

Космотехника и космоопера «Mass Effect»: будущее, смерть и выход из капитализма

САМСОН
ЛИБЕРМАН

Существует традиция понимания негативности и смерти как моментов самой реальности, ее предельного выражения. Ромео и Джульетта, звезда рок-н-ролла, герой войны – все они должны умереть, чтобы их подлинная сущность (любовь, музыка, подвиг) реализовалась. Смерть как пиковое, предельное состояние подразумевает жертвенность: частное, повседневное, временное отбрасывается перед лицом всеобщего, абсолютного и вечного. Чтобы стать богом, нужно умереть.

В контексте проблемы будущего мотив смерти как предельного самовыражения соотносится с презентизмом как господствующим сегодня режимом историчности¹. Если смерть – это лишь экстремальное воплощение существующего, альтернатив настоящему не остается. Сбывающаяся через смерть реальность превращается в безальтернативную, рекурсивную, вечно возвращающуюся к себе тотальность. Капитализм, приручив свою смерть, стал вечным настоящим.

ВЫТЕСНЕНИЕ СМЕРТИ – ВЕЧНОЕ НАСТОЯЩЕЕ ПОЗДНЕГО КАПИТАЛИЗМА

Вытеснение смерти в эпоху позднего капитализма не раз становилось предметом как исследовательского², так и художественного критического интереса. Можно вспомнить роман Дона Делилло «Белый шум», который не так давно экранизировал Ноа Баумбах. В центре сюжета – профессор с идеальными (на первый взгляд) семьей/работой/достатком, мучимый, однако, еле заметной, но постоянной тревогой. Причиной последней оказывается страх смерти, постоянно присутствующий на периферии его сознания словно «белый шум». Вытесненная

- 1 См.: Артог Ф. *Порядок времени, режимы историчности* // Неприкосновенный запас. 2008. № 3(59). С. 19–38 (<https://magazines.gorky.media/nz/2008/3/poryadok-vremeni-rezhimy-istorichnosti.html>).
- 2 Кроме цитируемых ниже работ Филиппа Арьеса, Славоя Жижека, Жана Бодрийяра, Жан-Люка Нанси и Эммануэля Левинаса, необходимо вспомнить также и небольшой текст Вальтера Беньямина «Капитализм как религия», где он связывает вменяемые капитализмом долг/вину и «умерщвляющее» нас, «истребительное познание»: Беньямин В. *Капитализм и религия* // Он же. *Учение о подобии. Медиаэстетические произведения*. М.: РГГУ, 2012. С. 100–108.



Самсон Александрович
Либерман (р. 1993) –
доцент кафедры социальной философии Казанского (Приволжского) федерального университета,
автор телеграм-канала
«Локус» (@locus_vocis).

смерть становится заметной только при столкновении с реальной катастрофой – неподалеку случается утечка пестицида, и над городом, где живет главный герой, повисает облако токсичного газа.

Наряду с вытеснением смерти существуют формы ее одомашнивания и приручения. Славой Жижек, анализируя «Солярис» Тарковского и «Меланхолию» Ларса фон Триера, показывает это на примере разницы между классической трагедией и массовым кино³. Если трагедия – это попытка контролируемо пережить опыт смерти как опыт крушения реальности и привычных горизонтов (собственно катарсис), то массовое кино – это включение смерти в структуру привычной реальности. Жертвы всегда оказываются ненапрасными – они оправдываются некоторой абсолютной целью, например, победой над врагом или созданием устойчивой семейной пары. Приторный *happy end* вовсе не обязателен, но позитивное разрешение конфликта необходимо. В общем, в то время как трагедия (Иов, Эдип, Гамлет *and so on, and so on...*) мыслит смерть в качестве травматичного, но неизбежного вторжения радикально внешнего, то одним из ведущих мотивов культуры (пост)модерна оказывается элиминация внешнего, его доместикация. Смерть существует как некоторое малое зло, как цена, которую необходимо заплатить за реализацию абсолюта в существующем. Чтобы семья/народ/государство/человечество выжили, необходимо, чтобы кто-то пожертвовал собой.

Речь идет о своего рода фильтрации: все потустороннее и внешнее из смерти вытесняется, а то, что может принести пользу существующему, остается. Безальтернативное, бессмертное, вечное настоящее капитализма становится возможным благодаря способности последнего включать внешнее в свою структуру, «переваривать» собственную смерть.

При этом одомашнивание смерти не является специфической чертой (пост)модерна. Так, например, Филипп Арьес настаивал, что «прирученность» смерти – это характеристика именно традиционного отношения к последней и это отношение «противоречит нашему [современному] восприятию, где смерть внушает такой страх, что мы уже не осмеливаемся произносить ее имя»⁴. В некотором смысле культуру в целом можно считать «проработкой» травмы смерти – археологи определяют, являются ли найденные стоянки человеческими, в том числе по наличию погребений. Актуальная и сегодня метафорика смерти, отсылающая к сельскохозяйственным практикам сбора урожая (серп, коса), имеет докапиталистический исток. Мифопоэтические традиции самых разных культур об-

3 Жижек С. *Событие. Философское путешествие по концепту*. М.: РИПОЛ Классик, 2012. С. 30.

4 АРЬЕС Ф. *Человек перед лицом смерти*. М.: Прогресс-Академия, 1992. С. 59.

наруживают общие мотивы циклической смены умирания и воскрешения (растений, природы, богов, мира в целом). Идею жертвоприношения также можно трактовать как попытку торговать со смертью, откупиться от нее. Наконец, стремление сделать смерть понятной и даже плодоносящей можно заметить и в философских рассуждениях древних.

Однако капиталистические отношения со смертью принципиально иные, модерн склонен представлять смерть исключительно как постороннее событие, отфильтровывая все внешнее. Традиция пыталась регламентировать смерть, дать ей имя, сделать ее заметной и узнаваемой. Это было нужно, чтобы ограничить ее влияние, отделить от обыденной жизни, «свернуть» в ритуал и символ, с которыми можно впоследствии работать. Однако эти символы и ритуалы оставались на виду, они присутствовали в жизни, пусть молчаливо и отстраненно. Модерн же скорее пытается стереть это символическое измерение, переплавить колокола в пушки, построить на костях жилой комплекс и так далее.

Филипп Арьес приводит большое количество исторических свидетельств близких и интимных отношений со смертью в до-модерном прошлом – человек традиционной культуры не боится смерти, он к ней готов и целиком принимает ее. Смерть приручается через (условно христианскую) концепцию личного спасения или (условно мифологическую) концепцию посмертного существования. Модерные же отношения со смертью более противоречивы и травматичны: смерть больше не является переходом к некоторому внешнему – наоборот, она является инструментом реализации постороннего абсолюта. Как иронично замечает Жан-Люк Нанси:

«Со времен Лейбница нет больше смерти в нашей Вселенной: так или иначе, абсолютная циркуляция смысла (или ценностей, целей, истории...) заполняет и поглощает всякую предельную негативность, извлекает из каждой единичной законченной судьбы прибавочную стоимость человечества или бесконечного сверхчеловечества. Точнее, допускает смерть всех и каждого в бесконечной жизни»⁵.

Таким образом, (пост)модерная форма приручения смерти парадоксальным образом связана с вытеснением, с невозможностью личной смерти, с превращением ее в ресурс, необходимый для существования некоторого постороннего абсолюта. Явленный в этом мире, а потому хрупкий абсолют нуждается в постоянной подпитке человеческими (в том числе и посмертными) усилиями.

5 Нанси Ж.-Л. *Непроизводимое сообщество*. М.: Водолей, 2011. С. 41.

Популярная трилогия компьютерных игр «Mass Effect» неплохо иллюстрирует все вышесказанное. Смерть здесь предстает в образе вторгающихся из «темного космоса» разумных машин, внешне напоминающих то ли треножники из «Войны миров» Герберта Уэллса, то ли водяных клопов. Персонажи игры почти сразу начинают называть их Жнецами или Пожирателями (*Reapers*), что и позволяет нам считать их образ как метафору смерти.

{ (Пост)модерная форма приручения смерти парадоксальным образом связана с вытеснением, с невозможностью личной смерти, с превращением ее в ресурс, необходимый для существования некоторого посюстороннего абсолюта.

Целью игры является победа над Жнецами. Прохождение имеет три возможные концовки: «подчинение», «уничтожение» и «синтез». В первом случае вы подчиняете Жнецов галактическому сообществу, а смерть – разумной жизни. Во втором – просто «выключаете» смерть. В третьем – технология и жизнь берутся за руки и живут долго и счастливо. Последняя как будто бы должна быть самой интересной (достичь ее сложнее всего). На сюжетно-игровом уровне это выглядит как демократическое сосуществование органиков и синтетиков, роботы включаются в галактическое сообщество на равных. Однако на метафорическом уровне сосуществование со смертью подменяется ее подчинением и включением в настоящее – опция «отпустить смерть восояси» игроку не предоставляется. То есть третья, «синтетическая» концовка по своей сути очень напоминает первую с «подчинением», отличие только в форме власти: в первом случае она реализуется через прямое насилие, во втором – через принципы либеральной демократии.

Во всех вариантах смерть выводится из темного космоса на солнечный (и других звезд) свет. Этот мотив расколдовывания и прояснения свойствен научной фантастике в целом, где, по аналогии с детективом, нечто необъяснимое и загадочное в итоге оказывается объяснимым и профанным, а в пределе – поставленным на службу науке и человечеству (галактическому сообществу). Если классический нарратив – это путешествие туда и обратно, а герой непременно возвращается из царства мертвых, то тут мы скорее имеем дело с колонизацией этого царства.

Главной отличительной особенностью «Mass Effect» является персонажность Смерти. ТехноСмерть в лице Жнецов ак-

тивна, разумна; она в буквальном смысле является внешней и чужой человечеству. Вторжение внешнего – это не просто фон, на котором разворачиваются эндогенные межличностные конфликты, столкновения элит и расовые войны. Внешнее здесь опознается в качестве одной из сторон базового антагонизма. В этом отношении трилогия ближе к жанру ужасов, в котором всегда есть место персонифицированным Другому и Чужому; тогда как в научной фантастике неизвестное почти всегда оказывается безличной силой, системой или контингентным сбоем – в любом случае оно является предметом научного интереса, а не экзистенциальным переживанием личной встречи. Хотя здесь этот Чужой в конце оказывается побежден или даже подчинен существующим порядком.

Такая двойственность смерти (она потусторонний активный персонаж, но ее друговость покоряется и заземляется) может дать нам представление об основном противоречии, содержащемся в идее будущего. Будущее – так же, как и смерть, – является некоторым фронтиром, пограничьем. С одной стороны, оно, по определению, отличается от настоящего, с другой, – является его прямым порождением и следствием. Смерть в этом смысле можно считать предельным выражением этой двойственности будущего как границы между внутренним и внешним, существующим и другим.

Бодрийяр объясняет это различие между (пост)модерным и традиционным отношением к смерти экономически, на примере отношений дара и обмена⁶. Экономика дара подчеркивает различие, отношения выстраиваются в некотором смысле случайно. На дар необходимо отвечать, однако ответ никогда не может быть полностью соразмерен первоначальному дару – поэтому, например, кровная месть не может быть завершена окончательно, но только временно приостановлена соглашением. Обмен же работает в логике эквиваленции, когда один товар полностью может быть выражен в денежной форме и приравнен к другому товару.

Логика всеобщего обмена позволяет калькулировать на единой доске подсчетов прежде несовместимое и несводимое друг к другу. Единственное, что сопротивляется такому обмену, по мнению Бодрийяра, это смерть. Поэтому она «вытесняется» из обыденной жизни: теперь следует просто ловить момент, без неприятных «тементо». Именно этим вытеснением французский философ объясняет шок от 9/11, когда западному миру смерть предстала во всей своей символической мощи. Дело тут не столько в количестве жертв и не в продемонстрированной узвзимости западного образа жизни (как было у Делилло),

6 Бодрийяр Ж. *Дух терроризма. Войны в заливе не было*. М.: РИПОЛ Классик, 2016. С. 105–107.

сколько в готовности террористов идти на смерть ради неочевидного и негарантированного результата.

Показательны обвинения в трусости, которые американские власти предъявляли террористам, о чем подробно пишет Бодрийяр⁷. Вряд ли эти террористы умерли потому, что испугались наказания. Наоборот, это мы испугались их готовности умереть ради своих идеальных, неизмеримых посюсторонним целей. Именно поэтому смешными кажутся попытки представить их действия как практичный расчет и стремление «увеличить число девственниц, которые будут их обслуживать на небесах»⁸. Напротив, шок от 9/11 связан с символическим измерением события, с непросчитываемой абсурдностью действий террористов.

Традиция работала со смертью как с границей между этим миром и тем. Переход в иной, альтернативный настоящему, мир был возможен только через смерть. Модерн – попытка перехода в иной мир в обход собственной смерти (реализация утопии, царства божьего на земле), попытка – в результате которой мы оказались живущими на самой этой границе. Живые мертвецы – расхожий образ массовой культуры, призванный показать ущербность подобной формы существования.

Именно поэтому, мотив вторжения потусторонних Жнецов в «Mass Effect» кажется таким необычным. Несмотря на неизбежность победы межгалактического разума над внешней угрозой, персонажность смерти выбивается из общей парадигмы приручения/вытеснения. Помимо расхожего сюжетного хода с неверием окружающих (половину игрового времени мы пытаемся убедить остальных в реальности угрозы), важно, что смерть здесь еще и вполне разумна, у нее есть лицо, мотивы и цели. И самая интересная часть игрового процесса связана с попытками разгадать их, наладить контакт с потусторонним.

ТЕХНОСМЕРТЬ, ТЕХНОКАПИТАЛ И КОСМОТЕХНИКА

В ходе развития сюжета мы узнаем, что Жнецы регулярно (примерно каждые 50 000 лет) вторгаются в нашу галактику для истребления разумной жизни. Чтобы облегчить «сбор урожая», машины создали особую сеть ретрансляторов, которая позволяет мгновенно перемещаться между ними. Эта сеть остается и после ухода машин и каждый раз заново открывается очередными формами разумной жизни. Поэтому развитие цивилизаций в некоторой степени предопределено этой

⁷ Там же. С. 113.

⁸ Фукуяма Ф. *Идентичность: стремление к признанию и политика неприятия*. М.: Альпина Паблишер, 2019. С. 37.

доставшейся в наследство космической технологией, мощь которой полностью раскрывается только с появлением Жнецов.

Смерть здесь накрепко сцеплена с технологией, инструментальность которой является только прикрытием ее подлинной смертоносной сущности. На самом деле не люди (или другие инопланетные расы) управляют технологией, но, наоборот, технология ведет пользователей к своим подлинным хозяевам. Эта сцепка характерна для киберпанка в целом, но техноалармизм последнего всегда сопровождается утопическими ожиданиями. ТехноСмерть в киберпанке вторгается не просто из глубин космоса или параллельной вселенной, а из будущего. Например, в «Терминаторе» Джеймса Кэмерона ТехноСмерть буквально создает своим вторжением возможность собственного существования, создает сама себя⁹. Киберпанк переворачивает привычные капиталистические отношения жизни и смерти, настоящего и будущего. Именно последнее теперь одомашнивает настоящее, а не наоборот. В киберпанке Смерть – внешний захватчик и колонизатор. При этом, как показывает Ник Ланд, этот внешний захватчик одновременно является и внутренней функцией самого капитала. В «Вытворяя это со смертью» Ланд пишет:

«Тайна капитала-как-процесса состоит в его несоизмеримости с задачей сохранения буржуазной цивилизации – цивилизации, вскакивающей на него, как карлик на дракона. [...] Если капитал – общественная машина суицида, то лишь потому, что он сам благоприятствует своим убийцам»¹⁰.

В общем, вторжение ТехноСмерти Ланд рассматривает не как возможность преодоления капитализма, но, наоборот, как его окончательное пришествие и свершение. «Капитализм еще не наступил», то есть существующий миропорядок является только протокапитализмом. Радикализуя концепт утопии (и/или антиутопии), Ланд понимает конец истории буквально как конец света, совпадение желаемого и действительного, рождение посюстороннего машинного бога. Полная актуализация ТехноКапитала – это тепловая смерть, своеобразная версия бытия-шара Парменида, в котором все едино, неподвижно и неизменно.

9 Главная миссия Терминатора, как мы узнаем из второй части франшизы, не убийство Сары Коннор, но забрасывание технологии из будущего в настоящее. Именно благодаря оставшейся от первого робота руке, ученые смогли разработать «Skynet», тот самый смертоносной искусственный интеллект, ответственный за восстание машин. Он же принимает решение о заброске первого терминатора, то есть буквально создает сам себя, запуская свою невидимую виртуальную «руку рынка» из будущего в настоящее. На кадре с ползущей автономной рукой, пытающейся зацепиться за Сару Коннор, заканчивается первая часть. На кадре с рукой, показывающей большой палец, заканчивается вторая.

10 Ланд Н. *Вытворяя это со смертью: заметки о Танатосе и желающем производстве* // Он же. *Сочинения. Т 2: Киберготика*. Пермь: Гилей Пресс, 2018. С. 11.

САМСОН ЛИБЕРМАН

КОСМОТЕХНИКА
И КОСМОопера
«MASS EFFECT»...

Такая идея имманентного абсолюта может напомнить гегелевский проект философии. Как и в случае с немецким классиком, нам важен здесь не столько консервативный мотив оправдания существующего миропорядка, сколько революционный – овнешнение смерти, техники, капитала и будущего. Правда, у самого Ланда (как в определенном смысле и у Гегеля) смерть как движение и революционность подчинена смерти как финальному совпадающему с собой абсолюту, тепловой смерти. Различие является моментом тождества. Последнее разворачивается как некоторое линейное (пусть и направленное у Гегеля и Ланда в разные стороны) движение, приводящее к некоторому финалу (пусть и виртуальному). Однако такое – условно диалектическое представление о тождестве – дает простор для иных интерпретаций, в том числе тех, что представлены, например, в «Негативной диалектике» Теодора Адорно. Здесь претензии на финальный синтез объявляются необоснованными¹¹. Для франкфуртца скорее тождество является моментом абсолютного различия, чем наоборот. Хорошую иллюстрацию такому пониманию тождества и различия можно найти в размышлениях Клода Леви-Стросса о близнецах: тождество последних не абсолютно, оно пронизано минимальным различием¹².

Также и понимание капитализма как виртуального, «еще не случившегося» почти сразу же рождает альтернативные левые версии ландовского акселерационизма. Прежде всего тут необходимо вспомнить манифест Ника Срничека и Алекса Уильямса. Согласно их взгляду, делёзовский жест детерриторизации, то есть дестабилизации и радикализации противоречий, существующих сейчас в некотором «обезвреженном» виде, приводит не к утверждению некоторой абсолютной тотальности, тепловой смерти, но, наоборот – к неопределенности и всевозможности. Этот мотив открытости неизвестному и отказ от утопического как предопределенного присутствует и в «Вопросе о технике в Китае» Юка Хуэя.

Вторжение Жнецов удобнее интерпретировать именно через концепт космотехники последнего, чем через ландовский ТехноКапитал. Несмотря на очевидные параллели – сцепка техники и смерти, субъектность (божественность) технического, – в трилогии отсутствует эсхатологический (гегельянский) мотив необходимости и предрешенности линейного прогресса. Жнецы скорее являются пробудившимся древним злом, чем пришельцами из будущего. Неизбежность смерти, неотвратимость вторжения «Древних машин» здесь обосновывается скорее традиционалистски, чем прогрессивистски, то есть скорее

11 Адорно Т. *Негативная диалектика*. М.: Научный мир, 2003.

12 LÉVI-STRAUSS C. *Histoire de Lynx*. Paris: Plon, 1991.

через вечность и цикличность, чем через будущее и прогресс (хотя в концовке эта цикличность снова вписывается во вполне линейный нарратив с началом и концом).

Во многом это связано с жанром: «Mass Effect» (так же, как и «Терминатор» Кэмерона) является продуктом массовой культуры, где герой всегда так или иначе призван защитить настоящее, восстановить нарушенный *status quo*. Поэтому, в отличие от классики киберпанка, с которой работал Ник Ланд (трилогия Уильяма Гибсона «Киберпространство»), смерть так или иначе должна быть отложена, побеждена или просто проигнорирована. И зачастую в самом «Mass Effect» это выглядит почти неубедительно и нелепо.

Однако, кроме возможности прикрутить концовку с приручением/вытеснением смерти, такое отсутствие линейной эсхатологии позволяет мыслить ТехноСмерть вне рамок необходимости прогресса и капитализма. И здесь концепция космотехники Юка Хуэя оказывается, как никогда, кстати.

Юк Хуэй развивает положение Хайдеггера о технике как о таком – специфически современном – отношении к миру, которое определяет этот последний в качестве «состоящего-в-наличии», то есть в качестве ресурса и инструмента. И так же, как и Хайдеггер, он настаивает, что такая техника не является единственно возможной формой мировоззрения, мало того – она вредна и неполноценна. Но если немецкий философ предлагает вернуться к единственному подлинному древнегреческому «техне», то Юк Хуэй настаивает на существовании множества разных техник как форм деятельного отношения к миру (то есть собственно космотехник). Именно в техноразнообразии, в раскрытии возможностей собственных космотехник разными культурами он видит путь преодоления существующего капиталистического кризиса.

Космотехника – это способ деятельного отношения к миру, включающий в себя моральный и космологический аспекты. Хайдеггеровский постав (ресурсное капиталистическое отношение) – только одна из космотехник, европейская, которая в силу ряда причин стала доминирующей в мире. Капитализм как космотехника основан на особой космологии и онтологии, в том числе на специфическом представлении о времени. Это представление Юк Хуэй связывает с геометризованным пространством, то есть с линейностью¹³.

Именно представление о времени как промежутке между точками позволяет мыслить историю как нечто однородное и направленное и порождает логику приручения/вытеснения

13 Хуэй Ю. *Вопрос о технике в Китае. Эссе о космотехнике*. М.: Ад Маргинем Пресс, 2023. С. 187. (См. рецензию на эту работу: ЛИБЕРМАН С. *Китайская космотехника и русский космизм // Неприкосновенный запас*. 2023. № 4(150). С. 188–202. – *Примеч. ред.*)

САМСОН ЛИБЕРМАН

КОСМОТЕХНИКА
И КОСМОопера
«MASS EFFECT»...

смерти. С этой точки зрения, ландовский акселерационизм (равно как и его левый извод) страдает от того же недуга: от стремления вписать случайное, контингентное, событийное в единый гомогенный нарратив. Трагедия и ужас, став моментами эпоса, то есть линейного повествования о похождениях и победах героя, заземляются и теряют возможность говорить о смерти как о потустороннем. Вечное настоящее (пост)модерна связано не только с вытеснением смерти и будущего, но и с представлением о них как о частных моментах некоторого линейного движения. В традиционном представлении смерть – прекращение движения и выход из этого мира, тогда как в капиталистическом – любая негативность вписана в посюстороннюю тотальность. Как пишет Александр Кожев, гегелевский проект философии уникален тем, что мир в нем понимается не как субстанция, а как субъект. Смерть же – форма существования такого мирового субъекта, последний вечно отрицает сам себя и возвращается к себе, умирает и воскресает. Именно благодаря этому включению негативности в посюстороннее никакого внешнего у имманентного гегелевского абсолюта не остается¹⁴.

Вечное настоящее (пост)модерна связано не только с вытеснением смерти и будущего, но и с представлением о них как о частных моментах некоторого линейного движения. В традиционном представлении смерть – прекращение движения и выход из этого мира, тогда как в капиталистическом – любая негативность вписана в посюстороннюю тотальность.

Таким образом, Жнецы в «Mass Effect» интересны именно своей хоррор-составляющей, способностью разрывать посюстороннюю субъектную тотальность. Юк Хуэй объясняет связь техники и времени как событийную и контингентную, линейное время – это элемент только одной из множества космотехник. Тогда как в киберпанке наоборот: техника вписана в линейный прогресс, пусть и в качестве главного действующего лица. Вторжение Жнецов не просто вторжение ТехноСмерти из будущего – это к тому же ее восстание из прошлого. Эволюция, прогресс и прочие линейные представления о времени оказываются вписанными в цикл жизни и смерти. Последний детерминирован технически и периодически перезапускает-

¹⁴ Кожев А. *Идея смерти в философии Гегеля*. М.: Логос; Прогресс-Традиция, 1998. С. 131–201.

ся, подобно тому, как из технических соображений время от времени приходится чистить и «перезапускать» домашний аквариум. Цикл – это, конечно, тоже тотальность, но теперь эта тотальность окончательно овнешнена. Так как «выход из аквариума» для нас затруднен, то наши спекуляции о природе Жнецов и Смерти всегда остаются только домыслами; такими спекуляциями-домыслами мы и занимаемся на протяжении всего развития сюжета игры. Именно поэтому, когда в конце третьей части ТехноСмерть оказывается побеждена и объяснена, то есть приручена (буквально через синтез), мы испытываем разочарование.

САМСОН ЛИБЕРМАН

КОСМОТЕХНИКА
И КОСМООПЕРА
«MASS EFFECT»...

ВТОРЖЕНИЕ БУДУЩЕГО И ЛОГИКА СОБЫТИЯ

Для Юка Хуэя очень важно искать иные, нелинейные формы концептуализации времени. В этих поисках он обращается не только к традиционной китайской космотехнике, но и к концепции случайности у Аристотеля. Последний вводит различие между двумя ее формами – *automaton* (самопроизвольность) и *tychē* (собственно случай, судьба, событие):

«Самопроизвольность имеет более широкий охват: все случайное [в то же время] самопроизвольно, а последнее не всегда случайно. [...] Мы говорим “самопроизвольное” [или “само собой”], когда среди [событий], происходящих прямо ради чего-нибудь, совершается нечто не ради случившегося, причина чего лежит вовне; а “случайно” – о [событиях], происходящих самопроизвольно, но по выбору у [существ], обладающих способностью выбора»¹⁵.

В общем, самопроизвольность-*automaton* господствует в природе, она вполне обыденна, может быть описана и даже предсказана, например, статистически. Человек же иногда оказывается во власти *tychē*, случая, который не может быть предсказан, поскольку он нарушение любых предсказаний и ожиданий.

Парадокс события и судьбы сильно занимал древних греков. С одной стороны, судьба, по определению, неведома, и это незнание делает судьбоносное событие возможным. Как описывает это сам Юк Хуэй: если бы мы знали, что самолет упадет, мы на него не сели бы. С другой стороны, *post factum* событие оказывается возможным, благодаря предположению или неполному/ошибочному знанию. Чтобы пророчество исполнилось, оно должно быть 1) произнесено и услышано; 2) превратно понято. Главным условием вторжения внешнего рока являются попытки предотвратить его, одомашнить.

¹⁵ АРИСТОТЕЛЬ. *Физика* // Он же. *Сочинения: В 4 т.* М.: Мысль, 1981. Т. 3. С. 94–95.

Однако показательна психоаналитическая трактовка «Эдипа», где трагичность, столкновение с внешним и неизвестным, со смертью вытесняется конфликтом вокруг подавленных внутренних желаний. Главный пафос классического психоанализа – интерпретация внешнего, особенно повторяющегося и навязывающегося как проявление внутренних неконтролируемых желаний и страстей. Например, «Чужой» Ридли Скотта в «Киногиде извращенца» (2006) предстает как метафора внутренней монструозности и самочуждости человека: «мы сами и есть наши чужие, контролирующие наше тело», – говорит нам Славой Жижек на 21 минуте первой части фильма.

Схожий «солипсизм» в интерпретации события присутствует и в феноменологии. Когда Мартин Хайдеггер говорит об открытости Событию (*Ereignis*) и бытию-к-смерти, он скорее склонен их трактовать как манифестацию человеческого. Событие для него – прежде всего событие человека, открытие его заброшенности и бездомности¹⁶. От такого героического, экзистенциального понимания события и смерти, как сбывания-раскрытия человека и посястороннего, остается всего один шаг до фашистской интенсификации настоящего, понимания жизни как борьбы за жизнь. И несколько раз Хайдеггер этот шаг совершает.

Таким образом, даже смерть, понимаемая как событие, также может быть приручена и встроена в настоящее. Яркими примерами тому являются психоанализ и феноменология. И, может быть, именно поэтому в рамках этих двух направлений разрабатываются альтернативные интерпретации события и смерти, нацеленные на то, чтобы сохранить их двойственность, то есть связь с внешним. Речь прежде всего идет о развитии психоанализа у Жана Лакана и постфеноменологии Эммануэля Левинаса.

Левинас критикует предшествующую феноменологию за игнорирование темы «друговости». Если для Рене Декарта и Эдмунда Гуссерля первая очевидность – это сомневающееся «Я», то для французского феноменолога – существование Другого. Выход из декартовской «загроможденности собой»¹⁷ возможен благодаря доступности переживания Смерти как опыта собственной ограниченности, как опыта существования внешнего.

16 Часто можно встретить возражения против таких обвинений Хайдеггера в антропоцентричности. Действительно, более поздний концепт «Ereignis» гораздо меньше содержит в себе антропоцентрических коннотаций, чем более раннее «Dasein», и именно в этой разнице между ранним и поздним Хайдеггером многие склонны видеть «антиантропологический поворот». Мы готовы согласиться с тем, что приводимая дальше критика Хайдеггера Левинасом относится именно к раннему периоду творчества первого. И именно поздним Хайдеггером вдохновляется, например, Грэм Харман и многие другие современные мыслители. Однако темы друговости и инаковости, являющейся ключевой для Левинаса, мы не найдем и в позднем творчестве немецкого философа.

17 Левинас Э. *Время и другой. Гуманизм другого человека*. СПб.: Высшая религиозно-философская школа, 1998. С. 63.

Событием Левинас будет называть не манифестацию субъекта, а его преодоление. Событие – это столкновение с Другим, в глазах которого всегда сквозит безразличное и анонимное бытие *il y a* (безличная форма глагола «есть»)¹⁸.

САМСОН ЛИБЕРМАН

КОСМОТЕХНИКА
И КОСМООПЕРА
«MASS EFFECT»...

Определяющим для конституирования «Я» является именно столкновение с Другим, а не декартовская рефлексия. Смерть – это не форма самовыражения и самосбытия абсолюта (как у Гегеля и – с некоторыми оговорками – у Хайдеггера), а открытие Другого и столкновение с Другим. Абсолют, бытие находятся на стороне Другого, тогда как мое «Я» всегда оказывается в некотором смысле определенным ими, застигнутым врасплох. Такую захваченность бытием, обнаружение собственной беспомощности перед лицом Другого Левинас и называет Событием.

Другой Левинаса – это, в конечном счете, бог. Но, в отличие от христианской эсхатологии, онтологический разрыв между этим миром и тем не преодолевается первым и вторым пришествием. Бог-бытие Левинаса безучастен и анонимен, и именно его сверхъестественная холодность интригует и вынуждает человека реагировать при столкновении. Он скорее тьма, чем свет, скорее смерть, чем жизнь. И эта смерть не может быть движущей или целевой причиной линейного поступательного движения из прошлого в будущее – она случается событийно и беспричинно.

Онтологию времени как события подробно разбирает Клод Романо. Обращаясь все к тому же *tychē* Аристотеля, он также акцентирует внимание на способности *tychē* нарушать личные ожидания – подлинное событие является катастрофой для субъекта. Однако в этом смысле французский феноменолог ближе к экзистенциализму Хайдеггера, чем к холодному мистицизму Левинаса. Внешняя катастрофа – всегда личный вызов для человека.

Для Романо человеческое «Я» также конституируется вторжением Другого – он настаивает на понимании человека не как устойчивого субъекта, существование которого предшествует рефлексии (или как субъекта находящего себя таковым в рефлексии), но только как «приходящего-к-себе». Однако на катастрофический вызов События с необходимостью должен быть дан ответ, дыра в символическом порядке должна быть

18 К сожалению, мы не можем позволить себе здесь детальный анализ хайдеггеровского «Ereignis», которое тоже имеет схожие коннотации обезличенности. Скажем только, что левинасовский разворот темы обезличенного бытия важен нам возможностью концептуализировать «инаковость» как некоторую приостановку субъектности, необходимую для контакта с Другим, тогда как у Хайдеггера, даже у позднего, подлинное переживание бытия будет связано с собственной аутентичностью и одиночеством. Также мы можем отослать к книге Клода Романо, который подробно анализирует хайдеггеровскую концепцию времени и вскрывает ряд противоречий, с ней связанных: Романо К. *Авантюра времени*. М.: РИПОЛ Классик, 2017. С. 54–64.

закрота. Если же этого не происходит, то человек оказывается сломлен травмой. Романо считает такие случаи патологией и отклонением, тогда как для Левинаса подобная открытость внешнему является нормой или этическим предписанием.

Линейные представления о времени Гуссерль связывал с работой сознания по упорядочиванию опыта, когда память не просто пассивное хранилище впечатлений, но постоянная их переработка, увязывание с текущим, выстраивание нарратива. Так как работа сознания никогда не прекращается, «подлинные» впечатления из прошлого нам недоступны – мы помним не прошлое в чистом виде, а предыдущие нарративы этого прошлого. Такой механизм постоянной переработки впечатлений он называет первичной и вторичной ретенциями. Точно так же это работает и с будущим: там тоже есть первичные ожидания (протенции) от будущего (также связанные с текущим положением дел) и их последующая корректировка и вписывание в изменяющийся нарратив настоящего.

Поэтому для Гуссерля прошлое – это всегда нечто, что было когда-то настоящим, так же, как и будущее – это нечто, что было ожидаемо в настоящем. Гуссерль всерьез прорабатывает феноменологию презентизма: любое прошлое или будущее укоренены в настоящем. Романо критикует эту позицию. Событие для него – это то, что не может быть адекватно воспринято в настоящем, равно как и не может быть ожидаемо, но может быть освоено только «задним числом» как уже случившееся. Он использует формулу «прошлое, которое никогда не было настоящим»¹⁹.

Таким образом, исток первичных и вторичных ретенций/протенций не нынешнее положение дел или внутреннее когито (как у Гуссерля), но исключительное и внешнее Событие. И только впоследствии, при «проработке» этой травмы мы оказываемся способны включить его в какие-то рамки, которые, однако, задаются уже самим событием. То есть не событие вписывается в ту или иную нарративную схему, но, наоборот – нарратив порождается тем или иным событием. Событие не просто ломает предшествующие ожидания и горизонты возможного – оно само создает собственную возможность²⁰.

19 Там же. С. 149.

20 Примечательно, что Юк Хуэй также обращается к гуссерлевскому концепту вторичных протенций/ретенций. Однако для него выход из линейности разворачиваемого в прошлое и будущее настоящего будет связан не с внешним сознанию событием, а с множественностью техник письма (представленности прошлого в настоящем) и предвосхищения (представленности будущего), которые он называет «третичными ретенциями» и «протенциями» соответственно. Именно неоднородность и несводимость друг к другу различных техник работы со временем подрывают тотальность гуссерлевского «здесь и сейчас» и дают возможность предполагать внешнее как некоторый фон, который (тут он использует выражение Жюль Делёза) «неопределенен, но прилипает к всякому определению, как земля к ботинку» (Хуэй Ю. *Рекурсивность и контингентность*. М.: V-A-C Press, 2020. С. 309).

Также и очередное вторжение Жнецов перезапускает эволюцию живых организмов, схлопывает в точку предыдущий линейный прогресс и порождает его заново через предустановленные технические артефакты. Отношения между прошлым и будущим здесь не укладываются в линейную схему, даже такую сложную, как у Гуссерля, или такую неочевидную, как у Ланда. Да, практически сразу нам предлагают циклическую схему интерпретации поведения Жнецов («каждый 50 000 лет...»), однако по сути своей эта схема ничего не объясняет. Игрок практически до конца трилогии не понимает, кто такие Жнецы и каковы их цели, при этом сам факт осмысленности их действий не вызывает сомнений. Но такая номинальная цикличность позволяет увязать будущее, настоящее и прошлое в некоторое единое событие ТехноСмерти, и игрок оказывается захваченным им врасплох. Именно поэтому, например, главным помощником героя является археолог, а не ученый-футуролог или военный стратег.

САМСОН ЛИБЕРМАН

КОСМОТЕХНИКА
И КОСМООПЕРА
«MASS EFFECT»...

Овнешнение и онтологизация техники в образе древних космических богов смерти дает нам совершенно специфическое чувство времени. В нем линейные жизнь, эволюция, история и экспансия оказываются вписанными в технический цикл смерти.

Характерный для поздней массовой культуры сплав научной фантастики и киберпанка (восстание машин) с хоррором (древнее зло пробудилось) в случае с «Mass Effect» дает интересный результат. Овнешнение и онтологизация техники в образе древних космических богов смерти дает нам совершенно специфическое чувство времени. В нем линейные жизнь, эволюция, история и экспансия оказываются вписанными в технический цикл смерти. В первой части мы действительно имеем дело с классическим циклом рождения и смерти под надзором верховного божества, которое здесь называется Властелин или Предвестник. Однако в последующем выясняется, что ТехноСмерть имеет множество лиц и форм, которые могут даже конкурировать друг с другом. Эти лица Жнецы наследуют от тех форм жизни, что они пожирают. Каждый Жнец является технической квинтэссенцией одного из предшествующих циклов, техническим выражением его смерти. Смерть здесь – уже не просто космическая гомогенная сила, проявляющаяся циклически, но множество разных смертей и техник, своего рода космотехник Хуэя.

Этот образ времени настолько интересный и сильный, что концовка трилогии с линейной историей создания Жнецов и

возможностью управления и подчинения Древних Машин кажется неубедительной. Согласно фанатским теориям, протагонист или умирает в ходе финального сражения со Жнецами, или оказывается под их внушением. Неубедительность финала заставляет нас считать эту концовку с привычным «приручением смерти» галлюцинацией главного героя, вызванной принципиальной невозможностью до конца принять и проработать событие смерти. Концовку можно считать той самой искусственно порожденной линейностью «задним числом», о которой говорит Клод Романо, то есть попыткой субъекта удержать свою субъектность перед лицом невозможного события.

КАК НЕ БРОСИТЬСЯ ПОД ПОЕЗД? КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ ПО ВЫХОДУ ИЗ КАПИТАЛИЗМА

Таким образом, трилогия компьютерных игр «Mass Effect» содержит интересную концепцию времени, связанную с образом вторгающихся извне древних богов ТехноСмерти. Основанное на этом образе Жнецов представление о будущем как внешнем событии может послужить альтернативой привычному (пост) модернистскому вечному настоящему капитализма, основанному на приручении/вытеснении смерти.

Такое приручение заставляет вспомнить поттериану, а именно так называемых Пожирателей смерти, организацию темных магов, основанную Волан-де-Мортом. Помимо крестражей – артефактов, хранящих часть души волшебника на манер иглы Кощея, – в книгах Джоан Роулинг фигурируют также «Дары смерти», за которыми охотится орден: плащ, способный спрятать от смерти; камень воскрешения мертвых и смертоносная волшебная палочка. В финале последней книги Роулинг иллюстрирует стремление Волан-де-Морта победить смерть образом полуживого ребенка, застрявшего на железнодорожной платформе в ожидании поезда в будущее, который не придет. Эта метафора оказывается интересной еще и в силу ее технологичности: в мире магии можно было бы найти и другие, не менее интересные, образы для перехода между мирами. Образ вечного ожидания на железнодорожной платформе (чаще платформе метро) перекликается и с метафорикой зомби-апокалипсисов, в которых так любят давить живых мертвецов внезапно появляющимися поездами.

У Славы Жижек есть пассаж о свете в конце туннеля, который оказывается мчащимся встречным поездом²¹. Он исполь-

21 Zizek S. *Addressing the Impossible* // *Socialist Register*. 2017. Vol. 53.

зует этот образ, чтобы подчеркнуть безальтернативность настоящего и необходимость отчаяния. Но в этой истории тоже прослеживается стремление представить смерть не как конечную точку нашего движения, но как самостоятельное и встречное движение. Ну, и, конечно, важно, что (как и в «Mass Effect») смерть представлена техническим объектом, событийность и самостоятельность которого находится вне контроля человека.

В целом метафора поезда как прогресса очень характерна для пост(модерна). В ней содержатся все необходимые ингредиенты: линейность, техника, инфраструктура и так далее. Но ключевая черта железнодорожного сообщения – способность игнорировать внешнее. Путешествие в поезде позволяет перемещаться, сохраняя комфорт и избегая столкновений с непредвиденным. Поезд создает *собственное пространство*, которое вполне устойчиво и независимо от внешнего. Мало того, пространство поезда вытесняет внешнее, подменяет его собой так же, как карта метрополитена подменяет собой карту города.

В отличие от родных и приятных поездов, Жнецы в «Mass Effect» предстают принципиально чуждой нам технологией (хотя карта Млечного Пути, созданная благодаря не-человеческим ретрансляторам, выглядит очень уютно и знакомо). Технический прогресс как паразитирование на оставленных артефактах чужой техники, в конечном счете, оказывается ловушкой, в которую попадает разумная жизнь. Такое овнешнение (отчуждения в смысле «Чужого» Ридли Скотта) технического позволяет нам допустить возможность иной техники, не связанной напрямую с Жнецами²².

Поэтому застрявшим на платформе капитализма (или в платформенном капитализме), где поезда ведут только на другие точно такие же платформы, «Mass Effect» советует искать другие технические решения. Выход из вечного настоящего не может быть связан ни с превращением в живых мертвецов, жаждущих столкновения с поездом, ни с акселерационистским захватом поезда или пересцеплением вагонов, предлагаемым Йозлем Регевом²³. Однако стоит ли верить привычным надписям «Выхода нет»?

Нам необходимо изобретать другие формы работы с внешним, не закатывая его в асфальт или железнодорожное полотно

22 Хотя в самом «Mass Effect» тоже есть сюжетные ответвления про древние создания и культуры, способные противостоять Жнецам (Торианин, Левиафаны, протеане), но по своим повадкам и собственно космотехнике они все очень похожи: это захватчики-эксплуататоры, строящие галактическую моноимперию. Интерес в этом смысле представляет только синтетическая раса гетов, искусственный интеллект, существующий в качестве сообщества единичностей-программ. На протяжении всего сюжета они предстают практически единственной расой, лишенной тяги к экспансии и подчинению других.

23 РЕГЕВ Й. *Введение в исчисление сред* // Логос. 2020. № 5. С. 9.

и не прячась от него в подземных переходах. Открытость внешнему (в духе «Циклопедии» Резы Негарестани), открытость смерти, предположение существования Другого – единственный шанс выбраться из тюрьмы (пост)модерна, избежав соблазна прыгнуть под поезд или разогнать его в самоубийственной попытке сойти с рельс.

Но выход из пещеры – это не всегда выход на свет, это шаг во тьму неизвестного и непознаваемого.