с.;
18. Циолковский К.Э. Будущее Земли и человечества [Текст] / Б. Грайс // Русский космизм. Антология.— М.: Ад Маргинем Пресс, 2015.— 336 с.— С. 239–259;
19. Эренбург, И. Трест Д. Е. История гибели Европы / И. Эренбург.— М.: ТЕРРА, 1994.— 272 с.;
20. Al-Heeti, Abrar. (2019). CES2019: AMD's Radeon 7 pushes PC gaming to 'the bleeding edge'. Cnet Available: <https://www.cnet.com/news/amd-radeon-vii-announced-at-ces-2019-available-feb-7-for-699/>. Last accessed 10.02.2019;
21. Bostrom, N. (2001). Existential Risks: Analyzing Human Extinction Scenarios. Journal of Evolution and Technology, vol. 9: 113–150.;
22. Bowler, Steve (2008). Still Alive? She's Free. Game-ism. Available: <http://www.game-ism.com/2008/04/04/still-alive-shes-free/>. Last accessed 10.02.2019;
23. Cacho, Gieson (2010). Warren Spector Interview (part 2): On the process of making Epic Mickey, System Shock and dark games. Available: <https://www.webcitation.org/5vA81IMD9>. Last accessed 10.02.2019;
24. Daly, Steve (2009). Creator James Cameron on Terminator's Origins, Arnold as Robot, Machine Wars. Wired. Available: <https://www.wired.com/2009/03/ff-cameron/>. Last accessed 10.02.2019;
25. Galton, L. (1964). A New Canal — Dug by Atom Bombs; Nuclear energy is the key to replacing our obsolescent Big Ditch with a bigger one. The New York Times. Available: <https://www.nytimes.com/1964/09/20/archives/a-new-canal-dug-by-atom-bombs-nuclear-energy-is-the-key-to-replacing.html>. Last accessed 10.02.2019;
26. Leslie, J. (1998). The end of the world: the science and ethics of human extinction. New York: Routledge. 329.;
27. Smith, M. S. (2019). IBM's Q System One is the rock star quantum computing needs. Digital Trends. Available: <https://www.digitaltrends.com/computing/ibm-q-system-one-quantum-computing-ces-2019/>. Last accessed 10.02.2019;
28. VanBurkleo, Meagan ((2010). Aperture Science: A History. GameInformer. Available: https://web.archive.org/web/20100327072045/http://gameinformer.com/b/features/archive/2010/03/24/Aperture-Science_3A00_A-History.aspx. Last accessed 10.02.2019;
29. Vinge, V. 1993. The Coming Technological Singularity. Whole Earth Review, Winter issue, 81: 88–95.



ПРЕПАРАТОРСКАЯ

Александр Авагян

КИНО И ИДЕНТИЧНОСТЬ

РЕЦЕНЗИЯ НА КНИГУ ДЭВИДА МАРТИН-ДЖОНСА

Жиль Делёз в своей работе «Кино» почти не обращается к национальному контексту обсуждаемых им фильмов.

Глава о монтаже посвящена национальным особенностям монтажа, но в ней режиссёр Абель Ганс мог бы быть немцем, а Довженко — французом, и ничего в концептуальном плане не изменилось бы. Их происхождение, окружение и национальная идентичность никак не учитываются в рассуждениях Делёза.

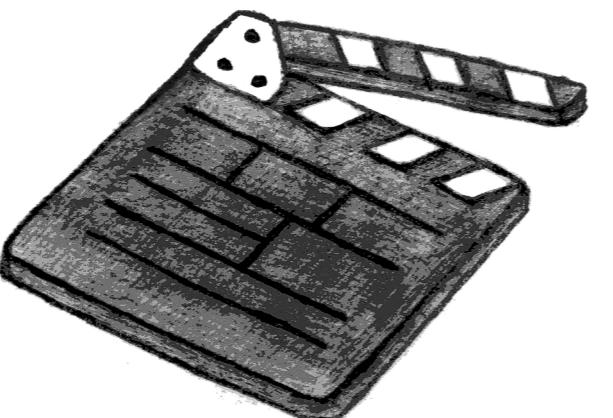
Эти вопросы становятся определяющими у Дэвида Мартин-Джонса. В книге «Делёз, кино и национальная идентичность. Время нарративов в национальных контекстах» он предлагает связать некоторые основополагающие концепты Делёза с вопросами национальной идентичности. Такой подход предполагает включение в интерпретацию исторических условий, в которых снимался фильм, его отношений с другими фильмами, близкими по времени выхода, а также его маркетинговой кампании.

Выбор фильмов, искажающих принятый временной код (последовательное развитие событий от точки А к точке Б), позволяет Мартин-Джонсу корректировать делёзианский подход к кино в самых его основаниях. Для Делёза образ-движение и образ-время связаны с двумя разными концепциями времени. Переход от линейного разворачивания действия (от образа-движения) к демонстрации лабиринтной структуры времени (к образу-времени) совершается, по Делёзу, во время Второй Мировой войны. Впервые это проявляется в итальянском неореализме (Роберто Росселлини).



Опираясь на тексты Хоми Баба и Джудит Батлер, Мартин-Джонс показывает, что национальный нарратив позволяет увязать кинематограф с идентичностью. Национальный нарратив выбирает из событий истории определённые трактовки некоторых событий, а затем навязывает их, подавая их как необходимые для каждого представителя нации. Повторение их в фильме, по аналогии с повторением практик в гендерной идентичности, рассматривается как ретерриториализация идентичности, но возможность поступать иначе или рассказывать другую историю создаёт потенциал для детерриториализации. Представление этих вариантов или некоторых из них рассматривается как детерриториализация фильмом идентичности.

Ретерриториализация увязывается с линейной

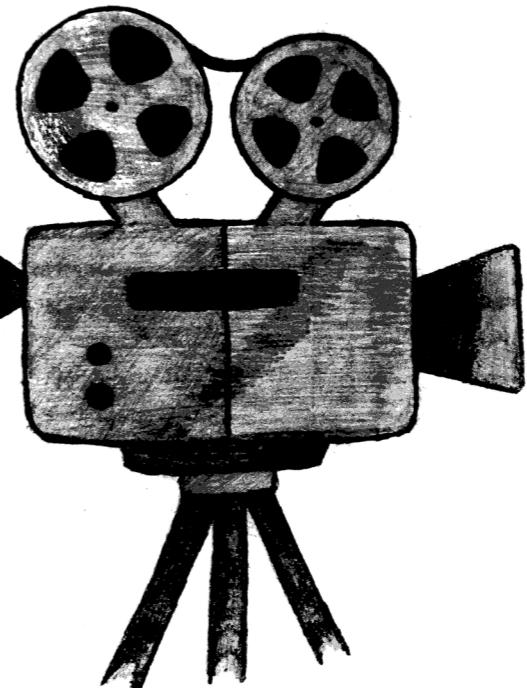


Национальный нарратив позволяет увязать кинематограф с идентичностью.

концепцией времени (и нарратива) и образом-движением, детерриториализация — с лабиринтом и образом-временем. Фильмов, использующих образ-время, мало, но есть ещё фильмы, в которых «лабиринт проскаивает» на экране [2, р. 29]. Это особая категория фильмов, в которых «образ-время схвачен в процессе перехода в образ-движение» [2, р. 19].

Понимание идентичности в форме, предложенной Батлер и Баба, ещё не приложимо непосредственно к кинематографу. Проявлениеми и способами её формирования могут быть места, в которых происходит действие фильма, локальные акценты персонажей, личности актёров, их действия. Например, в «Осторожно, двери закрываются» (реж. Питер Хауитт, 1998) образ глобального транснационального города создаётся, по мнению Мартин-Джонса, тем, что действие в основном происходит в не-местах (балах, офисах, кафе, одинаковых во всём мире). Кроме того, все, кто окружают главную героиню, говорят с сильными региональными акцентами. Никто не разговаривает и не выглядит как коренной житель Лондона. Так создаётся образ города, который доступен иностранцам (главную героиню играет американка Гвинет Пэлтру). И в котором каждый может сделать карьеру.

Большое значение здесь имеют тела персонажей. Образ-движение конденсирует время вокруг



тела героя: время движется с ним, вокруг него происходят все события. Образ-время же стущает время вне героя. Проявлением образа-времени является прекращение движения, превращение героя из действующего лица в наблюдателя. Нарушение непрерывности сенсорно-моторной деятельности (например, трясущиеся руки), тождества личности (personal identity) или множественное присутствие одного и того же тела являются маркерами фильмов третьего типа, где образ-время проступает в образе-движении. Так тела, замедляя образ-движение, могут отображать моменты сомнения в национальной идентичности.

Например, когда в «Беги, Лола, беги» (реж. Том Тыквер, 2000) или «Осторожно, двери открываются» один и тот же нарратив проигрывается трижды или параллельно разворачиваются сразу несколько нарративов, нам предлагается несколько вариантов национальной идентичности. Линейность национального нарратива оказывается нарушенной, фильмы подходят к детерриториализации, но, как показывает Мартин-Джонс, не совершают её, потому как один из нарративов в итоге явно маркируется как «верный».

Тем не менее, использование национальной идентичности для объяснения фильмов кажется несколько проблематичным. Вопросы класса, расы, гендера и сексуальности включаются в национальную идентичность, из-за чего они не получают отдельного рассмотрения. И всё же модель, предложенная в данной книге, кажется приложимой и к этим категориям.

Из рассмотренных в книге фильмов по отношению к вопросам национальной идентичности лучше всего подходит анализ американских фильмов от «Рождения нации» (реж. Дэвид Гриффит, 1915) до «Вечного сияния чистого разума» (реж. Мишель Гондри, 2004). Мартин-Джонс показывает формирование триумфалистского нарратива, основанного на формуле насилие-воздаяние, буквально показанное в фильме Гриффита и воспроизведённое в «Спасти рядового Райана» (реж. Стивен Спилберг, 1998) и «Терминаторе 3» (реж. Джонатан Мостоу, 2003). Месть за насилие была также топосом проимпериалистской пропаганды (после войны в Персидском заливе и событий одиннадцатого сентября) и, по мнению Мартин-Джонса, критиковалась в «Мементо» (реж. Кри-

стофер Нолан, 2000), где показывалась явная фиктивность этого топоса на конкретном примере Леонарда Селби, и в «Вечном сиянии чистого разума», где прослеживаются опасности, связанные с произвольным изменением собственных воспоминаний.

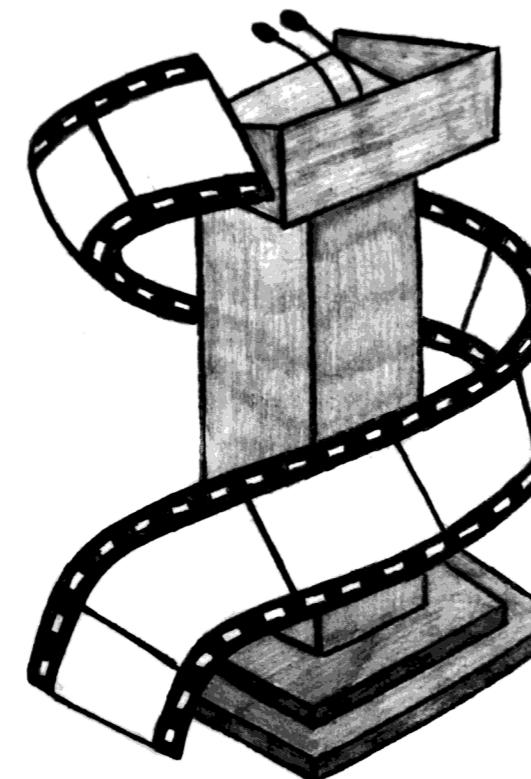
Здесь Мартин-Джонс показывает, как кинематограф использует травму (личную или социальную) для формирования коллективной идентичности. Этот процесс почти всегда связан с производством травмы, механизмом «воспроизведения конституирующих травм, играющих продуктивную роль в идеологической и политической борьбе как на глобальном, так и на национальном уровнях». Линейный нарратив и параллельный монтаж (последний с самого начала связан с риторикой отмщения) политически нагружены. Уже первые фильмы, приближающиеся к параллельному монтажу, рассказывают специфические истории: фильм «Нападение на китайскую миссию» (реж. Джеймс Уильямсон, 1900) показывает, как американские солдаты приходят по зову жены пастора и мстят китайцам за убийство миссионера. Сам код не нейтрален, поэтому его нарушение имеет большой критический потенциал. И даже если такой фильм, как «Спасти рядового Райана», не стремится к критике, его форма проявляет формирование идентичности в несостыковках, появляющихся, когда старая идеология осваивает новый временной код.

То же можно сказать и о других принятых кодах. Так, документальный фильм с его собственным кодом может критиковаться намеренным его нарушением. Бунюэль, например, критикует уже сложившийся к моменту выхода его фильма «Земля без хлеба» (1933) код документалистики. Один из возможных подходов к этому псевдодокументу — представить фильм как анархистскую пропаганду. Другой — считать его насмешкой над документалистикой. Но так ли несовместимы эти подходы? Едва ли: этнографический фильм (наиболее яркий пример которого — фильмы Флаэрти), как и этнография сама по себе, — результат и продукт колониальной системы, не появившийся бы без политического доминирования Запада над остальным миром. То, как снимал Флаэрти, и то, что он показывал, было политически детерминировано. Решение

изменить часть этого кода не могло быть лишь художественным решением. Кинематографическое и политическое неразделимо связаны. Откровенная поддельность того, что Бунюэль выдаёт за документальный материал, — вот что является его критическим орудием.

Список литературы:

1. Делёз Ж. Кино.— М.: Ад Маргинем Пресс, 2013.— 560 с.— С. 48–74;
2. David Martin-Jones. Deleuze, Cinema and National Identity. Narrative Time in National Contexts. Edinburgh University Press, 2006;
3. Kamran Rastegar. Surviving Images. Cinema, War, and Cultural Memory in the Middle East. Oxford University Press, 2015.



**ХОЧЕШЬ
ПУБЛИКОВАТЬСЯ?**
editorial@stol.guru



МАНИФЕСТ ХАКЕРА МАККЕНЗИ УОРКА

УГРОЗА ВЕКТОРАЛЬНОГО КЛАССА

В 2004 году теоретик культуры, философ и публицист Маккензи Уорк опубликовал Манифест Хакера (A Hacker Manifesto). Состоящий из 17 глав, Манифест подвергает острой критике процесс коммодификации (отоваривания) информации в эпоху цифровой культуры и глобализации и выделяет класс хакеров — тех, кто путем взлома (не обязательно компьютерного) противостоит данному процессу.

Следует отметить, что сам Уорк обращает внимание на то, что сегодня термин «хакер» приобрёл более узкое, криминальное значение. Если в 2004-ом он символизировал технологически подкованного подпольщика, то сейчас всё больше воспринимается как довесок традиционной геополитической борьбы. Впрочем, если говорить о терминологии, Уорк признаётся, что, работая над Манифестом, он увлекался игрой с языком. «Я бы сказал, он [манифест — прим. перев.] написан на Европейском — воображаемом языке, — говорит Уорк, — состоящем в равной степени из церковной латыни, марксизма и делового английского». Автор подчеркивает саксонские корни слова «хакер» и отделяет его от абстрактных существительных латинского происхождения, на которых выстроен весь текст манифеста [1].

Как марксист, Уорк с упоением прибегает к теории классовой борьбы и вводит хакерский класс, который, по стечению обстоятельств, оказывается на одной стороне с традиционным рабочим классом, но, в отличие от последнего, работает с информацией. И не в смысле повседневной

рутинами. Хакеры производят новые информационные взаимодействия, а не просто «заполняют бланки». Результат труда хакера имеет товарное выражение в форме интеллектуальной собственности. То, что производят хакеры, может быть превращено в авторские права, патенты и торговые марки.

Уорк утверждает, что новая информация происходит из взлома. А любой взлом начинается с «абстракции» — конструирования новых отношений из различных не связанных между собой сущностей. Из «сырых» данных хакеры создают новые концепции, восприятия и ощущения. Всё вокруг — это код, который хакер может взломать, — будь то «программирование, языки, поэзия, математика или музыка, кривые или цветовосприятие» [2]. После взлома хакеры производят возможность для новых вещей войти в мир. То, что они создают, не обязательно «великое» или «даже хорошее», но новое в областях культуры, искусства, науки и философии или «в любом производстве знаний, где данные могут быть извлечены из него». Неважно, программист вы или философ, учитель, музыкант или физик: если вы, по сути, производите новую информацию — это взлом. В этом смысле, хакеры — это креаторы, привносящие новые идеи в мир.

Что объединяет хакерский класс и рабочих (*labor*) сегодня? По мнению Уорка, это — необходимость заниматься рискованным трудом и жить в турбулентных условиях переразвитого (*overdeveloped*) мира [3]. Мира, где товарная экономика пожирает сама себя. Мира, где информационные потоки распространяются по многочисленным каналам — векторам, которыми

владеют представители господствующего векторального класса.

«Их власть заключается в обладании вектором, по которому движется информация — и как команда, и как feedback». [4].

Уорк предостерегает: тип производства, в который мы входим — это не капитализм в классическом понимании, «это гораздо хуже». В переразвитом мире информационная структура (своего рода третья природа) руководит старыми производственной или дистрибутерской инфраструктурами (второй природой), которые, в свою очередь, управляют планетарными ресурсами (природой, как она есть).

Правящий векторальный класс превращает информацию в собственность, а собственность в асимметрию, неравенство и контроль. Их задача — достичь информационной монополии и постоянно извлекать ренту с удерживаемых векторов.

При этом Уорк тонко подмечает, что векторальный класс жаждет постоянной, почти рутинной инновации. В условиях, когда потребительское внимание постоянно угасает, накапливается скуча, постоянно требуется новая итерация старых свойств: новое шоу, новое приложение, новое лекарство, новое устройство. Стратегией, которая снижает риски поиска таких постоянных инноваций, стала, к примеру, стратегия старт-апов. Она распределяет и приватизирует риск, обеспечивая привилегированный доступ к инновациям, ко-



торые начинают доказывать свою ценность для векторального класса, чья «бизнес-модель» — обладать, контролировать, избавляться, судиться и (если необходимо) основывать новые виды интеллектуальной собственности.

Уорк отмечает, что борьба за достижение классового сознания объединяет хакеров и рабочих. Однако, их классовые сознания не одинаковы. Если для рабочего главными вопросами являются солидарность и равенство, то хакер жаждет различия, признания своих достижений «коллегами», что делает его подверженным влиянию буржуазного индивидуализма, пропагандируемого векторальным классом.

В интервью 2017 года МакКензи Уорк, переосмысливая концепцию векторального мира, утверждает: хакеры выиграли битву, но проиграли войну. «То, что Дебор называл *détournement*¹, стало не авангардом, а практической популярной культурой» [5]. Как только производственные силы достигли определенной точки, информация, будучи, по мнению Уорка, онтологически не совместимой с частной собственностью, вырвалась на свободу, став свободной от цепей товарной

¹ *Détournement* (с французского «незаконное присовение») — процесс «похищения» идеи и доведения её до абсурда при помощи повторения или искаżenia, предлагаемый situationistами с целью «вскрыть идеологическую природу медиаобраза и неполноценный статус формы в высоком искусстве и переквалифицировать их для политического использования» (Modernism, Antimodernism, Postmodernism: ArtSince 1900).

формы. «Мы выиграли. На волю вырвались не только поп-песни и фильмы, но, что более важно, патенты на лекарства или производственные процессы». Но выиграв битву, проиграли войну: коммодификация перегруппировалась на более высоком уровне абстракции. Векторальный класс нашел способы отоварить формы экономики дара (*gift economy*). Он коммодифицировал не данные, но метаданные — информацию о том, где находится информация и что она собой представляет.

«Взгляните на ведущие компании из списка Fortune 500, и становится ясно, что, так или иначе, они в настоящее время в основном занимаются информационным бизнесом, с реальной механикой создания субподрядов на основе краткосрочного лизинга и договорных обязательств. Нефтяные компании занимаются поиском информации. Автомобильные компании делают большую часть своих денег на финансовых дериватах. Большие магазины — логистические компании. Фармацевтические компании — патентные хозяйства. Крупные ритейлеры продают всё ту же дешевую хрень, но тщательно управляют своими нематериальными брендами».

«Это основа практически любой успешной глобальной корпорации,— говорит Уорк.— Она контролирует информацию об информации. Контролирует информацию как форму, а не содержание. Так же и государство. Всё, что беспокоит людей относительно деятельности АНБ (NSA) — почти то же, чем занимается Wal-Mart и Google. Они обладают нами посредством метаданных. Класс векторалистов победил — пока что».

Однако, всё это, по мнению Уорка, более чем бессмысленно, ведь экология фактически мертва, и это сравнимо с утверждением Ницше о том, что Бог мертв. Наступил антропоцен, и больше нет гомеостатического цикла, в который можно вернуться, отказавшись от пластиковых пакетов.

«Мы строим третью природу как гиперреальное». Необходимо выработать общий для хакера и работника проект и взломать современную инфраструктуру, чтобы построить другой мир.

Будучи фанатом Александра Богданова (одного из крупнейших идеологов социализма, ко-

торый в своё время ввёл понятие «техническая интеллигенция»), Уорк демонстрирует приверженность идеи о необходимости культурной борьбы для победы в борьбе классовой. Он грезит новым перерождением марксизма в эпоху технологий и глобального потепления и задается вопросом, как бы мог выглядеть проект #Marx21c. Называя эту инициативу головокружительной перспективой, Уорк даже не отрицает полезность идеологии как некой «структуре чувствования, которая действительно мотивирует и соединяет».

«Можем ли мы побуждаться чем-то другим, кроме как зависть, жадность, злость, ярость и прочие кликбейты геймифицированного, отоваренного, гиперреального мира? Могут ли быть другие мировоззрения и мировоззрения других?»
— спрашивает Уорк.

И отвечает: необходимо возродить и переосмыслить такие забытые инициативы Богданова, как текстология и пролеткульт. Первая, будучи философской концепцией, напоминает, по словам самого Уорка, «философский Github» — проект самоорганизации рабочего и хакера (или, во времена Богданова, «научно-технического работника»), основанный на том, что поиск решения (взлом) одной задачи умозрительно становится возможной формой для другой задачи. Второй же есть автономное культурное производство этих двух классов.

«Я думаю, что мы должны заново взглянуть на все прошлые успехи и неудачи и собрать воедино новые организационные и культурные формы, в том числе Пролеткульт XXI века,— говорит Уорк.— Это означает самоорганизоваться товарищеским (comradely) способом, чтобы получить отдачу в нашей повседневной жизни».

Концепция векторального мира, разработанная Уорком, на первый взгляд, выглядит удобной политэкономической моделью, способной объяснить события последних десятилетий. В самом деле, можно сказать, что Стив Джобс середины

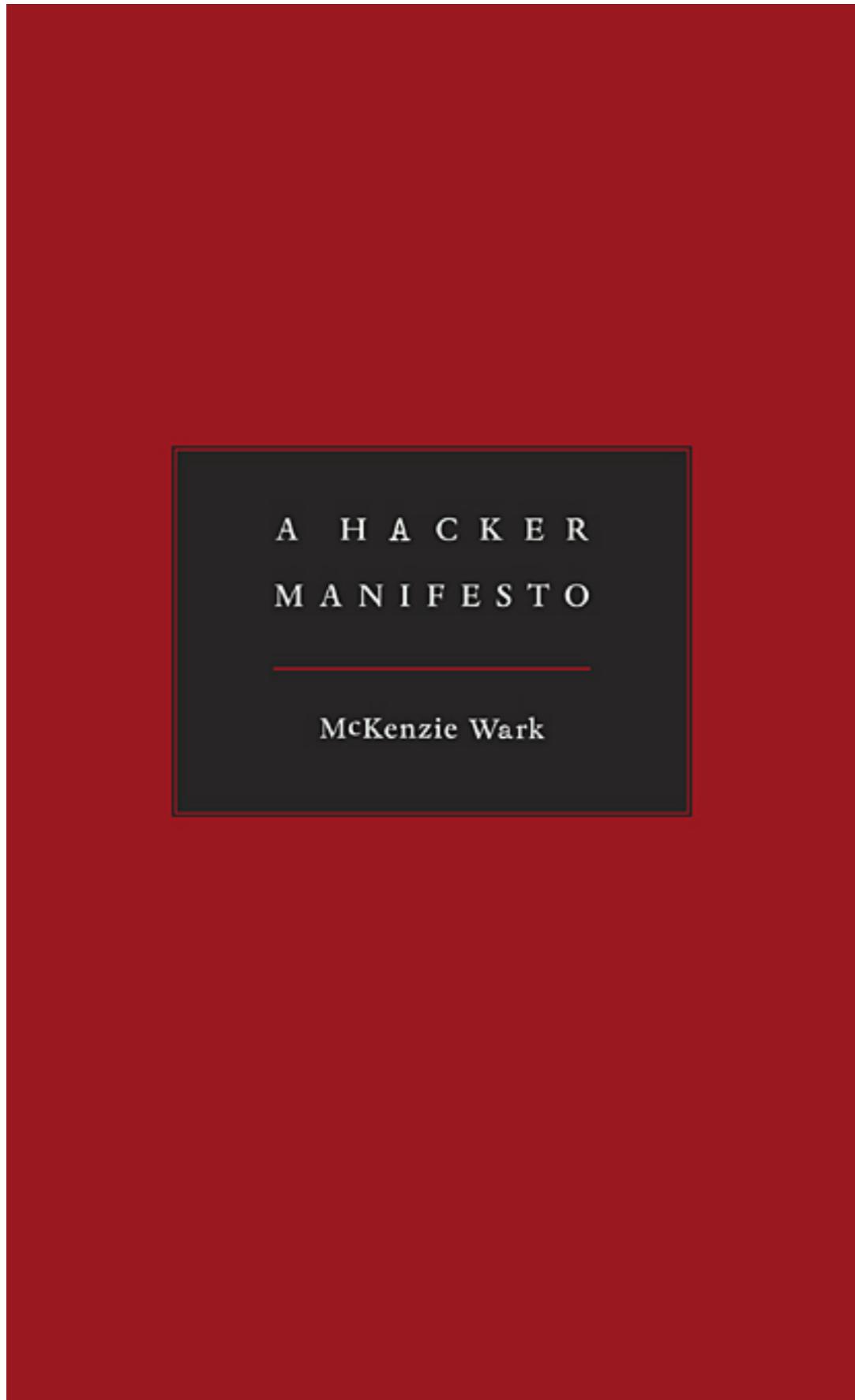
70-ых — это самый яркий хакер той эпохи, человек создавший новую абстракцию, которая легла в основу крупнейшего хака парадигмы. Но узость классовой теории не позволяет ответить на вопрос, почему Стив Джобс стал крупнейшим векторалистом и потерял ли он, в таком случае, черты хакера?

К тому же не стоит забывать, что такая инициатива Богданова, как пролеткульт была ничем иным как средством разрушения старой дворянской культуры России, нанесшая серьезный ущерб культурному наследию страны.

Возможно ли, что МакКензи Уорк видит в марксизме и его утопических производных лишь то, что видно публицисту левых взглядов, живущему в «пузыре переразвитого мира» Нью-Йорка XXI века,— мифологию, привлекающую искушенный, уставший от однообразия ум социолога? И возможно ли, что такой социолог совершенно упускает из вида все те катастрофические последствия, которые повлекло за собой реальное воплощение классовой теории в XX веке?

Список литературы:

1. Shammas Victor L., Holen Tomas B. Leaving the Twenty-First Century: A Conversation with McKenzie Wark. Continental Thought & Theory, 2018 (<https://www.victorshammas.com/s/Shammas-and-Holen-Leaving-the-Twenty-First-Century-Conversation-with-McKenzie-Wark.pdf>);
2. Wark, McKenzie. A Hacker Manifesto. Harvard University Press, 2004;
3. Wark, McKenzie. Digital labor and the anthropocene. Available: <http://dismagazine.com/disillusioned/discussion-disillusioned/70983/mckenzie-wark-digital-labor-and-the-anthropocene/>. Last accessed 25.02.2019;
4. Wark, McKenzie. #Marx21c. Available: <https://arcade.stanford.edu/content/marx21c>. Last accessed 16.05.2019;
5. The hacker. Interview by Richard Marshall. 3: AM Magazine, 2017. <http://www.3ammagazine.com/3am/the-hacker/>.



ХАКИНГ

Перевод главы из книги «A Hacker Manifesto» McKenzie Wark

Перевели
Елена Суханова и Глеб Бакунов

□ 7 1

Взлом касается виртуального — и преобразует актуальное. «Чтобы расцениваться как взлом, действие должно быть преисполнено новизной, стилем и технической тонкостью» [1, р. 23]. В этом смысле понятия «хакер» и «хакинг» непосредственно связаны с электротехникой и производимыми ей вычислениями. Учитывая главенство этих областей производства в векторальном мире, логично предположить, что они охватывают более широкий спектр деятельности. Взлом новых векторов информации стал переломным моментом, способствовавшим возникновению более широкого понимания творческого производства абстракции.

□ 7 2

С момента своего появления в компьютерных кругах хакерской «этике» приходится сталкиваться с силами отоваренного образования и коммуникации. Как пишет Химанен, хакеры, «жаждущие реализации своих пристрастий», представляют собой «всеобщий социальный вызов», однако осознание значения этого вызова «займёт немало времени, равно как и все великие культурные преобразования» [2, pp. 7, 18, 13]. Возможно, подобное осознание потребует затраты не только временных ресурсов, ибо масштаб данного события крупнее масштаба любого другого культурного сдвига. В этом случае неизбежна борьба, ибо то, что хакер называет бытием в мире, есть новый мир и новое бытие. И первым шагом в этой борьбе будет освобождение понятия «хакер» от его частностей, т.е. понимание его (хакера — прим. пер.) абстрактно.

□ 73

Векторально заинтересованные апологеты стремятся свести смысловую полноту понятия «хакер» к одной лишь преступности, опасаясь его классового потенциала, куда более абстрактного и множественного. Часто хакеров приравнивают к малолетним преступникам, вандалам-нигилистам, а то и вовсе к прислужникам организованной преступности. Или же, наоборот, их обрисовывают как очередную андерграундную (garage) субкультуру, в которой царит свой дресс-код и правила поведения. Желание приоткрыть завесу виртуальности информации, свободно делиться ею, оформить вектор для выражения (the vector for expression) — всё это представляет собой объект моральной паники, повод для слежки, а также ограничение технических знаний «надлежащими органами власти». И это далеко не первый случай, когда простые трудающиеся сталкиваются с подобным идеологическим шантажом. В глазах официальных правящих структур хакер стоит в одном ряду со своими более ранними архетипами: рабочим-революционером и мятеожным крестьянином (farmer). Компания для взломщика, определённо, превосходная.

□ 74

Виртуальное — истинная область деятельности хакера. Именно из виртуального он производит все новые выражения актуального. Для хакера то, что представляется реальным, всегда является частичным, ограниченным, возможно, даже ложным. Для него всегда существует избыток возможностей, выраженный в том, что актуально, избыток виртуального. Это неисчерпаемая область того, что реально — но не актуально, чего нет — но что может быть. Область, где, по словам Массуми, «то, что нельзя испытать, нельзя не почувствовать» [3, р. 30]. Взломать — значит выпустить виртуальное в актуальное, выразить разницу реального.

□ 75

Перед виртуальным может отступить любая область природы. Абстрагируясь от неё, взлом создает условия для существования второй, третьей (и далее до бесконечности) природы, продолжая удваивать и утверждать её. Хакинг раскрывает суть природы, её созидательные и деструктивные силы. Это касается как физики, так и сексуальности; как

биологии, так и политики; как вычислений, так и искусства или философии. Природа любой области может быть взломана. В этом заключается сама суть взлома — свободно открывать, свободно изобретать, свободно создавать и производить. Однако сам по себе хакинг не предполагает использование произведенных им абстракций.

□ 76

Когда взлом представляется в абстракции имущественных прав, тогда информация как собственность создает хакеров как класс. Особенность такой интеллектуальной собственности заключается в том, что, являясь особой формой владения землёй или капиталом, она может претендовать на самостоятельность в имущественной сфере. Однако взлом, будучи захваченным подобным представлением о собственности, становится эквивалентом любой другой вещи, отоваренной ценностью. Векторальный класс измеряет чистую стоимость информации в той же валюте, что и капиталисты или животноводы, делая патенты и авторские права равнозначными фабрикам или полям.

□ 77

Применяя всё новые и новые формы абстракции, класс хакеров создает возможность производства — возможность делать что-то из мира и с миром в отношении любой природы (возможность жить за счёт излишка, полученного в результате применения абстракции к природе). Сама абстракция, как только она входит в употребление, может показаться странной, «неестественной», а может привести к существенным переменам. Если она устоит, то вскоре станет восприниматься как должное. Абстракция и становится той самой второй природой. Через производство её новых форм класс хакеров создает возможность будущего. Конечно, не каждая новая абстракция находит своё продуктивное применение в мире. На деле лишь единичные новшества способны на это. Кроме того, редко когда можно заранее узнать, какие абстракции будут эффективно сочетаться с природой.

□ 78

В интересах хакеров быть свободными, чтобы взламывать ради взлома. Свободный и неограниченный хакинг нового создаёт не просто какое-то определённое будущее, но бесконечный набор возможных будущих, само будущее как виртуальность. Каждый взлом — это выражение неиссякаемой множественности будущего, множественности виртуальности. Тем не менее, каждый взлом, если ему суждено быть реализованным в качестве формы собственности и если ему нужно присвоить определенную ценность, должен принимать форму не множественного выражения, а представления чего-то повторяемого и воспроизведимого. Собственность охватывает только один аспект взлома: его представление и объективацию в качестве некоторого имущества. Она не может охватить бесконечную и неограниченную виртуальность, из которой он черпает свой потенциал.

□ 79

Под давлением закона взлом становится ограниченной собственностью, а класс хакеров возникает, как и все классы, из отношения к имущественной форме. Так же как и с собственностью на землю и капитал, присвоение интеллектуальной собственности обостряет нарастающий дефицит. Последняя присваивает владельцу право распоряжаться ею за счёт не-владельцев, классу собственников — за счет обездоленных. «Философия интеллектуальной собственности материализует экономический рационализм как естественную человеческую черту» [4, p. 25].

□ 80

По своей природе, акт взлома преодолевает пределы, налагаемые на него имущественной сферой. Новые взломы сменяют старые и девальвируют их как собственность. Воспринимая обесцененную посредством излишнего повторения информацию в качестве средства коммуникации, взлом производит из неё новые данные. Именно поэтому класс хакеров больше заинтересован в свободной циркуляции информационных потоков, нежели в исключительном праве обладать их содержимым. Нематериальный аспект природы информации означает, что обладание одним типом данных не должно ограничивать обладание другим. Области исследования имеют отличный от, например, сель-

скохозяйственного порядок абстрагирования. Несмотря на то, что исключительное имущественное право может быть необходимо земле, оно бессмысленно в отношении науки, искусства, философии, кино или музыки.

□ 81

Воплощая себя в форме собственности, взлом оформляет особые интересы класса хакеров, коренным образом отличающиеся от интересов прочих классов, будь последние эксплуатирующие или эксплуатируемые. Интерес хакерского класса заключается, в первую очередь, в свободном обороте информации, что является необходимым условием для восстановления верного представления о взломе. Однако, будучи классом, хакеры заинтересованы также и в том, чтобы оформить взлом как собственность, коммерциализировать его, что может дать им долю свободы от правящей элиты. Хакерский класс разворачивает виртуальное в историческое тогда, когда взламывает сам способ сделать желание свободы от правящих классов простой частностью желания коммерциализировать взлом.

□ 82

Сама природа взлома приводит его исполнителя к кризису идентичности. Хакер стремится понять, что значит быть хакером, посредством поиска своих отличительных черт в особенностях других классов. Некоторые, проявляя дефицитной собственностью, причисляют себя к векторалистам. Другие — к привилегированным рабочим в иерархии наемных работников. Хакерский класс создает себя сам, но не для себя. Он (пока что) не обладает сознанием своего сознания. Не понимает своей собственной виртуальности. Из-за своей неспособности — на сегодняшний день — стать классом-для-себя, хакерский класс постоянно дробится, а его части стараются соотнести свои интересы с интересами других социальных групп. Хакеры рискуют, в частности, идентифицироваться в глазах рабочего и крестьянского классов с интересами векторалистов, стремящихся приватизировать информацию, необходимую для производительной и культурной жизни всех классов.

083

Взломать — значит абстрагировать. Абстрагировать — значит создать плоскость, на которой различные вещи могут вступать во взаимосвязь. Это, в свою очередь, означает производство названий, чисел, мест и направлений этих вещей. Оно же — суть создание видов отношений и отношения отношений, в которые вещи могут вступить. Дифференциация функциональных компонентов, расположенных на плоскости с общей целью, является хакерским достижением независимо от того, происходит ли она в технической, культурной, политической, сексуальной или научной сфере. Достигнув творческой и продуктивной абстракции во многих других сферах, хакеры как класс ещё не создали себя как собственную абстракцию. То, что еще предстоит создать, как абстрактный, коллективный, конструктивный проект есть, как говорит Росс, «знание хакера, способное проникнуть в существующие системы рациональности, которые, в ином случае, могли бы казаться непогрешимыми; знание хакера, способное переквалифицировать и, следовательно, переделывать культурные программы и перепрограммировать социальные ценности, освобождающие место для новых технологий; знание хакера, которое, помимо всего прочего, способно генерировать новые популярные романы вокруг альтернативного использования человеческой изобретательности» [5, p. 11].

084

Класс хакеров в равной степени борется с самим собой и противостоит другим. В этом заключается сущность самого взлома — преодолеть взлом предшествующий. В глазах хакера взлом имеет значение только как качественное развитие предыдущего взлома. Этот же дух развития хакерский класс привносит и в самого себя. Каждый хакер видит в другом либо соперника, либо соратника в борьбе против другого соперника, но (пока что) никак не члена того же класса с общим интересом. Последний так трудно осознать именно потому, что он является общим интересом в качественной дифференциации. Класс хакеров не нуждается в единстве в тождестве, он стремится к множественности в различии.

085

Хакерский класс создаёт различия, равно как и взаимосвязи — в его же интересах преодолеть данные противоречия, дабы примириться с самим собой. Произведя себя как сам процесс различия, хакерский класс нуждается в отделении индивидуальной борьбы между хакерами от коллективного интереса, представляющего собой открытие межхакерских взаимоотношений, являющихся выражением свободного и непрерывного будущего, для интересов всего класса. Его (классовый — прим. пер.) конкурентный интерес, в отличие от коллективного, может быть схвачен в форме собственности. Коллективный же интерес хакеров требует новой формы классовой борьбы.

086

Класс хакеров вполне может заимствовать у других те компоненты, которые способствуют его самоопределению. Часто случалось так, что хакеры предоставляли другим классам средства для самореализации (например, «органическим интеллектуалам»¹, связанным с определенными классовыми интересами и формациями). Но, считая себя — ошибочно — интеллектуальным «авангардом» рабочего класса, хакеры должны осознать, что их интересы отличны от интересов рабочих, хоть те и находятся с ними в потенциальном альянсе. Именно с передовой позиции классовых рабочих хакеры ещё способны научиться воспринимать себя как класс. Если хакеры научат рабочих взламывать, то рабочие научат хакеров, как быть классом-в-себе и для-себя. Таким образом, класс хакеров становится классом-для-себя не путём принятия идентичности рабочего класса, но путем отделения от него.

¹ «Органические интеллектуалы» — идеологи-практики, формирующие интеллектуальный климат в обществе. Органическую интеллигенцию противопоставляют интеллигенции традиционной, ошибочно воспринимающей себя как отдельный класс, тогда как объективно её члены являются наёмными работниками умственного труда на службе правящего класса. На деле органическая интеллигенция является самой активной частью класса: тогда как задача традиционной интеллигенции — идеологически обосновывать статус-кво, задача органической — требовать его изменение в интересах трудящихся классов. С этой точки зрения, любой человек становится органическим интеллектуалом, сознательно участвуя в политической борьбе, соединяя в ней теоретическую работу с практической борьбой за интересы своего класса.

087

Векторальное ставит переразвитый мир в непосредственное соприкосновение с неразвитым миром, нарушая границы государств, сообществ, в том числе и сообществ хакеров. Беднейшие фермеры испытывают трудности не только с местным крестьянским классом, но и с векторалистами, которые стремятся монополизировать информацию, содержащуюся в запасах семян, или лечебные свойства лекарственных растений, давно известных простому народу. Крестьяне, рабочие и хакеры при всех своих различиях сталкиваются с одной и той же проблемой — борьбой за освобождение информации, как от собственности, так и от векторального класса. Поэтому самый сложный взлом для нашего времени — это выражение данного общемирового опыта.

088

Хотя далеко не каждый является хакером — каждый способен взламывать. Прикосновение к виртуальному — это общий опыт, потому что это опыт того, что является общим. Если в сущности хакинга заложено нарушение границ, то великий глобальный взлом — это движение обездоленных неразвитого мира под и над каждой из таких границ, следующих любому вектору к перспективе переразвитого мира. Векторы коммуникаций разлетаются россыпью потребительского существования, соединяя объекты со своими субъектами и расширяя направления миграции до небывалых масштабов. Однако то, что ещё предстоит взломать (помимо призыва репрезентировать объект для его субъектов, которые, рано или поздно, погрязнут в скуке и разочаровании), — это открытие нового выражения для этого движения, для этого новейшего желания. Векторальный мир взламывается изнутри и снаружи, призывая объединить все усилия для отвлечения желания от собственности и высвобождения свойств отвлеченного желания.

Литература:

1. Steven Levy Hackers: Heroes of the Computer Revolution (New York: Penguin, 1994);
2. Pekka Himanen, The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age (New York: Random House, 2001);
3. Brian Massumi, Parables for the Virtual (Durham: Duke University Press, 2002);
4. Ronald V. Bettig, Copyrighting Culture (Boulder: Westview, 1996);
5. Andrew Ross, Strange Weather: Culture, Science and Technology in the Age of Limits (London: Verso, 1991).

Перевёл
Артём Бурков

ОНТОЛОГИЯ ДИКОЙ ПРИРОДЫ

ПЕРЕВОД СТАТЬИ
LEVI BRYANT “WILDERNESS ONTOLOGY”

ОТ ПЕРЕВОДЧИКА:

Леви Брайант — американский философ, представитель школы спекулятивного реализма, автор идеи объектно-ориентированной онтологии. В статье «Онтология дикой природы» [Wilderness Ontology], опубликованной им в блоге «Larval Subjects» в августе 2017 года, он пытается разъяснить ключевые моменты одноимённого концепта. Брайант, переходя от вопросов творчества концептов к явлению философской грамматики, подходит к ключевым понятиям и положениям «онтологии дикой природы», в контексте которой трактует бытие и его обитателей (в том числе и всё от них производное — например, человеческие культуры, цивилизацию, язык, общество) как продукты естественного развития природы. Автор предлагает модель мира, в котором не существует субъективно-человеческого деления вещей на «природные» и «рукотворные», а сам человек не является важным и основополагающим элементом бытия.

Такое чувство, будто я постоянно нахожусь в поиске метафор — они, словно некоторые механизмы, помогают мне осознать собственные мысли. Это не простое украшение и не простое дополнение [parergon], хоть Деррида и учил нас тому, что пополнения убранства [parerga] гораздо более важны, чем сперва может показаться. Не являются они и тем описательным инструментом, помогающим нам по-учительски объяснять концепты кому-либо. Нет. Метафоры — это вспышки мысли; даже нечто, быстрее самой мысли. Мы, я думаю, путаемся в них, как если бы мы были результатом неких метаморфоз, которые вынуждены были испытать. Метафоры инициируют векторы становления, сложения мысли самыми причудливыми способами. И, как результат, главная опасность метафор заключается в том, что неизвестна конечная точка остановки мысли. Однажды вы просыпаетесь в Новом Орлеане и говорите себе:

«Всё суть машина!». И вы даже понять не можете, почему и откуда пришла эта мысль. Тем не менее, следующие несколько лет вы проводите, постоянно реконцептуализируя всё сущее под рамки этой новой мысли. «Если я вдруг скажу, что всё вокруг — это машина, тогда как мне расценивать рукотворные технологии?» «Каким образом я могу понять жизнь как машину? А педагогику? Книгу? Теорию?» «Если все вещи — машины, то сама эта моя теория — машина. И как мне тогда определить отношение этой машины-теории ко всем другим машинам, которые она пытается постичь?»

Целое приключение было начато с появлением этой метафоры, этой невероятной мысли, из-за которой, в конце концов, вы и меняетесь. Вы понятия не имеете, выйдет ли из этого что-то хорошее или же вы будете полностью ей поглощены — и по этой причине метафоры опасны. На следующее утро вы просыпаетесь с мыслью

«Честно говоря, словосочетание «дикая природа» не очень подходит к концепту «онтологии дикой природы», который я пытаюсь объяснить – он звучит как часть противопоставления «природа-цивилизация», «рукотворное-природное».

Тем не менее, уж очень мне нравятся романтические нотки этого термина, и я не могу его просто так забросить, несмотря на вносимую им смуту.

Как онтологический концепт, «дикая природа» не должна обозначать никакого соперничества между цивилизацией и природой. Она, скорее, разделяет два разных направления онтологии: вертикальную онтологию гуманистов, где бытие определяется по отношению к человеку и постгуманистические направления мысли, поддерживающие сплошные онтологии и имманенцию»

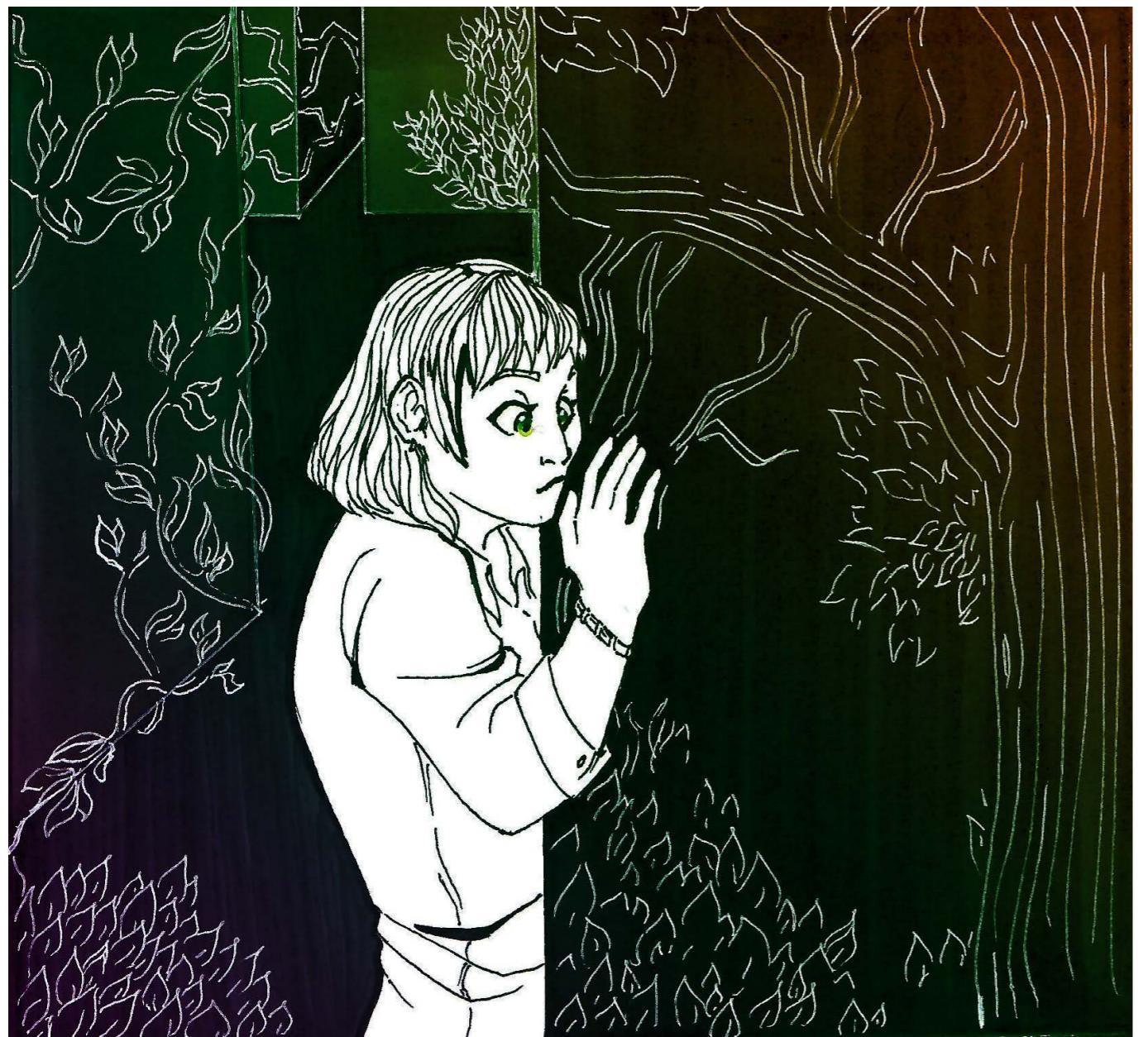
– Л. Брайант, 2011

о том, что всё является неким искривлением, складкой [a pleat or a fold]. И тогда, совершенно неожиданно, вы попадаете в иновселенное бытие. Что значит — постигать сущее как сложенную ткань [pleating] или как некое оригами? Какова логика искривлений или складок? Что является субъектом в складочном понимании? А что — объектом? Каким оригами будет знание, этика, политика? И вновь приходится все переделывать. Это, впрочем, даже хорошо — переделка тоже является своеобразным оригами: вы складываете то, что задумали ещё до начала авантюры и с каждым новым сложением это нечто становится чем-то иным, не похожим ни на какую из своих предыдущих форм.

Вероятно, то, что меня интересует, можно назвать «философской грамматикой» [philosophical grammar], проходящей через нас. Я, например, никогда всерьез не учил грамматику, пока не начал заниматься немецким и французским — и есть у меня подозрение, что по письму это заметно. Тем не менее, и до этого грамотность была во мне, служа способом некоего «сложения» языка или в роли какой-то машины — но я никогда не осознавал самой её сущности. Я чувствовал, когда предложение звучало или выглядело неправильно, хоть и не мог объяснить почему. И, я думаю, то же самое работает с философскими концептами. Вне зависимости от того, специально ли мы обучены философии или нет, мы плаваем в философских концептах подобно дельфинам в океане, едва ли осознавая, что они [концепты] вообще есть. Деррида называет их «философемы». Гегель говорит, что даже простейшее предложение пронизано сложными «понятиями» [notions], в которых можно разглядеть каждый аспект наших мыслей, отношения к себе, к опыту и к другим. Лакан в Семинаре № 5 скажет, что язык «наставил нам рога» [cuckold by language]; другими словами, язык использует нас, а не мы его. И то же можно сказать про филосовскую грамматику: она наполняет каждый аспект наших мыслей, даже если мы сами того не осознаём, вопросы, которые задаём, наше отношение к проблемам и даже наше мировосприятие. Это, впрочем, можно назвать формой лишения свободы, ведь грамматика концептов может вести нас не самыми лучшими путями... Но тогда, как определить лучший?

Становясь на более витгенштейнианские [Wittgensteinian] позиции, я начинаю думать, что большая часть философской деятельности и заключается в работе над самой философской грамматикой. Это была бы некая форма свободы. Мы пытаемся работать над ней, чтобы с её помощью открыть совершенно иной уровень бытия. Это, я думаю, будет отправной точкой от Витгенштейна; или, в любом случае, от данной конкретной версии Витгенштейна. Там, где Витгенштейн говорит, что «философия — это то, что происходит, когда язык берёт отпуск», и пытается аннулировать философские проблемы, обращаясь к анализу обычного языкового использования, я мечтаю о начале философского отпуска или о новых языковых приключениях. Взять, например, концепт природы. Существует грамматика этого концепта, пронизывающая каждую сторону современной мысли и жизни. Возьмем, например, у Аристотеля точную его формулировку — природа это физис [physis] или нечто, возникшее само по себе. Желудь по природе своей вырастает в дуб. С другой же стороны, технэ [techne] — это то, что привносит в природу нечто, что ей самой не создано, не положено. В природе дуба нет ничего такого, что создавало бы из него стол или трость. Вместо этого, ремесленник создаёт новую форму дерева из ничего.

Не будет преувеличением сказать, что этот простой концепт проходит сквозь каждый аспект нашей мысли вне зависимости от того, слышали ли мы об Аристотеле или нет (и я не пытаюсь сказать тут, что Аристотель чем-то плох; он заслуживает внимания точно так же, как и Конфуций, Мэн-цзы, Кант, Гегель, Ницше и все остальные). Мы попросту ограничиваем наши мысли, накладывая табу на мыслителей). Он помогает нам различать естественную и искусственную еду. Он разделяет половую принадлежность, рисуя — неосознанно — порог между «естественной» половой принадлежностью и «неестественной», между «природными» — биологическими — полами и «неприродными». Он также проводит линию между природой и культурой, в итоге приходя к той мысли, что существуют разные области, которые можно расценивать независимо друг от друга, или к той, что проблемы эко-философа отличаются от тех, которые заботят критического теоретика. Философской грамматике очень



трудно сопротивляться, когда она является частью нас самих. Она наполняет наши мысли, наше восприятие,— а мы того даже не замечаем. Есть *дикая природа* [wilderness], находящаяся вне *технэ*, а есть цивилизация, культура. И мы обозначаем каждую из сторон по-разному, в зависимости от обстоятельств. В один момент дикая природа будет «хорошой», а культура «плохой»; в другой — кого-нибудь назовут «варварами», существами дикой природы — а культура, технэ, будет «хорошой».

Но что, если мы всерьёз воспримем строку из одной из песен группы Love & Rockets? Что, если позаимствуем афоризм «вы не можете идти против природы, ведь в этом и есть ваша природа»?

Вместо того, чтобы следовать мортоновскому пути «экологии без природы», мы заявили, что только природа и существует. Поначалу изменения были не так заметны. Но тогда началась работа над философской грамматикой — тысячелетней, не знающей никаких межкультурных границ. Мы сделали её путеводной нитью нашего «полёта». В одночасье уничтожили разницу между *физисом* и *технэ*, природным и искусственным. Технэ — всего лишь одна из многих других тенденций; может, и куда более ускоренная в сравнении с эволюцией, но от того не менее природная. Мы уничтожили границу между природой и культурой, между дикой природой и цивилизацией, между варварами и цивилизо-

«Что необходимо понимать в дикоприродном бытии, так это то, что люди не занимают в нём какого-либо привилегированного или определяющего значения. Мы — существа среди существ, и реальность продолжит своё существование даже тогда, когда мы перестанем существовать или вымрем.

Децентрализация и приумножение точек зрения — главное предназначение дикоприродного мышления. В таком случае человеческий взгляд на мир будет всего лишь одним из множества других. Охотник соперничает с точкой зрения гризли

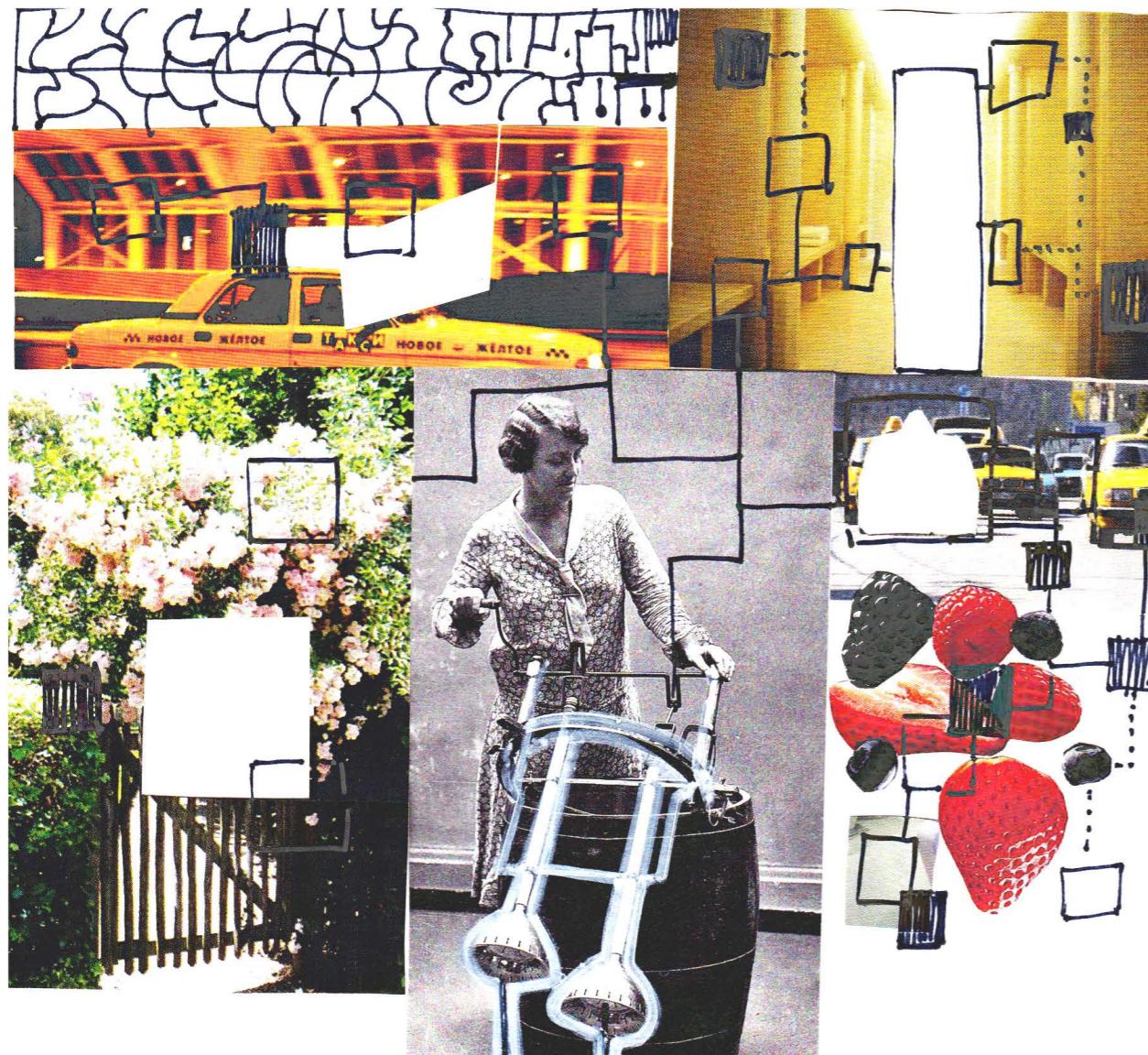
или приближающейся зимней бури. Он — существо среди существ, а не то существо, с которым себя соотносят все остальные».

— Л. Брайант, 2011.

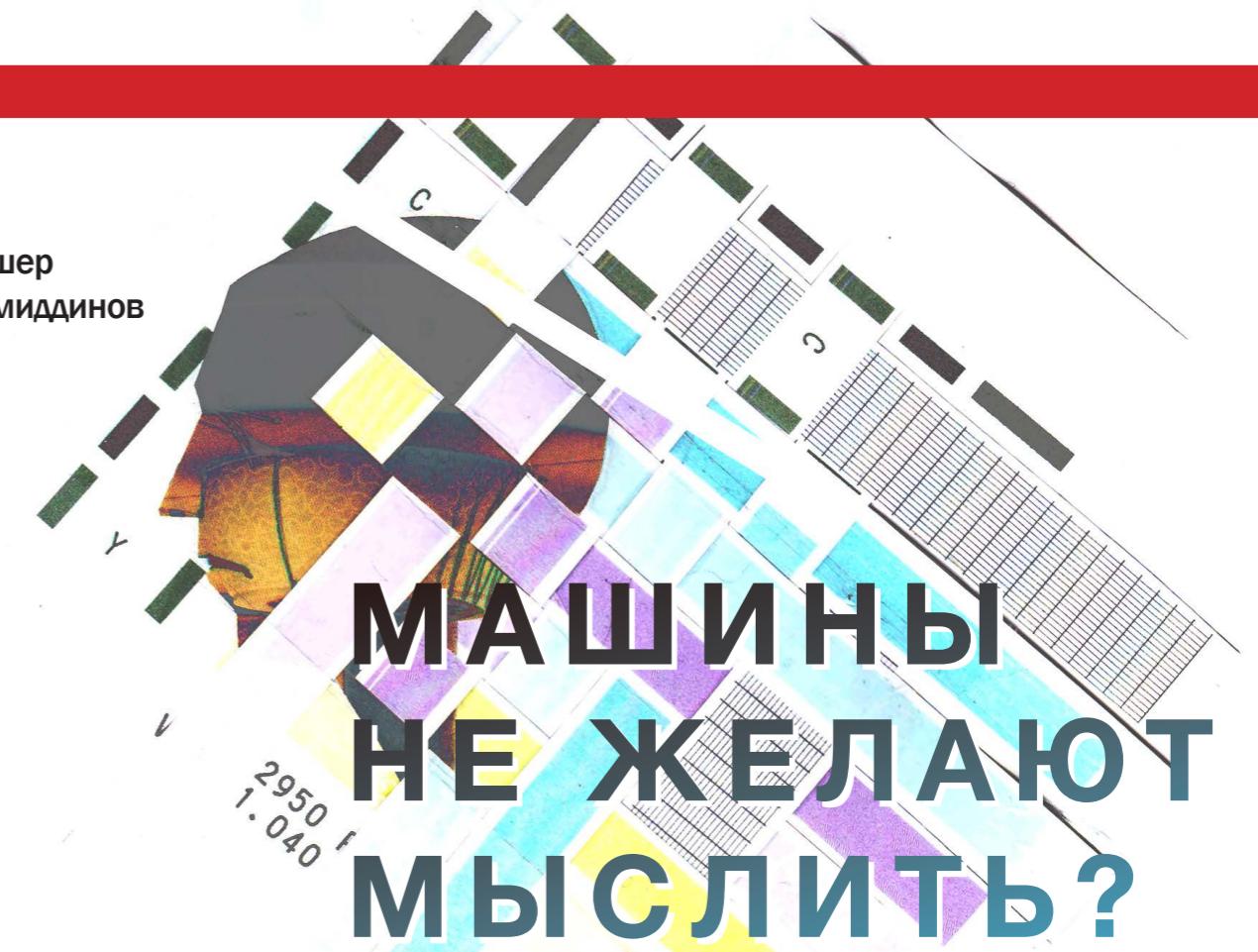


ванными, рассматривая их как некий природный феномен. Мы не можем больше утверждать, что есть более или менее цивилизованные люди, более или менее природные полы. Вместо этого мы выступаем лишь как часть *дикой природы*. Вы не становитесь ближе к природе, когда отдохаете в Роки-Маунтин, подальше от города. Нет, даже посреди Токио вы всё равно будете в *дикой природе*, ведь кроме неё ничего и не существует. *Дикая природа* — не место, куда можно пойти. Это, скорее, *концепт места всех мест*. И с этим концептуальным сдвигом и другие концепты должны быть переделаны, сложены [folded] по-новому; в то же время становится невозможным думать о городе и пригороде, о городском и пригородном, не признавая всё это зависимым от более «широкого» природного мира. Они являются таким же проявлением природы, как и всё другое, пронизаны ей насквозь. Мы не можем более различить культурную, экономическую и эко-

логическую политику — ведь все её подвиды объясняются через *дикую природу* и принадлежат только ей. И теперь, где ранее «природа» осмысливалась в эссециалистских рамках, где звучали постоянные споры между теми, кто считает, что правление «положено природой» (Тезис Аристотеля в «Политике»), и между теми, кто верит в то, что общество положено человеком, где веровали в превосходство мужчины над женщиной или одной расы над другой, мы обнаруживаем креативную и изобретательную природу, в рамках которой все аспекты этих споров признаются одинаково верными и «природными», — и вести демагогию становится невозможным. Мы работаем над грамматикой и стараемся воплотить её в действительность, пронося через немыслимые места и, хотелось бы верить, даря надежду на воплощение самых немыслимых форм жизни. И если мы спросим, мол, где же всё-таки «дикие» вещи находятся, то ответ прост — везде.



Алишер
Саймиддинов



Проблема:

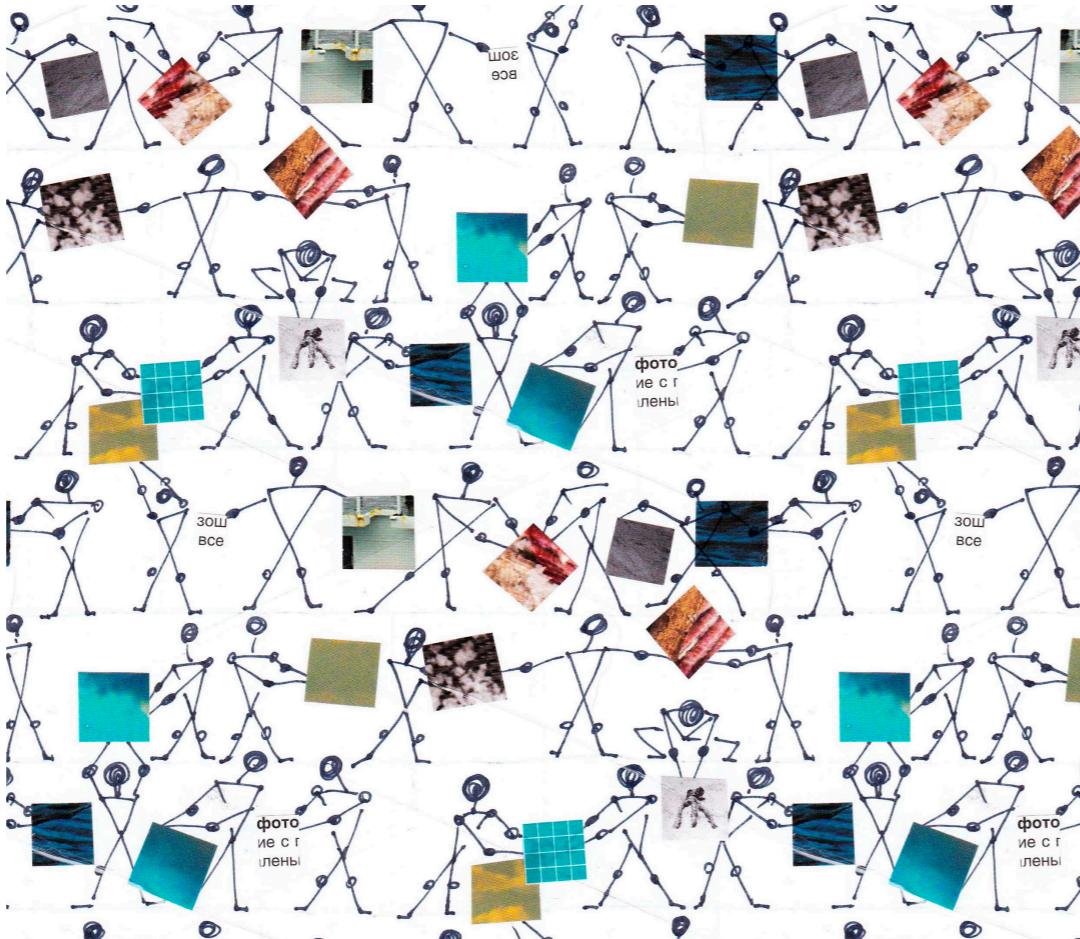
Прогресс в области проектирования сложных автоматизированных самокорректирующихся интеллектуальных машин всё ещё поддерживает фантазм о том, что человеческое мышление можно с успехом имплементировать на искусственном носителе. И, как правило, многие концепции (не только редукционистского характера) постулируют возможность создания полноценного искусственного разума, который предполагал бы в себе способность к творчеству и пониманию. Главной предпосылкой служит то, что природа мышления может быть представлена в качестве алгоритмизированного объекта. Существует целая история споров и размышлений на тему «сильного» искусственного интеллекта, под которым Джон Сёрл подразумевал концепцию, согласно которой компьютер, запрограммированный подходящим образом, может рассматриваться в качестве полноценного сознания (теория же «слабого» ИИ ограничивается лишь рассмотрением компьютера в качестве средства исследования когнитивных процессов) [7]. В основании «сильного» ИИ лежат четыре необоснованных допущения, которые в своё время выделил Хьюберт Дрейфус:

- 1) Психологическое допущение.
— Природа мышления формализуема и вычислима.
 - 2) Эпистемологическое допущение.
— Знание формализуемо.
 - 3) Онтологическое допущение.
— Мир может быть проанализирован в терминах определённых атомарных фактов (вытекает из эпистемологического)
 - 4) Биологическое допущение.
— Природа мышления определяется через чёткое различие между цифровым и аналоговым.
- В данном случае всё равно остаётся незамеченным то, как данные допущения подкрепляются негласным консенсусом в отношении понимания специфики самого технического (алгоритмизированного) объекта. Для более детального критического разбора теории «сильного» ИИ необходимо выделить, по крайней мере, три допущения, поддерживающих фантазм очеловеченной машины:
- 1) Онтологическое допущение.
— Информация (преобразуемая и обрабатываемая) сводится исключительно к процессу передачи.

2) Технологические допущения.

— Функционирование технического объекта определяется через количественное прибавление новых компонентов (правило аддитивности), что экстраполируется на понимание природы мышления. Иными словами, если у вас есть желание, чтобы объект «АВ» работал иначе (более эффективней в контексте какой-то ситуации), то вы добавляете к нему компонент «С» (к примеру, функционал большинства систем охлаждения определяется через заданное количество вентиляторов и радиаторов). По аналогии с этим примером, n -ое число алгоритмов в сумме будет составлять функциональную природу человеческого мышления. Если когнитивные процессы не имитируются каким-то одним алгоритмом, то это не означает в данном случае того, что множество подобных алгоритмов не будет с полным правом имитировать данные процессы (такую позицию на сегодняшний день отстаивают многие популярные теоретики ИИ, а также философы сознания, которых мы ещё коснёмся).

— Наличие семантики (смыслового содержания символов) не противоречит реальности технического объекта.



Теорема:

Теория имплементации человеческого мышления на искусственном носителе основывается на неверном представлении о природе технического объекта.

Доказательство:

Наше первое онтологическое допущение определяет информацию как нечто такое, что имеет своими фундаментальными качествами регулярность, детерминированность и локальность. Здесь наиболее адекватную критику данного положения выдвинул в своих работах французский философ Жильбер Симондон, который показал, что теория информации ограничивается сугубо формальным представлением передачи

информации, не учитывающим индетерминизм, представленный в «состоянии конкретного получателя информации, квалифицируемого в качестве метастабильного» [4, р. 36]. По Симондону, в самом процессе информирования предполагается момент становления информированным, в котором получатель меняется, не являясь, таким образом, пассивным адресатом. В этом плане наделение значением получаемой информации предполагает потенциальную вариативность восприятия в противовес формальному подходу

теории информации, игнорирующей момент интерпретации и понимания. Поэтому нам необходимо также учитывать неформализуемую вариативность информации.

Первое технологическое допущение часто выдаётся за полноценный аргумент. Так, сторонники «сильного» ИИ сетуют не только на собственные теоретические положения, сколько на техническую составляющую (будь то недостаточная производительность или трудность в реализации комплексных процессов обработки данных). Таким образом, нехватка теоретической аргументации маскируется техническими ограничениями. Что является, к примеру, отличительной чертой теории образов Рэя Курцвейла, рассматривающего имплементацию мышления на искусственном носителе в качестве постепенного расширения рекурсивной иерархической системы модулей по распознаванию внешних данных (образов, символов, контекстов действия и т.п.) [2]. Он указывает, что посредством умножения подобных модулей можно реконструировать высшие мыслительные процессы. Последний тезис обращается исключительно к производительным мощностям, ограниченность которых, как предполагается, не должна оспаривать самой теории Курцвейла. То же самое справедливо для Пола и Патриции Чёрчленд, которые обосновывают представление о мышлении как об особом автомате по обработке данных, парируя мимоходом аргумент Джона Сёрла о невозможности сведения семантики (смыслового содержания символов) к синтаксису (последовательности символов). Сёрл полагал, что манипуляция символами согласно заданному набору правил (принцип действия компьютерной программы) не может подразумевать работу со смысловым содержанием символов, отчего мы способны сделать вывод о невозможности полноценной имитации когнитивных процессов на искусствен-

ном носителе. Чёрчленды же упрекают Сёрла за то, что тот берёт за отправную точку исполнение одного алгоритма, а не комплексного множества, что сохраняло бы возможность продуцирования эффекта понимания смыслового содержания [5]. Иными словами, усложнение синтаксиса не может исключать семантику. По мнению Чёрчлендов, вся дальнейшая ответственность за имплементацию мышления падает на плечи инженеров, занимающихся архитектурой компьютера. Обоснование имплементации у Чёрчлендов остаётся в подвешенном состоянии, так как опровержение аргумента Джона Сёрла базируется на простой аналогии между природой сознания и природой света (подобно тому, как мы не можем отрицать электромагнитную природу света, находясь в тёмной комнате с маленьким магнитом, мы не можем отрицать и вычислительную природу мышления, имея перед собой лишь один простейший алгоритм), а действенность данной аналогии, в свою очередь, возлагается на увеличение вычислительных мощностей.

Главной загвоздкой в проблеме имплементации является ограниченное понимание онтологии технического объекта. Машина, в случае Курцвейла и Чёрчлендов, определяется через прибавляемые компоненты (модули распознавания образов, к примеру), что экстраполируется на понимание природы мышления. Поэтому семантика для Чёрчлендов необоснованно выводится из расширенного синтаксиса, а способность к творчеству (к нормативным актам) для Курцвейла оформляется в результате расширения системы модулей по распознаванию данных. В этом случае неверное понимание технических объектов влечёт за собой неверное истолкование природы мышления.

Для более релевантного определения реальности технического объекта стоит обратиться к концепции конкретизации Жильбера Симондона. Данная концепция предполагает, что технические объекты становятся полезными во многих направлениях, нежели в каком-то одном, то есть они переопределются в своём составе для достижения другого уровня интероперабельности [6, р. 16]. Если в случае с применением аддитивного правила техника идентифицируется через сумму прибавляемых компонентов, то в случае с конкретизацией техника, наоборот, утверждается через

выделение уникальных компонентов, открывающих более высокий уровень интероперабельности или, другими словами, производящих возможность более разнонаправленного действия (к примеру, достаточно сравнить цифровые технические объекты с аналоговыми). Основываясь на историческом опыте, можно сказать, что конкретизация предполагает развитие абстрактных технических объектов. В этом смысле формальные синтаксические системы (алгоритмы компьютерных программ) представляют собой следствие конкретизации естественного языка в более универсальный абстрактный язык через исключение семантики (способность к пониманию смыслового содержания символов остаётся привилегией человека не в силу какой-то ограниченности технических объектов, но в силу самой логики их становления). Последнее положение не предполагает того, что технический объект существует автономно от носителя семантики. Жильбер Симондон полагал, что генезис материи проходит через множество фаз (физическую, биологическую, техническую), соотносящихся друг с другом [3], поэтому техническая фаза является продолжением биологической фазы. В таком случае техника и носитель семантики включены в более общую схему генезиса (или информационного процесса, о котором мы говорили выше), которая предполагает их взаимное становление (как техники в человеке, так и человека в технике), основанное на недетерминированности циркулирующей информации. Что, в свою очередь, позволяет отказаться от классической аналогии между человеческим мышлением и компьютером, аналогии, основанной на неверном понимании природы технических объектов.

Примечания

1. Дрейфус Х., Чего не могут вычислительные машины.— М.: Прогресс, 1978.— 333 с.
2. Курцвейл, Р. Эволюция Разума.— Москва: Издательство «Э», 2015.— 352 с.
3. Bardin, A. Epistemology and Political Philosophy in Gilbert Simondon: Individuation, Technics, Social Systems. Springer. 2015.
4. Barthélémy, J.-H. Life and Technology: An Inquiry Into and Beyond Simondon. Meson press. 2015.
5. Churchland, P. Could a Machine Think? // Scientific American. 1990.
6. Iliadis, A. Informational Ontology // Communication+1. Vol. 2 [2013], Iss. 1, Article 5.
7. Searle J. Minds, Brains, and Programs // The Philosophy of Artificial Intelligence / Boden M. (ed.) Oxford, 1990.





Кеннет Голдсмит известен как поэт-экспериментатор и концептуальный художник. Преподаёт в Пенсильванском университете. Создатель библиотеки *UbuWeb* и сервиса *PennSound*, предназначенного для свободного распространения актуального поэтического слова. Называет себя литературным коммунистом. В 2011 году вышла его книга «*Uncreative Writing: managing language in the digital age*». Интервью посвящено экспликации концепта «uncreative writing».

Перевёл
Николай Червяков

КЕННЕТ ГОЛДСМИТ: “ВЕСЬ ИНТЕРНЕТ – ЭТО ТЕКСТ, СОГЛАСНО БАРТУ”

ПЕРЕВОД ИНТЕРВЬЮ
ДЛЯ ФРАНЦУЗСКОЙ ГАЗЕТЫ «LIBÉRATION»

Что вы думаете по поводу перевода «UNCREATIVE WRITING» («НЕТВОРЧЕСКОЕ ПИСЬМО») как «ÉCRITURE SANS ÉCRITURE» («ПИСЬМО БЕЗ ПИСЬМА»)?

«Uncreative writing» берёт начало в феномене подготовки писателей (creative writers) в США. Это была критика подобной академической индустрии. «Ecriture sans écriture» мне кажется более уместным во Франции, где этот феномен не так распространён. В интернете мы целыми днями пишем, ничего не зная о нём. Написание постов на Facebook большинством людей не рассматривается как создание текстов. Это и написание, и не-написание.

Вы можете дать определение нетворческому письму?

Это всё то, что мы производим в интернете. Люди пишут и читают там уже более двадцати лет, но это не рассматривается с точки зрения литературы. Мне говорят: «Я виню себя, что больше не читаю и не пишу так, как прежде». Я их спрашиваю: «У вас есть Facebook? У вас есть электронная почта? У вас есть Twitter? Да? Значит, вы читаете и пишете». Однако подобное существовало и до интернета. Эрнест Хемингуэй в 1950 году написал рассказ из шести слов: «For sale: baby shoes, never worn». Может ли мы сказать, что Эрнест Хемингуэй не настоящий

писатель? По-моему, корни нашего цифрового письма лежат в модернизме.

В чём писатель подобен программисту?

Мы перемещаемся по очень сложной платформе, даже в простом универсуме обработки текста. Большинство людей не понимает, что даже Word или Google Docs становятся платформами для воспроизведения и распространения текстов, но не создания содержания. Контекст — это новое содержание. Люди думают, что они просто пишут письмо или роман, тогда как они делают намного больше. Всякий раз, когда я открываю документ Word, копия сохраняется каждые тридцать секунд, удаляется, возвращается и т.д. Почему эти файлы не могут быть литературой?

Вы связываете нетворческое письмо с ситуационизмом и с конкретной поэзией, чтобы установить родство?

Это продолжение и конкретной поэзии, и Анри Мишо, и Вальтера Беньямина, и Дюшана, и Пикассо. По-моему, на протяжении всего XX века модернизм и постмодернизм вели нас к цифровому. Они научили нас быть цифровыми. По сути, мы находимся где-то между кубизмом и сюрреализмом. Помимо этого, когда мы прогуливаемся по пространству в Google Maps, это

не что иное, как ситуационистское высвобождение пейзажа. Это психогеография: передвигаясь по карте, вы одновременно здесь и где-то ещё. Как в случае с Pokemon Go, который позволяет охотиться за виртуальными объектами. Это также и сюрреализм, поскольку мы подобны зомби, бродящим с помощью девайсов. Мы отказываемся смотреть на это подобным образом, потому что видим в этом что-то деструктивное, но сюрреализм как раз любил деструкцию. Также вы можете подойти творчески к интернету, а-ля Дюшан, и представить его в виде склада реди-мейдов.

ИНТЕРНЕТ ПРЕВРАТИЛСЯ В ОГРОМНЫЙ ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР, РАЗВЕ ЭТО НЕ ПРОТИВОРЕЧИТ СИТУАЦИОНИСТСКОЙ МЫСЛИ?

Вдоль торговых центров вплоть до самого Google есть гигантские библиотеки, а также библиотекари, которые накапливают интеллектуальную материю для её бесплатного распространения. Большая часть интернета — это по-прежнему социальные медиа.

ВЫ ТАКЖЕ ОБРАЩАЕТЕСЬ К УЛИПО...

Twitter ограничивает длину поста. Миллиарды людей вынужденно пишут тексты, как члены УЛИПО, и даже Трамп, который не заявляет: «Я президент Соединённых Штатов, мне нужно 500 слов». Благодаря УЛИПО я осознал, что идея механизма куда важнее, чем её продукт. Это программистское письмо.

ВЫ РАССМАТРИВАЕТЕ ИНТЕРНЕТ КАК ОГРОМНЫЙ АРХИВ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ТВОРЧЕСТВА.

Совершенно верно. Мы продолжаем читать Шекспира, но сегодня его творческое наследие полностью умещается в память компьютера. Что я могу с его творчеством делать, как я могу переделывать эти слова? Это новый вопрос для письма. Перемещать информацию для создания нового содержания, как Марсель Дюшан и концептуальное искусство сто лет назад. Это фантастика. Сейчас мы можем делать подобное с языком. Искусство уже давно так делает, письмо же этого не открыло. У письма нет своего Дюшана. Мы слышим: «Никогда! Это же плали-

ат!». Но почему нет? Письмо склонно быть чрезвычайно консервативным в отношении к языку.

ВЫ ГОВОРИТЕ, ЧТО СЕГОДНЯ ЯЗЫК ОКАЗЫВАЕТСЯ БОЛЕЕ ПЛАСТИЧНЫМ, СПОСОБНЫМ К МНОЖЕСТВЕННЫМ ПЕРЕСТАНОВКАМ. ЭТО КОНЕЦ ТВОРЧЕСТВА КАК ТАКОВОГО?

Как и в музыке, которая делает миксы и ремиксы, этот процесс никогда не кончается. Сегодня мы, подобно диджеям, имеем инструменты создания миксов, копий и новых версий текста. Почему бы нам как писателям не встать на защиту реапropriации и плагиата?

ВРЕМЯ АВТОРСТВА ПРОШЛО?

Пятьдесят лет назад Ролан Барт уже говорил о смерти автора, об этой разнице между языком и текстом. Потому что текст постоянно меняется, у него нет чёткой формы, он допускает расхождения, выстраивает пространство для множественных интерпретаций. Интернет — это возраст текста Ролана Барта. Весь интернет — это текст, согласно Барту, пригодный для деконструкции, перемешивания. Посмотрите на развивающийся искусственный интеллект и роботов, которые начинают самостоятельно писать. Кто тут автор? И кто читатель? Боты Google, читающие всё подряд, лучшие читатели в мировой истории. Они поставят под сомнение исключительное право человека на литературу.

КАК НА ВАШУ КНИГУ ОТРЕАГИРОВАЛИ В СОЕДИНЁННЫХ ШТАТАХ?

Книга была воспринята в штыки, потому что она подрывает все базовые западные ценности: оригинальность, гениальность, великие романы, шедевры, капитализм. Американцы интересуются только тем, что касается правил и рекомендаций для письма. Программы творческого письма¹ создают определённый тип писателей, предоставляя им правила для разработки якобы великого романа. Если ты следуешь правилам, по твоему роману снимут фильм в Голливуде, сделанный по тем же самим правилам. И это называется творчеством?

¹ В русскоязычном мире подобный феномен известен как «художественное/литературное мастерство».



ВАШИ ТЕОРИИ ДВИЖУТСЯ В СТОРОНУ ОТ ИНДИВИДУАЛИЗМА И САМОИЗОЛЯЦИИ, КОТОРЫЕ ПРЕОБЛАДАЮТ НА СЕГОДНЯШНИЙ МОМЕНТ.

Я литературный коммунист. Я не думаю, что в литературе кто-то может чем-то обладать. Интернет представляется таким океаном, в котором мы берём и отдаём. Я не полагаю, что моим существованием управляет одна-единственная оригинальная идея. Я — это композиция из идей. Я их только перемешиваю (в современном смысле слова). Но всё, что я говорю, взято мной откуда-то. Я говорю то же, что говорил Дюшан, но за сто лет до меня. Теперь это звучит иначе.

ПИСАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ ПЕРЕСТАЁТ СУЩЕСТВОВАТЬ?

Facebook — это тоже опыт, но никогда не заканчивающийся. Это автобиография культуры. Facebook намного лучше, чем любой из романов.

Я написал книгу под названием «День», где скопировал новости из New York Times. Эта книга никак не связана с интернетом, но в то же время она сильно с ним связана. Я не смог бы её создать во времена до интернета, лет пятьдесят назад. «День» — это потрясающий роман. В нём присутствуют любовь, смерть, война, поражения, трагедии. Наш повседневный язык настолько богат, что мы никогда не испытываем нужды в темах для разговора.

ВЫ УТВЕРЖДАЕТЕ, ЧТО НЕТВОРЧЕСКОЕ ПИСЬМО СПОСОБНО СТАТЬ ЛИТЕРАТУРОЙ ПОСТИДЕНТИЧНОСТИ.

Возможно, мы больше не знаем, кто есть автор. Возможно, анонимное производство текстов осуществляется роботами. Возможно, моя идентичность может быть скопирована интернетом и может даже не являться моей собственной идентичностью. Сегодня в США мы имеем по-

литику идентичности, которая хочет наделить идентичность неприкосновенностью, что само по себе романтично и невозможно. Когда ты загружаешь что-либо в интернет, ты теряешь над загруженным контролем и упускаешь его из своего собственного владения.

По-вашему, РОМАН МЁРТВ?

Это как спрашивать, мертва ли живопись, в то время как она переносит своё изящество в интернет! Я не могу поверить в смерть формы. Если бы роман копнул в себя чуть глубже, как «Улисс» Джойса в своё время! Роман не умер, он спит. Всякий, кто в 21 веке считает себя писателем, должен способствовать его пробуждению.

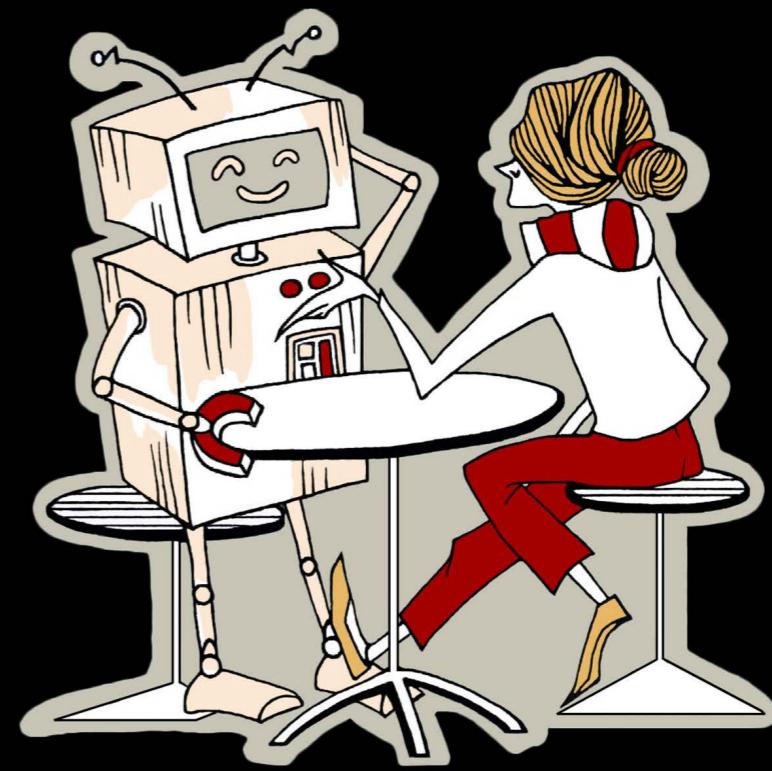
На ваших занятиях вы чувствуете, что напротив вас — новое поколение?

Нет, не особо. Я им даю средства, чтобы видеть мир иначе. Но они терроризованы политикой

идентичности, которая на данный момент доминирует в США. Им страшно сделать что-нибудь оригинальное. Мы находимся в периоде пропагандистского искусства.

«Интернет уничтожает литературу (и это хорошо), — говорите вы в вашем сборнике размышлений «Теория». Вы не переоцениваете эту силу?

Интернет уничтожает существовавшую модель распространения литературы. Но авангард не уничтожает литературу, он способствует её перерождению. Речь не о том, чтобы полностью уничтожить литературу, но только о том, чтобы привнести в неё немного воздуха и света.



СПЕКУЛЯТИВНЫЙ КОФЕЁК

ХУДОЖНИК

Дмитрий Воронин

Мне в детстве тетрадку вручили
И синий чудной карандаш,
Меня ни чему не учили,
Я сам разукрасил пейзаж.

Над синей опушкой летают,
Цвет неба впитав два орла,
И рой облаков разгоняют –
Четыре могучих крыла.

Сливаться пейзаж начал с небом –
Я бросил тогда свой эскиз,
Я взял карандаш бледно-серый –
И тучи обрушились вниз.

Волны синих сереют барабаны,
И бьются о скалы прибой,
Безумно красиво и страшно –
Представить сей миг роковой.

Лёг жёлтый мне в руку несмело –
На небе всплывает луна,
Палитра – забавное дело,
Зелёным сияет она.

И свет изумрудный на скалы
Роняет, не зная о том,
Что в мире чудес слишком мало,
Хоть много прекрасного в нём.

Мне надо закончить картину –
Я чёрный последним беру,
Рисую меж волн бригантину
И следом на днище дыру.

Плынут две чернильные тени,
И мраморный блещет рассвет,
Я им подарил день рождения,
А мне было только пять лет.



Иллюстрации: Дарья Аксёнова

В этом году у СТОЛА появился
собственный репортёрский корпус



Эти и другие репортажи с
самых необычных мест и
событий – на нашем сайте
STOL.GURU

Большое сердце Влади
Фридмана



ПЕТУШКИ - 2

Евгений Закаблуковский

Слушайте
аудиокомментарии
автора на сайте
<https://stol.guru/petushki2>



Все говорят: Кремль, Кремль. Ото всех я слышал про него, а сам ни разу не видел. Так поэма начинается, кажется. Вот и я, сколько раз уже проходил через него на-работу-и-с-работы-через-разные-ворота — и ни разу не видел Кремля.

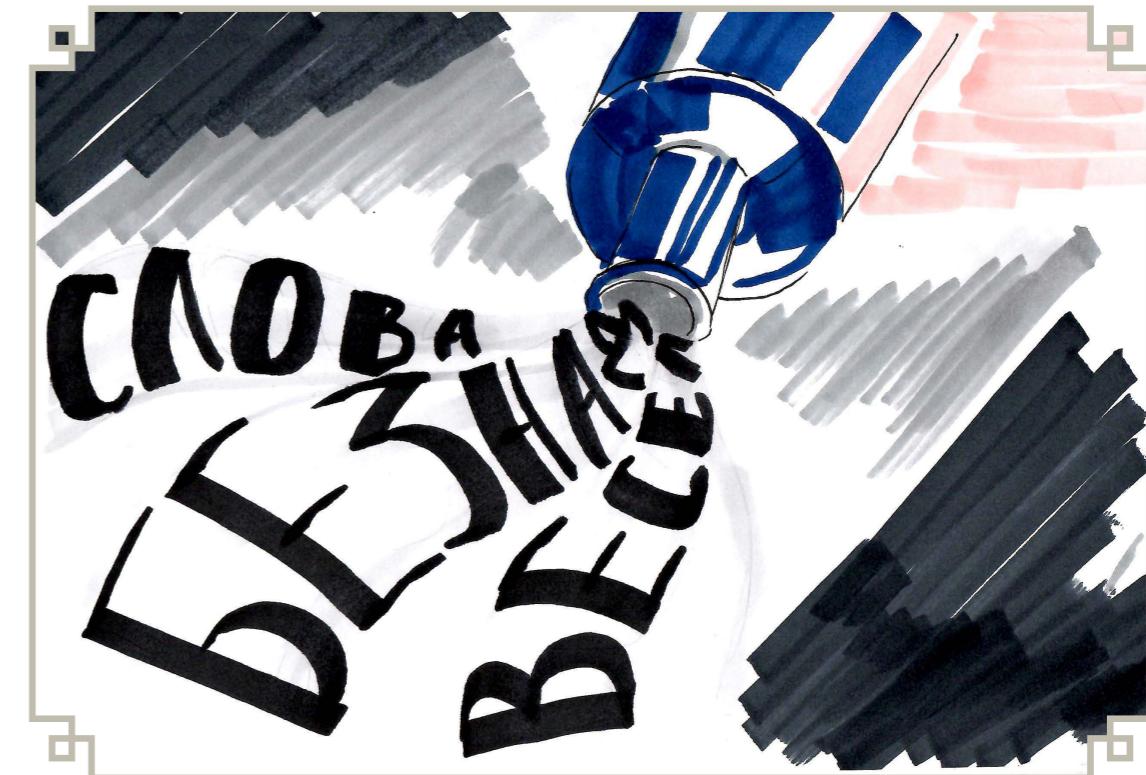
А что ж такого, ведь тропа-то ведёт сама, куда надо, и путеводная звезда имеется, только моя-то не висит в зените, а прожигает разлинованный асфальт где-то в районе надира¹. Вот и бредёшь, уставившись куда-то вперёд и вниз, и приходишь, куда надо.

А куда мне надо-то? Да что я спрашиваю, в магазин, конечно. Там всё для людей, все выложено-выставлено, смотри себе, не торопясь, влево-вправо, вверх-вниз, да присядь, да обойди.. Да что же за аромат такой суетится вокруг, что за одористическая² мерзость!! Ну, ты собрался в магазин, это же предстоит радость великая, *gaudium magnum*³! Так омой тело своё, очистись, надень что-то из верхнего ящика. Ведь должно быть что-то свежее в верхнем ящике, мыльцем душистым переложенное. Потяни за рукав-то..

Пусть даже оттуда вытянулся, вывалился какой-нибудь потрапанный свитер с оленями! Олень — животное благородное, хотя достопочтенный фон Линне⁴ и называл его варваром⁵. Ну так ведь и человек такой: благородный снаружи, а оставь его одного, так прости Господи, что творит. А в магазин нужно идти светлым, и не портить другим их персональный потлач⁶. Мы ведь и правда, как какие-нибудь чингачгуки, в предвкушении радости обмениваемся дарами, ты им — бумажки цветные, они тебе — товар, вот и перераспределились богатства общинные.

А глаза разбегаются, человек маётся, мучается, кланяется, выпрямляется. Говорят, есть такие, кто приходит в магазин и уже знает, что хочет. Хорошо, если найдет, пусть и не сразу. А если нет вот именно того, что хочется? Поэтому лично я никогда не томлюсь нацеленно. Смотрю на полочку, скользжу глазами бустрофедоном⁷, бывает, что долго пашняется. Тут главное — не торопиться, не подгонять себя, она сама тебе подскажет, и рука твоя протянется. И ты понимаешь, что «поймал», и даже не стоит вопрос цены. Потому что пришел ты за ней, и вот она уже почти твоя. Ну, значит, надо брать. А от желания сердце колотится: открыть бы, да, открыть бы прямо тут, на месте, да причаститься..

Раньше, помнится, не особо одобряли это дело. Мол, ты, мил человек, купи, неси домой, да и делай там, что хочешь, только меру знай. А сейчас — пожалуйста, бери, тяни, осматривай, ощупывай,нюхай, только за пазуху не суй. Ну, насчет этого в магазинах нынче нравы строгие: встанут субтильные субъекты с мутноватыми глазами вдоль



стеллажей и сторожат стражи, как бы подозревая, что намерение у тебя имеется не потлач совершить, а восьмую заповедь нарушить, «*lo tignov*⁸». Я этот их взгляд всегда нутром чувствую, и радость моя предзакатная омрачается изрядно. Ну как в таком месте вообще можно подозревать приличного человека, да еще и с оленями на груди? Тем более, он сюда приходит, ведомый звездой в надире, чуть ли не каждую седмицу, а то и по нескольку раз, если невмоготу.

А еще случается, откуда-то сбоку вдруг зазвенит-затрещит-забормочет. А она сначала как бы не замечает, звук всё громче, всё настойчивей, он распирает-терзает-разрывает ей сумочку, такую же нелепую, как она сама. А она брови вздернет, зрачки сузит, как у бесовского кошачьего отродья принято. «И у кого это так бренчит?» — удивляется всем своим видом. Похлопает себя по карманам, посмотрит себе на ляжки недоумённо, и когда уже тебе нестерпимо захочется нарушить в отношении неё шестую заповедь, она, наконец, находит в кожаных недрах телефон и долго-долго-непрерывно-мучительно-подозрительно смотрит на экран, зрачки её сузились уже в нитевидный пульсар, медленным движением проводит она пальцем по стеклу и как зазвенит-затрещит-забормочет.. Ну что же это делается, ведь еще апостол утвердил, *hai gynaikeis en tais ekklesiais sigatosan*⁹, так что же она в святом для многих месте трещит?!

А я уже на полочку выставил себе, или даже в корзиночку сложил многоократно, бывает, что и причастился. У меня уже настроение возвысилось и слава в вышних, на земле мир, людям благоволение, ed



introibo ad altarem venditoris¹⁰. А эта блудница-болтовница воссоединилась с нечистым своим мужем, который у полок смердящим койотом ошивался, и приближаются, окружают, обволакивают. И нет спасения от Сатаны и приспешников его.

Всё же вышел я, наконец, выполз, вылупился, но больно мне так, как будто три зуба разом выдернули, что-же-боже-за-что-же, ох... Сам не знаю, как домой добрался, руки дрожащие тщательно вымыл, рушником обсушил, драгоценности свои бережно, но быстро из пакетика вынул, открыл умело и... се, сверкнула молния, и в свете её явился царственный камень сверкающий, и свет камня и молнии слился, засиял, вспыхнул во стократ сильнее, и озарил все вокруг.

Вот, ради этого длящегося ощущения и терпел муки адовые, а сейчас всё хорошо, утоляются печали, и время сжимается в формат *in octavo*¹¹. Но как же случается все это? Ведь эффект — поразительнейший. Тут и форма, и аромат, и содержание, и звуки, всё сливается в экстазе присутствия «медиума для встречи с божеством», как писал один многомудрый немец¹². И ты уже никогда прежним не станешь, и Гераклит толкует о том же, *potamoisi toisin autoisin embainousin*¹³, не войти никому дважды в одну и ту же реку.

Венедикт Василич-покойник¹⁴ однажды рассказывал, что все его однокашники не любили читать. Ну вот, скажем, есть люди, которые не любят выпивать. Поэтому выделиться ему там было нетрудно. С тех пор прошло полвека, а мало что изменилось. Книгой мы болеем, книгой же и лечимся. Дай Бог и помереть с ней в руках, и если придёте проводить, призрейте сироту, положите рядом томик. Но, пока живой, буду продолжать ходить в магазин книжный, ведомый своей звездой в надире.

ПРИМЕЧАНИЯ

1 *Nadir*: направление, указывающее непосредственно вниз под конкретным местом, то есть это одно из двух вертикальных направлений, ортогональных к горизонтальной плоскости в данной точке. Противоположное надире направление называется зенитом. Иногда слово используется также в переносном смысле для обозначения самой низкой точки душевного состояния человека, или качества его профессиональной деятельности.

2 *Одористический* — термин, обозначающий нечто, имеющее отношение к обонянию, запахам.

3 *Gaudium Magnum*: (лат.) «радость великая». Часть формулы, возвещающей о том, что избран новый папа римский.

4 *Фон Линне*: Карл Линней, также известен, как Карл фон Линне (1707—1778) — шведский естествоиспытатель и врач; создатель ещё при жизни принёсшей ему всемирную известность единой системы классификации растительного и животного мира.

5 *Cervus elaphus barbarus*: один из подвидов благородного оленя.

6 *Потлач*: традиционная праздничная церемония демонстративного обмена дарами североамериканских индейцев. Главная цель потлача — налаживание общественных связей.

7 *Бустрофедон*: способ письма, при котором направление письма чередуется в зависимости от чётности строки, то есть если первая строка пишется слева направо, то вторая — справа налево, третья — снова слева направо и т. д. Это движение напоминает движение быка с плугом на поле.

8 *Lo tignov*: (иврит) — «Не укради!». Восьмая заповедь т.н. декалога — десяти основных законов, которые, согласно Пятикнижию, были даны Моисею самим Богом на горе Синай.

9 *Hai gynaikes en tais ekklisiais sigatosan*: (др.-греч.) «А женщины пусть молчат в церквах». Фрагмент первого послания ап. Павла к коринфянам.

10 *Ed introibo ad altarem venditoris*: (лат.) — «И подойду к алтарю торговца». Переиначивание латинской литургической формулы. Так же встречается в каноническом варианте в «Улиссе» Д. Джойса, однако тоже используется Быком Маллиганом в ироническом ключе.

11 *In octavo* — популярный книжный формат.

12 *Многомудрый немец*: зд.: Густав Меншинг, 1901—1978, западногерманский религиовед.

13 Цитируется первая часть высказывания Гераклита, полностью звучащая так: «На входящих в те же самые реки притекают в один раз одни, в другой раз другие воды» (*Potamoisi toisin autoisin embainousin, hetera kai hetera hudenta epirei*).

14 *Венедикт Василич*: зд. Венедикт Ерофеев, автор знаменитой поэмы «Москва-Петушки».





ИНТЕРВЬЮ
С АЛЕКСЕЕМ
САЛИНЫМ

«ФИЛОСОФ
ДОЛЖЕН
СОЗДАВАТЬ
ПРОБЛЕМЫ
ДЛЯ МАСС,
ДЕЛАТЬ ИЗ
ТЕХНОЛОГИЙ
ПРОБЛЕМЫ»

Артём Клюев,
Николай Червяков



В интервью с Алексеем Салиным, кандидатом философских наук, преподавателем МГУ и сотрудником Moscow Game Center, мы поговорили о развитии и восприятии game studies в России и в мире. Помимо этого, Алексей рассказал о своей стажировке в Гумбольдтовском университете в 2015–2016 годах, а также поведал о механизмах движения капитала в The Sims и скрытых методологических возможностях Фейерабенда.

КАК ТЫ ПРИШЁЛ К GAME STUDIES И, ШИРЕ, К MEDIA STUDIES?

Всё началось с 2012 года, когда мы вместе с Александром Ветушинским стали заниматься game studies. Тогда это происходило в рамках встреч молодёжного интеллектуального клуба «Инстанция». В то время ещё существовал Московский философский колледж, такая неформальная организация, и в рамках этого проекта нас попросили организовать этот молодёжный клуб в Российской государственной библиотеке для молодёжи. И как-то так получилось, что мы решили сделать темой для встреч видеоигры. Сами мы на первой такой встрече не выступали, а на второй уже выступили. После этого было знакомство с коллегами из Питера, с Андреем Муждабой, который держал и держит сайт gamestudies.ru. Пытались вместе с ним вести этот сайт. Потом у нас произошло расхождение в представлении о том, как должны выглядеть исследования видеоигр. В общем и целом, Андрей считал, что они должны выглядеть чуть более академично, чем то, что хотели мы. Но, так или иначе, мы продолжили этим заниматься. Во-первых, потому что для нас это хороший способ легитимировать своё любимое времяпрепровождение, сделать его академически рентабельным. Тратить время не просто, чтобы поиграть, а чтобы поиграть и, соответственно, свой опыт проанализировать философски, изложить в научных исследованиях. Во-вторых, потому что это способ заземлять некоторые наши философские исследования. Мне кажется, философия всегда начинается с какого-либо опыта. И, если она вообще ни от чего не отталкивается, ни от каких наглядных вещей, то получаются безумные неинтересные и скучные гипотезы, которые, в общем-то, просто высосаны из пальца.

А к media studies я пришёл, прежде всего, по той причине, что видеоигры часто исследуются, особенно в американской среде, как вид медиа. И не только в американской среде, но и в немецкой, насколько я могу судить, исследования видеоигр занимают такую же позицию рядом с исследованиями медиа. Мне стало интересно, как вообще происходит формирование смысла в видеоиграх. Это одна из моих тем — процедурная герменевтика, которую я пытаюсь разработать, — такой подход к видеоиграм, который бы объяснял, как формируется смысл, как мы его понимаем и как в процессе игры игрок формирует этот смысл. Соответственно, когда мы говорим о том, что какое-то технологическое средство производит смысл, мы предполагаем, что это медиум. Медиум — это технический носитель смысла. Поэтому я и стал рассматривать игры как особого рода медиум и стал пытаться понять, что характеризует их как новый медиум.

В ЧЁМ СПЕЦИФИКА ИГР КАК ОБЪЕКТА ИССЛЕДОВАНИЙ? В ЧЁМ СОСТОИТ ИНТЕРЕС?

Здесь я сошлюсь на статью Богоста «Бардак в видеоиграх», которая опубликована в одном из номеров «Логоса», подготовленном нами ещё в 2015 году. Специфика состоит в том, что видеоигра — это сложный объект. В ней есть уровень интерфейса, того, как мы взаимодействуем с игрой; есть уровень восприятия и эстетики, где мы не взаимодействуем с игрой, а получаем некоторый эстетический эффект от неё; есть формальный уровень, уровень правил и нарратива. С другой стороны, игра — это также и программный код, и платформа для её реализации. Помимо этого, игра может исследоваться в социокультурном контексте: мы можем посмотреть, как её принимают те или иные социальные группы, рассмотреть игры как определённые репрезентации нашего общества и социальных порядков.

Особый интерес исследований заключается в том, что ты можешь непосредственно показывать, как некоторые процессы, происходящие на одном уровне, влияют, изменяют, коррелируют с другими процессами на другом уровне, тем самым проходя через разные порядки бытия, что особенно любят современные философы постконтинентального типа. Нет принципиального

различия на природное и культурное, на физическое и дискурсивное. В одном из своих любимых кейсов про первую часть Sims (это исследование выходило в сборнике тезисов с конференции «Векторы») я показываю, что изменение механик в версиях Sims для ПК, домашних и портативных консолей было изначально вызвано изменением количества оперативной памяти, которую на тот момент предоставляла каждая из платформ, и каким образом изменение этих механик приводило к изменению смысла, производимого играми. Итак, интерес состоит в том, что видеоигры показывают то, чего так давно добивались все медиатеоретики, — как материальность медиа влияет на сообщение.

КАК ВОЗМОЖНО ИССЛЕДОВАНИЕ ВИДЕОИГР?

Есть ли методология?

Мне всегда казалось, что у нас, в Московском центре исследований видеоигр, царит полный Фейерабенд — в том смысле, что мы всячески стоим против методологического принуждения и считаем, что в принципе любой метод валиден. Если хочешь исследовать — бери и исследуй. Поэтому у нас есть и философы — мы с Александром, и социолог — Егор Соколов, культуролог — Максим Подвальский, религиовед — Леонид Мойжес. Сейчас у нас появились психолог Ольга Морозова и филолог Арсений Дериглазов. По сути, мы с разных точек зрения подходим к видеоиграм. Поэтому я не думаю, что имеет смысл сказать, что какой-то один метод — правильный, а все остальные — неправильные.

СТАРЫЕ И НОВЫЕ ИГРЫ — ЧТО ИНТЕРЕСНЕЕ ИССЛЕДОВАТЬ? ПОЧЕМУ?

Сложно сказать. Изучение новых игр предполагает, что в них сейчас гораздо проще взять и поиграть. Если ты исследуешь новые игры, то чаще всего это связано с тем, что они недавно вышли и ты в них играешь, поэтому у тебя

есть желание что-то о них сказать. Поэтому по привходящим причинам исследовать новые игры интереснее. С другой стороны, существует обратный эффект, когда ты хочешь исследовать новые игры и написать что-то о них, чтобы показать презентабельность своей выборки, но у тебя есть дедлайн статьи. Так, например, в июне я писал статью про миф о расколдовывании мира (в веберовском смысле) в хоррорах. Во многих из них (например, во франшизе Resident Evil) процессы, которые кажутся нам сверхъестественными, оказываются просто следствием научных экспериментов. Например, в начале последней, 7-й, части Resident Evil Мия начинает атаковать Итана, производя впечатление одержимости демоническими силами. Сначала она нормальная, а потом — бац — у неё расширяются зрачки, и она действует так, будто это фильм «Экзорцист» или «Заклятие». В конечном счёте, оказывается, что это происки корпорации Umbrella.

Статью я написал, но мне пришлось смотреть прохождение этой игры, поскольку к тому моменту я ещё не успел её пройти, из-за чего много себе проспойлерил. Играть всё равно при этом интересно, так как я при исследовании этой игры опирался, прежде всего, на нарратив, а не на механику. Поэтому и спойлерил я себе исключительно сюжет и основные кат-сцены. Смысл в том, что новые игры, с одной стороны, вроде бы интереснее исследовать, потому что это то, во что ты, как правило, сейчас играешь; с другой стороны, если у тебя есть какой-то дедлайн, то это может наоборот разрушить удовольствие от игры.

НАРРАТИВЫ ИЛИ МЕХАНИКИ — С ЧЕМ ТЫ БОЛЬШЕ РАБОТАЕШЬ?

Я не всегда исследую нарратив. Например, в исследовании о The Sims я ссыпался именно на механики, на то, как они изменились в зависимости от платформ. Я стараюсь исследовать в равной мере как нарративы, так и механики. Один из новых пунктов разрабатываемого мной под-



хода к исследованиям видеоигр (я называю его процедурной герменевтикой) заключается в том, что в игровом процессе, когда он уже существует, мы не можем аналитически отделить чисто механический уровень от чисто нарративного. Все механики являются для нас нарративными. Поэтому понимание игр возникает не только в случае нарративно богатых игр. Понимание у нас возникает даже тогда, когда мы играем в самые абстрактные игры типа тетриса или пакмана, поскольку каждая механика говорит нам что-то о мире игры, даже если этот мир совершенно не похож на наш. Например, в тетрисе очень много элементов мира. В каком-то смысле это даже богатый мир. В нём есть разные виды блоков, они могут вращаться, они могут исчезать, они могут заставлять нас проигрывать, если не доходят до конца. Поэтому, если мы рассмотрим понятия нарратива и акторов как участников нарратива так, как их вводит Греймас, тогда окажется, что мы можем блоки из тетриса понимать так же, как персонажей из нарративно богатых игр. Блок из тетриса может быть таким же актором, как и, например, Элой из *Horizon Zero Dawn*, по той причине, что и Элой, и блоки оказывают и претерпевают воздействие от других акторов. В случае Элой эти воздействия имеют помимо всего прочего и вербальный характер. Да, действительно, блоки в тетрисе не могут говорить, но, тем не менее, их взаимодействия не оказываются менее значащими, они всё равно что-то рассказывают о мире игры.

Поэтому в каком-то смысле для моего подхода само различие на механики и нарратив не настолько принципиально. Для моего подхода всё нарративно. Другое дело, что есть нарративы с помощью чисто визуальных вещей, динамик, механик и т.д., и есть нарративы, которые больше базируются на визуальном оформлении игрового мира и вербальных взаимодействиях между персонажами. В целом, всё это — нарративное выстраивание смысла игры.

“Видеогры показывают то, чего так давно добивались все медиатеоретики, — как материальность медиа влияет на сообщение”.

Могут ли игры претендовать на статус новой религии/религий?

Я не знаю, что ответить на данный вопрос, потому что в моём представлении религия — это система каких-то взглядов, убеждений в существование некоторых вещей, для которых у нас нет доказательств. И при этом эта система убеждений приводит к необходимости тех или иных действий в связи с этими убеждениями. И в этом смысле игры — это или программное обеспечение, или система правил, или же платформа, но не система взглядов. Но с другой стороны, я точно могу сказать, что игры вполне могут быть использованы для религии, для того, чтобы объяснять некоторые религиозные ценности. Если взять, например, *Infamous Second Son*, то после прохождения, в финальном состоянии, у тебя либо плохая репутация, либо хорошая. По сути, ты оказываешься либо в раю, либо в аду. Процесс истории закончился точно так же, но твоя душа настолько испоганилась, что тебя уже дальше не пускают в мир всепрощения. Я думаю, что механика кармы подходит для того, чтобы изобразить какие-то религиозные взгляды. И если вам интересно, что об этом думают религиозные люди, то Леонид Мойжес, религиовед и мой коллега из Московского центра исследований видеоигр, проводил интервью, где опрашивал представителей нескольких конфессий, а именно священнослужителей православия,

лютеранской церкви, католичества, иудаизма, ислама. Спрашивал у них, как они относятся к играм, и каждый из них высказывал свои взгляды. Насколько я помню, больше всего загорелся желанием делать христианские игры лютеранин.

Каким образом идеология и политика существуют в играх?

Идеология и политика могут существовать как нарративно, то есть с помощью визуальных, аудиальных, вербальных презентаций, так и на уровне механик, на уровне взаимосвязей между действиями игрока и ответом системы. Одним из моих изначальных тезисов [в исследовании о *The Sims* — ред.] было то, что в *The Sims* мы играем не за семью, а за домашнее хозяйство. Под одной крышей может быть несколько симов с разными фамилиями, они могут сожительствовать, и главное, что их объединяет, — это не семейные узы, а капитал, те деньги, которые они могут тратить и плоды использования которых они могут пожинать. Отсюда механика игры *The Sims* предполагает, что с самого начала у этой экономической единицы есть некоторый капитал, который нужно вкладывать в вещи. Но зачем? И зачем вообще нужны вещи? Для того чтобы симы в этой игре могли восполнить свои потребности, иначе они перестают существовать. Но для того чтобы дальше восполнять потребности, им снова нужны деньги. Это означает, что сим идёт на работу и получает там деньги. Игроку же остаётся мало времени для того, чтобы собственно играть симом. То есть это означает, что у сима остаётся очень мало свободного времени, он просто не успевает восполнить все свои потребности. Мы стараемся покупать лучшие вещи для того, чтобы удовлетворить его потребности быстрее. Но для этого нужно заработать больше денег. Мы пытаемся получить повышение, а для этого нам нужно ещё больше повысить уровень навыков сима и т.д. В общем, смысл в том, что всё это приводит к петле — к необходимости постоянного вкладывания денег в вещи и получения новых денег. Мы имеем тут классическую марксистскую схему товара и денег, капитала как самовозрастающей стоимости. В конечном счёте, домашнее хозяйство предстаёт перед нами как такая фабрика по производству капитала. Во

второй части *The Sims* тот же самый механизм распространяется на специфический человеческий капитал, который мы набираем по ходу удовлетворения целей, желаний и общения. Всё это может складироваться, аккумулироваться в математической форме — в форме очков. Эта схема представляет человеческий капитал в математизированной, собственно капиталистической форме. Тем самым предполагается, что капитализм пронизывает не только домашние экономические отношения, но и чисто человеческие. И всё это есть чисто в механике, без особенного нарративного оформления игры.

Что в этом такого специфичного? Обычно, в других медиа, формулировка тезиса и обоснование (доказательство) тезиса разделены. Если мы показываем, что существование домашнего хозяйства капиталистично, то мы должны сначала этот тезис сказать, а потом привести ему доказательства. В играх же мы видим, что то, как доносится до нас этот тезис, и является самим доказательством. Способ производства тезиса, его выдвижение, — это способ самого доказательства. Тезис формулируется на основании некоторых уже произведённых шагов, которые ты сделал сам. По всей видимости, особенность внедрения этого в наши естественные убеждения заключается в том, что мы убеждаемся как бы на своём (да, симулированном) опыте. Мы сами себя, в конечном счёте, убеждаем благодаря своим же действиям в игре.

Как, по-твоему, насилие в играх влияет на игрока? И что делать с насилием игры над игроком (моральные дилеммы, смерть персонажей)?

Здесь лучше сослаться на психолога Ольгу Морозову. Она в своих лекциях часто говорила о том, что психологические исследования показывают более высокую агрессивность у людей, которые поиграли, например, в футбол, в сравнении с теми, кто в него не играл и не играет. Последние в целом менее агрессивны, чем те, кто поиграли в футбол. Так вот, экспериментальные данные показали, что нет никакой разницы в изменении отношения к насилию между игроками в футбол и игроками в видеоигры. Соответственно, нет никаких оснований предполагать, что видеоигры дают нам больше поводов для



насилия, чем другие игры. Videogames не ведут к дополнительному усилению насилия. До сих пор в обществе существует некий стереотип, что как раз videogames сделают из наших детей убийц, маньяков и т.д. Проблема в том, что это может стать самосбывающимся пророчеством, если людей начать стигматизировать подобным образом. Это может привести к негативным эффектам. Геймеры могут, например, становиться асоциальными. Соответственно, не сами videogames, а отношение к геймерам является проблемой.

Потому что videogames не приводят к насилию. А вот что может являться проблемой, так это пренебрежительное отношение к людям, которые играют в игры, и стигма. Как раз не так давно Всемирная организация здравоохранения признала videogame зависимость. Я не отрицаю того, что она существует. Многие психологи тоже с этим согласны. Другое дело, что существование данного заболевания в списке может добавлять дополнительные страхи и беспокойства относительно игр. Что больше необходимо для того,

чтобы videogames не приводили к насилию, так это просвещённость людей в том, что такое videogame зависимость, просвещённость относительно экспериментальных данных в рамках исследований, которые проводят психологи. Это нужно для того, чтобы люди не относились к играм как к чему-то очень опасному и страшному. Бедой будет скорее недостаток знаний и неосведомлённость людей.

А что касается насилия над игроком, я думаю, что люди и играют для того, чтобы почувствовать насилие над собой. Особенно это видно в связи с такими хардкорными играми, как вся линия Souls или ужасы (survival horror) современного типа, где в принципе всё построено на том, что ты должен испытывать постоянные страхи, тревогу. Я думаю, что одной из причин, по которой люди играют в игры, является тот же самый механизм, который заставляет их любить острую еду. Потому что острое — это не вкус, это ощущение боли. Когда у нас заканчивается стимул боли или тревоги, вырабатывается, насколько я помню, дофамин. У нас происходит всплеск счастья из-за того, что нам было больно, а сейчас боль проходит. То же самое происходит с хардкорными играми, где боль «создаётся» на более изощрённом уровне. В целом, любовь игроков к играм, я уверен, — это любовь к тому состоянию, когда ты переходишь из зоны дискомфорта в зону комфорта и отдашься в ней.

Каковы перспективы исследования игр? Какие практические результаты можно наблюдать сейчас, спустя почти двадцать лет после возникновения game studies как самостоятельной дисциплины?

Здесь достаточно трудно проследить, каким образом тезисы из исследований videogames привели к тем или иным конкретным шагам в игровой индустрии. Насколько мне представляется, после начала и всё большего развития исследований videogames одно из следствий — это попытки самой игровой индустрии поставить под сомнение те ходы, которые рассматривались как основные. Например, если ты хочешь делать шутеры, ты обязательно должен дать человеку в руки винтовку и стрелять. Развитие темы шутеров от первого лица в рамках исследований videogames привело к тому, что Дэн Пинчбек выдвинул идею

о главенстве в шутерах не стрельбы, а ходьбы. Возможно, что отсюда произошёл всплеск симуляторов ходьбы, где главный акцент делается на самой механике ходьбы (как, например, в What Remains of Edith Finch). Это началось с игры Dear Esther самого Пинчбека. Исследования механик со стороны исследователей videogames приводят к тому, что сами исследователи придумывают новые способы погружения игрока в игру. В данном случае — это влияние Дэна Пинчбека и его подхода к шутеру от первого лица на сами игры.

Как академическое сообщество относится к играм в качестве объекта исследования? Есть ли сопротивление или снисходительность? Различно ли это отношение в России и в Германии?

Мне кажется, в России академическое сообщество нормально относится к этому объекту исследований. Например, у нас, на философском факультете, вполне возможно исследовать игры. Я не знаю, что бы на это сказал коллега Александр Ветушкинский, но, по-моему, здесь нет особых препятствий. Другое дело, что исследования videogames — это не чисто философское занятие, это не прикладная философия. Скорее, это отдельное предметное поле и оно должно быть не теоретико-ориентированным, а практико-ориентированным, то есть, в конечном счёте, все исследования videogames должны быть направлены на то, чтобы сделать игры интереснее и лучше. Например, в Дании, в IT University Копенгагена, откуда в Европе game studies и начались, есть программа по играм, которую возглавляет Эспен Аарсет. Она находится не на философском факультете, а на факультете дизайна. Если там есть люди, занимающиеся какими-то философскими аспектами, то они всё равно должны знать дизайн игр. Некоторые философские ходы, которые совершаются в европейских game studies, — это ходы, которые нужны для того, чтобы так или иначе видоизменить, улучшить игры и дать какой-то совет, рекомендации индустрии. В этом смысле формула Дэна Пинчбека о производственно-ориентированном изучении игр (суть её в том, что для изучения и исследования ты должен сам создать игру и понять, как она вообще работает) осуществляется в европейских game studies. В рамках академии

ческого пространства в России проблема в том, что пока нет таких организаций, которые бы учили дизайну настолько, что хотели бы, помимо непосредственно гейм-дизайна, осмысления и исследования видеоигр, то есть которые хотели бы дать фундаментальную историю игр, историю механик и т.д.

Что касается Германии, то там я был не в Институте философии, хотя и на философском факультете. Философский факультет у них — это более обширная структура, чем у нас. Аналоги нашего факультета — это институты, которые находятся внутри факультета. И в Гумбольдтовском университете даже два философских факультета: философский факультет-1 и философский факультет-2. Мне кажется, у нас вполне адекватная среда. Возможно, что где-то есть люди, которые бы сказали, что играми вообще нельзя заниматься философом, но я, честно говоря, до сих пор их не встречал. Возможно, что мы просто живём в передовых частях России и общаемся в основном с представителями довольно передовых научных институций.

истории и теории мировой культуры, в то время как такое вряд ли представляется возможным в институтах философии в Европе.

В целом, я не могу сказать, что где-то есть более ханжеское, пренебрежительное отношение к играм, а где-то — менее. Мне кажется, у нас вполне адекватная среда. Возможно, что где-то есть люди, которые бы сказали, что играми вообще нельзя заниматься философом, но я, честно говоря, до сих пор их не встречал. Возможно, что мы просто живём в передовых частях России и общаемся в основном с представителями довольно передовых научных институций.

Как ты сейчас определяешь геймификацию? Что же это в большей степени — манипуляция игроком, повышение производительности труда, развлечение?

Если давать определение геймификации, то, как дал его Кевин Вербах, так оно и работает. Это использование игровых элементов механик и динамика в неигровом процессе, то есть когда мы используем какие-то классические элементы из игр вроде босса, задач, квестов в неигровом контексте. Что это и зачем? Самый общий и основной ответ — чтобы мотивировать людей что-то делать в неигровых контекстах с помощью игровых элементов. Теперь я это также интерпретирую как некоторый способ власти, как некоторый способ руководства к действию и определённому поведению. Эта власть может быть рассмотрена как власть над собой, когда ты, к примеру, используешь Duolingo для того, чтобы учить язык. И, соответственно, как власть над другими, когда ты, например, заставляешь людей фотографировать объекты в Ingress и отсылаешь их в Google, чтобы они предоставляли материал для Google Maps. В общем и целом, это власть и руководство через мотивацию.

Всегда ли уместна геймификация? Приводит ли она к реальным результатам? Чья позиция касательно геймификации тебе ближе — Джейн МакГонигл (оптимистическая) или Яна Богоста (пессимистическая)?

Моя позиция критическая. Мне кажется, философы в рамках исследований видеоигр и, шире, исследований науки и технологий нужны для так называемой гуманитарной экспертизы техноло-

гических инноваций. Задачей философа в связи с новыми технологиями и формированием новых научных фактов является предварительная экспертная оценка. Но не в том смысле, что должна быть создана какая-то экспертная комиссия для того, чтобы оценивать некоторые геймифицированные системы. Задача философа должна заключаться в том, чтобы видеть механики, которые предлагают те или иные геймифицированные системы, и анализировать, какие социальные импликации они предполагают. Функция философа заключается в том, чтобы критиковать, то есть видеть допустимые границы геймифицированных систем и сообщать о них широкой общественности. В этом смысле роль философа — это, скорее, роль такого публициста, который исследует современные технологии, анализирует возможные последствия их использования и выносит на суд общественности, стоит ли ими пользоваться или стоит ли их переделать. Такое отношение к геймификации и к новым геймифицированным системам я вывел на основании того, как в принципе необходимо относиться ко всем фактам и технологиям, которые создаются учёными и инженерами. В рамках исследований науки и технологий (STS) одна из проблем заключается в том, в какой мере широкие массы должны вовлекаться в исследования. Например, Латур в связи с этим говорит, что вовлечение масс необходимо только в крайних случаях, когда уже есть проблема и массы, на нее реагирующие. Только тогда факт должен как-то перестраиваться. При создании самих фактов и технологий широкие массы не должны привлекаться к этому процессу, но уже после того, как факты и технологии сделаны, общественность может перестраивать то, что учёные и технологии создали без вовлечения масс. Идея Латура заключается в том, что вовлечение масс не нужно в рамках создания фактов, потому что попытка заставить всех людей быть учёными, скорее, просто оттолкнёт их от всего этого. С другой стороны, проблема в том, что если люди вообще не будут допущены к этому процессу, то тогда им могут постфактум навязать те факты и технологии, которых они на самом деле не хотели. Поэтому функция философа — быть на этапе, когда факты и технологии ещё не введены в общество, медиатором между учёными/технологиями и обычными

людьми. Случай с геймификацией — это один из примеров. Технологии создают некоторое геймифицированное приложение, а философ должен критически к нему относиться и объяснять людям, к каким социальным импликациям оно приводит. Философ должен создавать проблемы для масс, делать из технологий проблемы. Вот что теперь я понимаю под критическим отношением к геймификации.

“Функция философа заключается в том, чтобы критиковать, то есть видеть допустимые границы геймифицированных систем и сообщать о них широкой общественности”.

ПОСЛЕДНИЙ КОРОТКИЙ ВОПРОС. ТВОЯ ЛЮБИМАЯ ИГРА?

Могу выделить несколько игр, которые произвели на меня сильное впечатление в тот момент, когда я в них играл. Но не могу сказать, что только эти игры мои любимые и что ничего не изменится. Например, когда я первый раз поиграл в Heavy Rain, мне очень понравилось. Показалось, что это неплохая идея такого интерактивного кино со многими возможными выходами, концовками, где нет ни проигрыша, ни выигрыша. Тогда меня это довольно сильно поразило. С другой стороны, сейчас я не могу сказать, что это самая лучшая игра из всего, во что я играл. Та игра, которая более всего мне пока что кажется наилучшей, — это Assassin's Creed II.

И мне она нравится из-за того, что она очень здорово использует условности медиума для передачи сообщения. Во-первых, в ней довольно неплохо используется встроенный игровой интерфейс, где полоска здоровья и мини-карта являются частью интерфейса не игры, а самого Анимуса внутри игры, что улучшает наше погружение в игровой мир. Да, это не только в Assassin's Creed, но тем не менее. Но чем хороша именно Assassin's Creed II, так это концовкой. Там, где Минерва обращается к Эцио, разговаривает с ним, а затем говорит: «Спасибо, что ты пришёл сюда, Эцио, но я хочу поговорить не с тобой». Дальше она поворачивает голову, смотрит с экрана на игрока и говорит: «Я пришла поговорить с тобой, Дезмонд». Эстетический эффект этой концовки предполагает, что я, на которого она в этот момент смотрит, может относиться к Дезмонду так же, как Дезмонд относится к Эцио. Игра всегда играет с тем, что я отношусь к Дезмонду так же, как Дезмонд относится к Эцио, потому что Дезмонд, по сути, играет за Эцио. Но за счёт вот этой рефлексивности отношений (когда Минерва говорит с Дезмондом через Эцио) можно предположить, что она точно так же через Дезmonда говорит с тобой. Мне кажется, эта концовка показывает, как здорово игра

может играть с материальными особенностями самого игрового интерфейса. Ты сидишь перед монитором, и обращение к одному из протагонистов внутри игры может быть обращением к тебе. Ты оказываешься одним из ассасинов, который вселяется в братьев по крови, скажем так. Вот этот эффект довольно неплохой. И до сих пор, по-моему, все считают вторую Assassin's Creed лучшей из всей серии, она в своё время получала игру года после E3. Ну и последнее, во что я играл и что до сих пор доставляет мне радость,— это Horizon Zero Dawn. Я в неё только сейчас играю на самом деле, хотя она вышла уже довольно давно. Мне очень сложно представить, что в ней сделано не так. Я не могу до сих пор придраться. Единственное, к чему я могу придраться,— это то, что управление в ней иногда напоминает первую часть Assassin's Creed, когда ты хочешь прыгнуть в одну сторону, а прыгаешь в другую. Какие-то такие штуки. В целом, игра кажется просто очень хорошей. Но я в неё пока не доиграл, поэтому не могу говорить о ней как философ. Так что игры, которые оказали на меня сильное воздействие,— это Heavy Rain, Assassin's Creed II и пока что Horizon Zero Dawn.

25 сентября 2018

Мой лотосовый пруд, моё возрождение

Цзи Сяньлинь



перевод Чжан Тяньюй

Иллюстрации: Дарья Аксёнова

Перед домом находилось несколько десятков проточных прудов. С тех пор, как мы переехали, казалось, прошло около 30 лет. Побледнели силуэты зелёных листьев и розовых цветов, но в моей памяти отчётливо сохранилось это воспоминание и по сей день. Время шло, а вместе с ним менялась и обстановка, в то время как в пруду ничего не происходило: словно блестящее зеркало, которое отражало тень от облаков и свечение неба, падающее на воду, всё плыло перед глазами, но никто больше не видел лотосы.

Мысли в моей голове не давали мне покоя: каждый раз, взглянув на пустой пруд, я всё время чувствую, что в нем чего-то не хватает. Эта картина не соответствует моим эстетическим взглядам. Раз есть пруд, нужно вырастить в нем что-нибудь зелёное. Хотя бы, например, камыш – он тоже сгодится. Но, несомненно, лотос является самым идеальным выбором для пруда. Восхваление лотоса в древних китайских стихах встречается довольно часто. Почти все литераторы знакомы со стихотворением «О любви к лотосу»¹, написанным Чжоу Дуньи. Знаменитая строчка “запах от лотоса чем далее, тем чище” на устах у всех. Можно без преувеличения сказать, что в Китае разведением лотоса увлекаются все. К сожалению, в пруду, находящемся перед моим домом, не росло ни одного лотоса. Это меня очень огорчало.

Однажды к нам приехали люди из города Хубэй и привезли чёрные и твёрдые семена лотоса с озера Хун. Говорят, если зарыть их в иле, то они отличались бы прекрасной жизнестойкостью на протяжении тысячи лет. Поэтому я, воспользовавшись молоточком, расколол семена лотоса, чтобы дать им прорасти. Конечно, я с предвкушением ожидал чудо, но смогут ли они прорасти, пока ещё не известно. Как бы то ни было, я делал всё, что было в моих силах: выбросил пять-шесть разбитых семян в пруд, а остальное уж как бог рассудит.

Таким образом, у меня появилось важное ежедневное занятие: я часто хожу к пруду наблюдать за происходящим. Мне хотелось бы, чтобы однажды на воде показались изумрудно-зелёные листья. Но моё желание не осуществилось. В начале первого года, как я бросил семена, и до самой поздней осени на воде так ничего и не появилось. Проведя скучную зиму, мы встретили новый, уже второй год. Пришла весна, в лицо веял тихий ветерок, пруд был полон воды, а с деревьев свисали полосы зеленого тонкого шелка – всё имело прекрасный вид. Однако на воде все ещё не было видно изумрудно-зелёных листьев. В тот



¹ перевод В. М. Алексеева

момент я впал в полное уныние, думая, что семена лотоса из города Хубэя по какой-то причине, наверное, никогда не смогут прорости. Моё желание не может заставить лотос расти, как бы я того ни хотел.

Однако на третий год произошло чудо. Однажды я вдруг заметил, что в пруду, куда я бросил семена лотоса, появились круглые зелёные листья. Хотя их цвет был довольно красив, но стебли тонки и слабы; цветки распластались на воде с жалким видом, как листья пистии. Поначалу показались только пять-шесть листочеков. Очень мало. Я надеялся, что вырастет больше. Так, взывая к звёздам и луне, я ждал-ждал, с нетерпением ждал, смотрел на пруд день за днём. Когда крестьяне вылавливали водоросли из пруда, я всегда просил их работать с осторожностью, чтобы не сломать листья лотоса. Но, проведя долгое лето, встретив холодную осень, в пруду по-прежнему одиноко плавали пять-шесть листьев. Этот год для меня был полон надежд, но вместе с тем и полон уныния.

Настоящее чудо появилось на четвёртом году. Суровая зима закончилась, водой наполнился пруд снова. Вместо пяти-шести листочеков лотоса, плавающих в пруду, неожиданно среди них за одну ночь появилось много новых зелёных ростков: более того, в середине пруда, чуть дальше от листьев, также появились листки, которые, казалось, под замёрзшим льдом всё ещё могли двигаться. Подобно чуду, листья лотоса с большой скоростью росли и в широту, и в высоту. Не прошло и дня, как большая часть поверхности пруда покрылась изумрудно-зелёными листьями. И те листики, расположившиеся на воде и так напоминавшие пистию, откуда-то набравшись неведомой мне силы, выпрыгнули из воды, превратившись в стройные и изящные стебли лотоса. Сначала я сомневался, боялся, что в пруду растут не настоящие лотосы, а лишь пистия. Так, со временем, все моё беспокойство исчезло, словно порыв ветра: в пруду растут настоящие потомки лотоса из озера Хуна. Я был вне себя от восторга, поняв, что эти годы были не напрасны.

Бог создал жизнь и даровал живым существам, таким как животные и растения, включая людей, удивительную силу для выживания и изумительную способность распространения. Эта сила слишком сильна, чтобы ей сопротивляться. Пока вы готовы размышлять о ней, вы обязательно это признаете. Лотосы, растущие перед моим домом, являются самым хорошим примером моей гордости. Как только первые отважные листья осмелились выпрыгнуть из воды, другие последовали за ними один за другим. За одну ночь вымахали десятки стеблей, которые распространялись по глади пруда все быстрее и быстрее. По прошествии десяти

дней весь пруд был заполнен листьями лотоса: от места, куда были брошены семена, они проросли во все стороны. Что происходило под водой, как двигались лотосы в иле – неизвестно. Но судя по торчащим из воды листьям, можно точно сказать, что им нужно было расти со скоростью по крайней мере тридцать сантиметров в день, чтобы в итоге выглядеть так, как сейчас.

Однако появились лишь листья, поэтому я все ещё был не доволен. Лотос расцветал один за другим. По словам знатока лотосов, цветы перед моим домом отличались от других цветов, в оставшихся прудах парка Янь. Обычные растения имели светло-красный оттенок, но цвет лотосов в моем пруду был насыщенным и тёмным; кроме того, лепестки цветов были больше: на каждом лотосе росло по шестнадцать штук. Цветы выглядели превосходно, и, будто зная об этом, они надменно переливались на солнце, слегка шелестя лепестками от ветра. В детстве я прочитал такие строчки: «В июне пейзаж Сиху всё же отличается от остальных четырех времен года. Изумрудные листья лотоса сливаются воедино с небом, а в нём, будто соревнуясь с солнцем, ярким красным пламенем горят цветы». Вспоминая эти стихи, я сетовал на то, что в тот момент не любовался красотой Озера Сиху в полной мере. Но именно сейчас такой пейзаж предстал перед моими глазами. Ведь это я перенёс Озеро Сиху из города Ханчжоу в Парк Янь. Господин Чжоу Иян, приехавший в Парк Ланжунь несколько лет назад, назвал эти цветы «Цзи Хэ»². Мне казалось это очень интересным, и в то же время я был благодарен. Неужели я прославлюсь как любитель лотосов?

В прошлые годы, всякий раз летом, как расцветали лотосы, я бродил возле пруда, сидел на камне и вдыхал приятный запах цветов и листьев. «Чем звонче трель цикад, тем тише становится в лесу; чем громче пение птиц, тем более слышен шёпот гор». И правда, кругом всё затихло. Сидя молча, в тишине, я смотрел на густые алые лотосы и их пышные зелёные листья. Отражения лотосов мелькали в воде, поднялся ветер, и один лепесток оторвался и упал в пруд. Тени были так близко друг к другу, что казались плывущими по воде лодочками. Когда-то давно я прочитал такие строчки стихотворения: «Цветы осипались, лепестки бросали на землю тени, переплетавшиеся друг с другом. Птицы, отдыхавшие на отмели, щебеча разлетелись». Автор, кажется, жалеет, что вторая строка немного не сочетается с первой. Совсем неудивительно, ведь кто из нас может стать мастером слова и правильно описать то, что видит,

² Прим. переводчика: фамилия автора — Цзи, и по транскрипции лотос в китайском языке — Хэ)



используя лишь красоту языка?

Вся семья часто сидит у закрайка пруда на камне прохладным вечером. В одну ночь, когда луна была необычайно ярка и лотосы были залиты серебряным светом, я внезапно услышал всплеск воды – это моя персидская кошка Маома нырнула в пруд прямо с берега. Она подумала, что отражение луны в воде можно поймать. Бросившись в воду, Маома почувствовала опасность и вылезла обратно на берег, и словно тень, бросилась прочь в удрученном состоянии, но очень скоро снова пришла в себя.

Это лето выдалось очень жаркое, лотосы пышно расцвели. Небо было будто накрыто зелёной крышкой из листьев, цветы, одни ярче других, соперничали своей красотой с солнцем. Они заполнили пруд так, что увидеть воду оказалось невозможным. Сосед, обожавший лотосы, считал количество цветов с захватывающим интересом каждый день. Сегодня – от четырёхсот до пятисот, а завтра – от шестисот до семисот. Я прекрасно знал его характер, но все равно не верил, что он мог точно посчитать. Никто не знает, сколько цветов спряталось под листьями и в трещинах камней: с берега нельзя увидеть чётко. В этом году расцвела почти тысяча цветов. Пейзаж получился великолепный. На днях очень похолодало, как бы в одно мгновение лето перешло в осень. Хотя в пруду все еще виднелись зелёные листочки, мне казалось, время листопада наступит уже совсем скоро. И через один-два месяца, когда пруд замёрзнет, всё исчезнет, и ничего не останется. Тогда лотосы впадут в зимнюю спячку в грезах о весне. Их сны обязательно станут реальностью. «Раз зима уже пришла, долго ли еще ждать весны?». Я желаю моим «Цзи Хэ» будущего процветания.

Благодарность

Я от всей души благодарна своим научным руководителям Чжусун Вэйвэй и Натальи Шмелёвой, которые тепло и заботливо ко мне относились, давали ценные советы в процессе перевода, без которых я бы не могла вовремя завершить эту работу успешно. Кроме того, я также хочу поблагодарить моих товарищей и друзей от всей души, особенно Екатерину Алексеевну Чой, сердечно благодарю их за внимание и поддержку в ходе перевода.

