



ФИЛОСОФИЯ, КУЛЬТУРА, НАУКА

РАЗМЫШЛЕНИЯ О ГРИБАХ И ДЕРЕВЬЯХ В КОНТЕКСТЕ РИЗОМАТИЧЕСКОЙ ПАРАДИГМЫ

© Е. А. Иваненко

© М. А. Корешкая

© Е. В. Савенкова

Иваненко
Елена Анатольевна
администратор сайта
«Философская Самара»
www.phil63.ru
Самарская
гуманитарная академия
e-mail:iv@webvertex.ru

Корешкая
Марина Александровна
кандидат философских наук,
доцент
заведующая
кафедрой философии
Самарская
гуманитарная академия
e-mail: listarh@list.ru

Савенкова
Елена Владимировна
доцент кафедры философии
Самарская
гуманитарная академия
e-mail: filis75@yandex.ru

Статья посвящена рассмотрению некоего специфического феномена современной медиасреды — синтезу Мирового Древа с глобальной сетью. Подобный синтез характеризуется высокой устойчивостью и как таковой является симптомом существенного изменения антропных характеристик. В статье прослеживается и анализируется метаморфоза субъектных структур, в частности, разбирается разница конструкта памяти постклассического и сетевого типа субъектности.

Ключевые слова: субъект, медиа, ризома, дерево, неофюсис, коннект, Другой, память, сетевые сервисы, социальная сеть.

А у наших у ворот
Чудо-дерево растет...

К. Чуковский

Знаменитая апология ризомы, некогда вытасненной на свет божий невероятным усилием мысли двух приятелей-французов, опиралась на пафосный перечень преступлений Древа. Мировое Древо (aka Arbor Mundi) было обличено как несущая структура иерархического, а значит, в пределе тоталитарного порядка мысли¹. Апеллируя к неукорененности мысли, к ее ризоматичности, Делез и Гваттари раз и навсегда дискредитировали вертикальные структуры, запустив в культурный конвейер всяческие децентрирован-

¹ «Мы устали от дерева. Мы не должны больше верить в деревья, корни или корешки, мы слишком сильно от них пострадали. Вся древовидная культура основана на них, от биологии до лингвистики» (Делез Ж., Гваттари Ф. Ризома // Герменей. Журнал философских переводов. 2009. № 1. С. 172).

ные корневища², кольцевые побеги и в конечном счете споры грибного мицелия. Пышные всходы не заставили себя долго ждать: ризоматическое, нелокальное, фрактальное, нелинейное плотно вплелось в ткань социальных связей и даже повседневного опыта. Вплелось и переструктурировало среду; в результате безотчетное желание новых форм мысли привело к воспроизведению ризоматических структур на разные лады до тех пор, пока они не затерлись, превратившись в штамп — в само собой разумеющиеся схемы объяснения всего на свете. Отсюда один шаг до создания мифологии. Популярная культура легко сделала этот шаг, наделив субъектными чертами бессубъектное и запустив в широкое пользование целый ряд странных образов.

Взять хотя бы деревья. Современный массовый кинематограф предлагает все чаще и чаще некое специфическое образование — синтез Мирового Древа с информационным мицелием, глобальной сетью, так или иначе напоминающей Интернет. Вот перед нами Дерево Души из блокбастера «Аватар»³, Чардредо из эпопеи «Игры престолов»⁴, бесчисленные Древа и волшебные леса из виртуальных игровых миров⁵ — все со своими именами, характеристиками и детально проработанной графикой. К этому же ряду можно отнести древообразный Аксис из анимационного фильма «Каена: Пророчество»⁶ и множество других. Так или иначе все эти деревья имеют космообразующую функцию. Они связывают миры как в пространстве, так и во времени, позволяя перемещаться герою-протагонисту в процессе прохождения линии его квеста. Также они несут в себе первопредка или даже являются прародителем рода и таким образом обосновывают не только мировой, но и социальный порядок. Кроме того, они существуют как самопроизрастающее хранилище и транслятор знаний, власти, памяти, и потому неудивительно, что на уровне построения образа все эти чудодеревья буквально цитируют мифологему Мирового Древа.

² «Быть ризоморфным — значит производить стебли и волокна, которые похожи на корни или, еще лучше, которые соединяются между собой, проникая в ствол, рискуя послужить для новых странных применений» (*Делез Ж., Гваттари Ф.* Ризома // Герменей. Журнал философских переводов. 2009. № 1. С. 172).

³ Самый кассовый фильм за всю историю кинематографа. Режиссер Джеймс Кэмерон, 2009 год.

⁴ «Игра престолов» — американский драматический телесериал в жанре фэнтези, созданный по мотивам саги «Песнь Льда и Пламени» Джорджа Мартина. Премьера первого сезона телесериала состоялась в 2011 году.

⁵ Игровые миры в жанре фэнтези и смежных жанрах изобилуют специализированными деревьями, которые оказываются неким информационным носителем в игре — порталом, точкой подзарядки персонажа, источником ресурсов, бонусов, оружием и орудием. Так, например, в игре «Breath of Fire III» есть древнее дерево мудрости, с которым герои могут пообщаться для прохождения выбранного квеста; в игровой вселенной «Divinity 2: Ego Draconis» существует дерево Иггдрасиль, оно открывает дракону портал в таинственные Чертоги Отражений; в игре «Battle of the Immortals» существует инстанс «Мировое дерево»; в игре «Рагнарок онлайн» есть расходные предметы «Лист Иггдрасиля» (воскрешающий игрока) и «Семя Иггдрасиля» (восстанавливающий очки жизни).

⁶ Франко-канадский компьютерный анимационный фильм 2003 года. Первый европейский компьютерно анимированный проект.

Казалось бы, круг символических повторений некой вечной идеи в очередной раз замкнулся, и мы имеем дело с привычными архетипами. Однако примечательно, что при более пристальном рассмотрении эти медиа-клоны *Arbor Mundi* ведут себя скорее не как деревья, но как грибы, возвращая нас к проблематизации порядка в терминах ризомы. Дистинкция между архетипом Мирового Древа и Глобального Гриба чрезвычайно тонка в силу тотальной работы современной (читай, сетевой) оптики, благодаря которой большинство характеристик *Arbor Mundi* с комфортом постфактум вписались в виртуализованное поле произрастания ризомы⁷. Без противоречий дерево стало частным случаем грибницы, подобно плодovому телу гриба спорадически возникая в силу пользовательского запроса на репрезентацию. Образ Мирового Древа стал интерфейсом, то есть коммуникативной поверхностью, порталом, только обозначающим точку перехода к чему-то по-настоящему *глобальному*. Многочисленные Древа Голосов на планете Пандора, например, служат точками подключения к «голосам» предков (местом, «где нас слышат и иногда отвечают»⁸), они являются локальными подобиями Древа Души — эдакого всепандорского универсального гаджета, рассчитанного на обмен информацией в любом объеме, подключения к глобальной базе данных и временного хранения файлов всех пользователей⁹ (всех живых существ планеты). Однако и Древо Голо-

⁷ Например, образ скандинавского Иггдрасиля был задействован в современном пространстве комикса: в фильме «Тор» (режиссер Кеннет Бран, 2011) система параллельных миров и галактик во вселенной Marvel Comics визуально представлена как Иггдрасиль, как объемная высокотехнологичная карта звездного неба с четко выраженными ветвями, корнями и стволом, а также принятым в скандинавской мифологии делением на Асгард, Йотунхейм и прочее. Это пример сращения новой оптики и традиционных мифологем, где от последних остается по большей части только визуальная составляющая да еще пара-тройка осколочных смыслов. Такой облегченный мобильный комплект Мирового Древа хорошо вписывается в сетевую реальность. Так, например, в игровой вселенной «World of Warcraft» существует аж тройная отсылка к Иггдрасилю — Мировые деревья Тельдрассил, Нордрассил и Фордрассил.

⁸ Цитата из фильма «Аватар».

⁹ В мире аборигенного народа На'Ви все живое снабжено врожденным usb-выходом с возможностью подключения к глобальной сети, к Эйве. Эта сеть обладает «материнским» и божественным статусом, обеспечивая все живое самым главным — доступом к пространству взаимного обмена информацией. Согласно делезианскому определению, «... возможно, одно из самых важных свойств ризомы — быть со множеством входов» (*Делез Ж., Гваттари Ф.* Ризома // Герменей. Журнал философских переводов. 2009. № 1. С. 169). На страницах Пандорапедии (сетевой энциклопедии поклонников «Аватара») эта связь поясняется так: «Связь может быть установлена не только с животными, но даже с растениями, что, по сути, являются, скорее всего, первыми «хранителями» памяти планеты, собирающими информацию со всего мира благодаря постоянно связанным корневым отросткам, способным донести и сохранить знания и опыт из любой точки мира? — в некотором роде именно они являются основной цахейлу, живым банком данных, неуничтожимым до тех пор, пока жива сама Пандора. Так что, как видите, все довольно просто... и в то же время — невероятно сложно. За простым словом «связь» стоит целый мир, полный загадок и открытий». URL: <http://ru.pandorapedia.wikia.com/wiki/%D0%A6%D0%B0%D1%85%D0%B5%D0%B9%D0%BB%D1%83> (дата обращения: 12.12.2013).

сов, и Дерево Души способны выполнять свои функции только в силу того, что они есть тела Эйвы, которая «ни больше ни меньше — мать всего»¹⁰. Эйва по своей сути субрепрезентативна и производит эти деревья подобно тому, как ризома отращивает тела своих грибов. Радикально иначе дело обстоит с Мировым Древом, таким, каким оно представлено в, так сказать, досетевой мифологии. Иггдрасиль (тот самый, скандинавский), например, единственен, не содержит имманентного плана, не нуждается в органической автономии (хотя и не исключает ее) и самое главное? не является порталом к чему-то иному; он медиум, но не медиа-средство и уж тем более не медиа-среда. Иггдрасиль представляется как мировая ось, соединяя своими корнями, стволом и ветвями разные уровни мира, который всегда жестко зонирован и это является основой миропорядка. Глобальный Гриб тоже организует связность мира как целого, но вне уровней, вне таких пространственных координат? как стороны света, лево и право, верх и низ¹¹. Практики взаимодействия с Древом и Грибом также отличаются: к Иггдрасиллю можно подойти, принести ему жертву, путешествовать на нем/по нему, но все это будет экстраординарный, единственный в своем роде опыт, уж никак не похожий на акцидентальный, повседневный выход в сеть а-ля Эйва или Чардрево. Ось Мирового Древа не тождественна каналу ризоматической структуры; последний может быть осевым, центральным и каким угодно еще — в этом и состоит его виртуализованная сущность как совокупность возможностей, определяемых внешними и внутренними факторами. Отсюда разница в причастности *племени* к мирообразующему началу: информация в древовидной структуре передается только от вышестоящей инстанции к нижестоящей, или, наоборот; в ризоморфной же среде передача данных может осуществляться от кого угодно к кому угодно. Налицо процесс существенной демократизации, выводящий общество то ли к коммунизму, то ли к трайбализму и при этом непротиворечащий культуре гипермаркета.

Различия Гриба и Древа можно перечислять еще довольно долго, однако основная разница состоит в том, что природа Мирового Древа тождественна сама себе, тогда как природа Древо-Гриба является оболочкой цифрового порядка. Это органичное сращение природного и неприродного в современной медиа-среде не является уникальным, напротив, подобные гетерогенные объединения встречаются симптоматично часто. В качестве примера можно указать на целую волну образов, объединяющих извечно конфликтующие стороны природного и технического в единый организм (киборги, биороботы, андройды и всякие разнообразные разумные и чувствующие механизмы, коим

¹⁰ Цитата из фильма «Аватар».

¹¹ Описывая свойства ризомы, Делез и Гваттари отмечают, что в отличие от деревьев и их корней ризома соединяет некую любую точку с любой другой точкой, ризома существенным образом гетерогенна, она представляет собой не столько единство или сумму единиц, сколько множественность направлений. Поэтому у нее нет ни начала, ни конца, но всегда середина. Ей также свойственен принцип незначущего разрыва, ризома может быть порвана, разбита в любом месте, она продолжится, следуя той или иной из своих линий или через другие линии (см. подробнее: *Делез Ж., Гваттари Ф. Ризома...*).

нет числа). Казалось бы, как это возможно: начиная с античности и заканчивая Хайдеггером, фюсис и техне противопоставлялись как то, что есть само (фюсис как бытийное, самобытное), и то, что произведено человеком, а потому вторичное и искусственное. Однако сегодня технике, и сфере медиа-техне в том числе, приписываются способность к самопорождению, собственная воля и собственная жизнь — возникает устойчивое ощущение, что не человек производит технику, а техника производит сама себя. Если несколько утрировать ситуацию, то можно сказать, что эта среда выглядит так, словно она вообще не зависит от нас — ведь никто из нас ей как целым не управляет. Это действительно джунгли, в которые мы «заброшены» с рождения, и нам остается только к ним приспособиться. Таким образом, *неофюсис* — жизнеспособный гибрид фюсис, техне и медиа — это среда второй природы, которая стала гораздо более сильной, чем первая. В отличие от классической фюсис, обладавшей пределом, а значит, определенностью и мыслимостью, неофюсис безгранична и бесконечна, и в итоге виртуальна. Ей не присущи ни единство, ни Логос, ни закон, который бы всем однозначно и неукоснительно правил. Действительно, централизованно контролировать виртуальное пространство крайне затруднительно, равно как и невозможно его монополизировать. К тому же здесь имеет место, так сказать, природа без породы: у вещей нет своей чуждости как раз и навсегда заданного сценария существования. Отсюда зыбкость, аморфность, трансформность ландшафтов и тел. Такое сращение буквально за пару десятков лет стало архетипичным: киборги, образно говоря, давно покинули родные пенаты киберпанка и молодежных субкультур и вышли как привычный образ в широкие массы. Перед нами тела, принявшие возможности техники как свои собственные возможности — от Железного человека, облачившего свое человеческое тело в роботоподобный костюм, до генерала Гривуса¹², почти целиком состоявшего из металла, кроме глаз и сердца, которые он пожелал сохранить от своей прежней физиологии. Перед нами машины, которые ведут себя так, как будто бы им свойственно самобытное владычество естества и техника, ведущая себя так, как если бы она была стихией, — здесь достаточно вспомнить трансформеров или кальмаров из «Матрицы»¹³. Таково навязчиво-бредовое содержание многих медиа-образов, которые уже не столько пугают нас, сколько заставляют собой любоваться и тем самым осуществляют определенную медиатерапию и медиапайдею. На этом фоне интересно, что возможна и другая модель все того же сращения — «первозданная» гипер-природа с цифровой изнанкой, природа, которая оказывается сетью, медиа-ризомой. Здесь

¹² Железный человек — персонаж комиксов компании Marvel, одноименный фильм вышел в 2008 году. Генерал Гривус — персонаж из вселенной «Звездных войн». Аналогичные киборгизированные персонажи — Дарт Вейдер, Робокоп, Бриареус (аниме «Яблочное зернышко») и многие другие. Сюда же следует отнести серии игр и игрушек Lego (например, Lego Hero Factory).

¹³ Трансформеры — первоначально серия игрушек американской компании «Hasbro», одухотворенные роботы-машины с далекой планеты Кибертрон; первый фильм вышел в 2007 году. Кальмары — механизмы, охотящиеся на внесетевых людей в мирах «Матрицы». Одухотворенные механизмы часто встречаются также в фильмах аниме в стиле стимпанк и ретропанк.

старая мифологема Мирового Древа эффективно подверстана под необходимость легитимировать не иерархический, а ризоматический порядок мира и создает некую новую мифологию, где жажда возвращения к истокам и корням, к невинности первобытного существования благополучно совпадает с реалиями сетевого устройства субъективности. Этот экстаз слияния фюсис и техне коррелирует с таким отчетливым трендом современности, как озабоченность экологией. Фиксация на экологических проблемах по своей сути — одно из выражений общего постгуманистического и постпросвещенческого кошмара, этого великого подозрения, что мы как субъекты не в состоянии управлять процессами, которые сами же инициировали. Мы не деятели, мы в лучшем случае агенты деятельности, результатами которой мы не владеем и эффекты которой не в силах предсказать, а потому мы заведомо полагаем, что они носят катастрофический характер.

Симптоматично, что в зависимости от того, насколько «естественно» и экологично выглядит медиасреда, настолько позитивной будет ее оценка. Так медиа-сеть с дружелюбным «природным» интерфейсом вызывает положительный эмоциональный отклик массовой аудитории, как это можно видеть на примере фильма «Аватар», где гипер-реальный мир планеты Пандора является упаковкой для глобальной социальной сети по имени Эйва. В логике сценария фильма Пандора — это реально существующая планета, но, тем не менее, миру Пандоры свойственны онтологические характеристики виртуального. Прежде всего, это гиперреализм природного мира: количество красот пандорского ландшафта и его квестообразное устройство типично для мира компьютерной игры. Такое сценарно-игровое пространство (сеттинг¹⁴) продлевает, расширяет и заполняет пустоты реальной жизни, но при этом в нем купируются множество возможностей и свойств: все крайне положительно, нет ничего, что оскорбляло бы благопристойный обывательский вкус или провоцировало на скуку. Колоритная эко-приманка срabатывает как на уровне простого любопытства, так и на уровне продуктивной способности воображения, соблазняя субъекта переходом на новый уровень полноты бытия. Однако аналогичная структура со сходным набором функций, но с «техногенной» оболочкой, которую мы видим в другом культовом фильме, трилогии «Матрица»¹⁵, вызывает полярный букет эмоций, строго отрицательных по характеру. Модели сети в «Матрице» и «Аватаре» сходны в основных смысловых узлах, но отношение к одному и тому же выстраивается радикально по-разному, не в последнюю очередь благодаря разной конструкции медиаобраза.

Попробуем сравнить эти два фильма на уровне устройства образа сети. Прежде всего, оба фильма раскрывают тождество мира и сети, к которой подключены все те, кто социально существуют. Утопия сетевого мира присут-

¹⁴ Совокупность всех пространственных и временных факторов, качественных характеристик среды, в которой разворачивается действие, преимущественно игровое. Искусственный набор законов и правил среды, не обязательно четко согласованных между собой, служащих только для выполнения определенного задания. Частным случаем понятия «сеттинг» является «вымышленная вселенная».

¹⁵ Культовая трилогия братьев Вачовски, 1999, 2003 годы.

ствует в обоих сценариях с той разницей, что в «Матрице» это мнимый мир, а в «Аватаре» — сакральный, подлинный. Далее можно отметить общий способ подключения к сети через некое средство: металлический кабель в «Матрице» и органический кабель-цахеялу в «Аватаре». В обоих случаях мы видим акцентированный коннект, точку перехода, структурирующую субъекта, однако отношение к нему полярно: в «Матрице» коннект насильственен и сопряжен с бессознательным страхом телесной интервенции, в «Аватаре» — точка коннекта смещена и интегрирована в тело, являясь неустранимым априорным условием всякой перцепции. Отсюда разница в отношении к состоянию оффлайн: в «Матрице» это прорыв к бытию, а в «Аватаре» это инвалидизация¹⁶. Далее следует отметить сходство на уровне инициаторной практики главного героя: в обоих сценариях протагонист прорывается к полноценной реальности из некоей емкости, символизирующей техногенное материнское тело. Также немаловажно, что в обоих фильмах сеть избирает кого-то и для чего-то, в результате вопрос свободы воли сплетается из таких модусов субъектности, как *персонаж, онлайн игрок, герой, виртуал*. Далее, и «Матрица», и «Аватар» одинаково остро ставят вопрос сосуществования с сетью, однако отношение к вопросу выстраивается полярно. «Матрица» — это паразит, который потребляет своих пользователей, Эйва — мать, благая кормилица пользователей (и ничего, что ее адепты потребляют других ее адептов, братьев меньших — икранов и лютоконеи¹⁷). Эти две модели по-разному организуют экономику желаний: в «Матрице» желания перекодируются в энергию, которую потребляет машина, а в «Аватаре», образно говоря, «монетизация» пользовательского времени осуществляется не напрямую и желания во всей своей полноте остаются с пользователем, составляя его персональный бонус, порождая эйфорию от переживания экологически чистых эмоций, которые выгодно отличают мир Эйвы от мира серого земного существования.

Так что же произошло с субъектными структурами восприятия, если одна и та же сетевая модель за каких-то шесть лет проделала путь от паранойи к эйфории?

Может быть, просто не осталось места для параноика, места критики, места картезианского сомнения? В «Матрице» точка радикального сомнения

¹⁶ Вот показательный отрывок из фанфика по «Аватару»: «Упомянутое в некоторых источниках самое страшное наказание среди На'Ви — отрезание косы, то есть, по сути, отторжение одного из сородичей от всего мира — завязано именно на лишении его права вступать в связь с каким бы то ни было существом на планете, и в сценарии 2007 года умирающий Цу'Тэй явно заявил, что не хочет жить дальше, лишившись связи со своим Народом. Пожалуй, именно это — едва ли не единственная вещь на свете, что может подтолкнуть жизнелюбивых На'Ви к добровольному самоубийству. Впрочем, примеры На'Ви, живущих и без косы, существуют — та же Кюна из клана Анурай». URL: <http://ru.pandorapedia.wikia.com/wiki/%D0%A6%D0%B0%D1%85%D0%B5%D0%B9%D0%BB%D1%83> (дата обращения: 12.12.2013).

¹⁷ Икраны и лютокони — это вымышленные животные мира Пандоры, которых используют На'Ви в качестве транспортного средства. Управляются посредством связи-цахеялу и полностью вырываются из своей естественной среды обитания ради потребностей хозяев На'Ви, полностью подчиняясь их воли.

определенно есть. На момент съемок «Матрицы» сеть была, условно говоря, «централизована» и относительно элитарна, сохраняя ореол новизны и неизведанности. Пользователям были доступны большие платформы типа YouTube и Facebook, и их было немного. Потому медиаобразы того периода — «Матрица», Вики из «Я, Робот»¹⁸, Скайнет из «Терминатора»¹⁹ — это враг, у которого субъектное лицо. На момент выхода «Аватара» сеть расплылась на твитты и плотно вошла в нашу повседневность. Настолько плотно, что ее наличие подразумевается как данность, не требующая экспликаций, словно квазиприродная среда. Примером тому может служить тот контекст, в котором оказался возможен интересный феномен — фильм-проект YouTube «Жизнь за один день»²⁰, составленный из роликов пользователей и позиционирующийся как первый *глобальный* фильм, совершенно не допускающий мысли, что где-то на земле нет выхода в сеть и отсутствует YouTube. На этом фоне характерно, что в «Аватаре» нет ничего близкого к точке критической рефлексии по отношению к сети — анафемствующий субъект дискредитирован. Он не запрещен (отнюдь — критиковать сеть в сети можно сколько угодно) — он просто скучен.

Если учесть, что в мегаблокбастерах типа «Аватар» культура проговаривается о своих надеждах и чаяниях, то пристальное рассмотрение коктейля из утопии и антиутопии, каковой мы наблюдаем в «Аватаре», может быть весьма продуктивным. В мире, где все живое снабжено врожденным usb-выходом с возможностью подключения к глобальной сети, существовать — значит быть открытым к коннекту. Само понятие специфического коннекта — произносящееся с пиететом слово *цахейлу (связь)* — является очень емким и хорошо описывает проблематику современной сетевой субъективности. Бионическая связь в «Аватаре» показана, пожалуй, впервые²¹, как однозначно привлекательная — и это подтверждают миллионы довольных зрителей. Так современная культура проверяет границы дозволенного, пробует новые возможности, прислушиваясь к произведенному резонансу. Здесь виден процесс (как минимум процесс, если уже не результат) изменения базовых антропных характеристик: мы видим себя сетью, сетевым слепком, виртуалом, аватаром и им же существуем. Пожалуй, мы уже привыкли оценивать свою внешность опосредованно через реакцию пользователей соцсетей. Своеобразная сетевая эхолокация по-

¹⁸ Режиссер Алекс Пройас, 2004 год.

¹⁹ Серия культовых фильмов-блокбастеров, выходявшая на экраны с 1984 по 2008 годы.

²⁰ «Жизнь за один день» (англ. Life in a Day) — проект видеохостинга YouTube, режиссер Ридли Скотт, 2011 год. Фильм создан из роликов пользователей YouTube, которые характеризуют один день из их жизни. Самые интересные с точки зрения режиссера видеоматериалы были смонтированы в единый фильм. К отбору принимались ролики, записанные на видео исключительно 24 июля 2010 года и загруженные на соответствующий канал YouTube до 31 июля 2010 года.

²¹ В далеком 1999 году вышел фантастический фильм «Экзистенция» режиссера Дэвида Кроненберга. В фильме подключение к виртуальной реальности осуществляется через «под» — неприятного вида помесь кабеля и пуповины, подключающуюся через био-разъем в пояснице человека. В фильме не раз поднимается тема о «гигиеничности» такого подключения.

могает аккуратно занять место в непростом рельефе социального пространства. Можно сказать, что стадия цахейлу (или стадия коннекта) подобна лакановской стадии зеркала — это новая веха субъектной идентичности, новый способ субъектной сборки.

Сравнивая модели «Матрицы» и «Аватара», мы можем предположить, что смыслообразующий для субъекта момент коннекта (понятый как трансцендирование, как субъектум) сохраняется, но срастается с организмом, интегрируется в тело, становясь легким, *естественным*. *Быть в сети естественно*. Бионическая связь как в масштабе одного субъекта, так и в масштабе медиабиоценоза в целом выглядит как светлая цель, новый *Интернационал* для людей, машин и прочей нечисти. Кто был ничем, тот станет всем. Интересно было бы задать вопрос: какие потребности удовлетворяет такая модель, недостаток чего компенсирует?

Утопия сообщества На'Ви, первобытно-сетевой коммунизм²², обеспечивается принципиальной проницаемостью Другого и, как следствие, равенством и братством внутри единой сети, где всякий и каждый имеет равный доступ к информационному полю мира. Как бы назло Ж. Лакану и психоанализу в целом, На'Ви умудрились родиться, так и не покинув при этом материнского тела, не утратив с ним непосредственной связи и избежав той самой первичной травмы, которая лежит в основании привычной конституции субъективности. Конститутивная для постклассического субъекта бергсоновская модель памяти, где каждый сам, буквально историей своего тела заполняет общие структуры, в таком мире невозможна и не нужна. Делез, интерпретируя бергсоновскую концепцию отношения прошлого и настоящего, использует метафору воронки или конуса, где прошлое как таковое принципиально не может быть редуцировано к представляемым моментам времени; иными словами, прошлое не является только лишь теми моментами настоящего, которые прошли и были сложены в архив. Моменты настоящего — это точка вершины конуса, которую невозможно мыслить отдельно от всего объема конуса, который заполняется слоями «прошлого, которое никогда не было настоящим»²³. В этой перспективе настоящее есть предельно сжатый объем памяти. Такая структура обеспечивает постоянную возгонку субъекта в погоне за недостижимым и уже всегда утраченным опытом, сопряженным с почти мистическим трепетом перед лицом Другого. Субъект и есть эта болезненная трансгрессия, чей опыт во многом есть не что иное, как эротическая игра с ускользающей памятью.

²² «Мир, в котором все живые существа, маленькие или большие, прекрасные или уродливые, «едины со всем, что нас окружает. Братья всему, что видим вокруг», — единое прекрасное целое, и скорее звезды падут с небес, а Пандора перестанет существовать, чем нарушится этот вечный и нерушимый союз». URL: <http://ru.pandora.pedia.wikia.com/wiki/%D0%A6%D0%B0%D1%85%D0%B5%D0%B9%D0%BB%D1%83> (дата обращения: 12.12.2013).

²³ Прошлое, которое никогда не было настоящим, прекрасно описывается у Пруста в виде полумистического полумифического Комбре, всплывающего в воспоминаниях Марселя (см. Делез Ж. Различие и повторение С. 113).

Совсем другая структура поддерживает память такой, какой она представлена в фильме «Аватар». Здесь налицо изменение ее конструкта в сторону файлизации: архив памяти становится цифровым, состоящим из файлов, каждый из которых содержит объективированные данные, без потерь транслируемые от пользователя к пользователю. Воронкообразный объем чистого прошлого элиминирован, оставив в субъектном активе одну только точку экстремума — настоящее как оно есть. И все. Больше ничего и не нужно, когда перед нами «жизнелюбивый народ На'Ви». Правда, справедливости ради, надо отметить, что перед нами не просто плоскостные точки субъектности (образующие, кстати, множественные плато), но взаимосвязанная система совместно переживаемых аффектов за счет резонанса сети. Каждая из этих точек настоящего, будучи актуализированной с помощью коннекта (который сам по себе и равен этой точке), производит вокруг себя не громоздкий объем памяти, как это было свойственно «прустообразному» субъекту, но некую вибрацию потенциального единства гетерогенного. Такая вибрация и ее ощущение оказываются достаточным извлечением опыта для новой сетевой формации субъекта. Память теперь предстает как некий исчисляемый и воспроизводимый набор данных, который может быть сдан в архив, прочитан когда угодно и кем угодно. Образно говоря, блаженны нищие духом, так как хранят все свое на выделенном сервере. Перманентное блаженство обеспечено. Плюс отчуждаемой памяти в ее абсолютной транслируемости, считываемости. И субъект как структура сам становится облачным²⁴ и высокотехнологичным: легко собирается, легко рассыпается; состоя из кластеров, субъект может потерять часть из них, сохранив при этом свое опознаваемое существование. Иными словами, сетевой субъект — это субъект не обремененный, ему свойственна легкость; но это вовсе не говорит о его инфляции, просто он не приговорен к сизифову труду по подъему истории. Как говаривал Ницше про субъекта предыдущей формации, «Было» — так зовется у воли ее скрежет зубовой и ее затаенная скорбь... «Было» — так зовется камень, который не может сдвинуть она»²⁵. Разница между Деревом и Грибом в конечном счете — это разница между тяжелым и легким субъектом.

Несмотря на явные отсылки к племенной модели организации общества На'Ви, в их культуре не можем мы опознать и их архаическую коллективную память, ведь она всегда синтетична и ритуализирована. Ее содержание никогда не совпадает с тем, что реально было: этот зазор и есть культура. В памяти такого рода возможны и необходимы артефакты типа «Илиады», «Одиссеи» или «Слова о полку». Для На'Ви же, как их представляют авторы утопии, коллективная память — это хорошо защищенный архив файлов. Таким образом, сама идея единения в Эйве должна исключить всякую мифологию. Этот прекрасный синий мир просто начисто лишен зазора между сакральным и профанным, а так называемые «первые песни» в фильме — это рудиментарные

²⁴ Имеются в виду облачные технологии — новый способ удаленного хранения данных на множественных распыленных серверах.

²⁵ *Ницше Ф.* Так говорил Заратустра. URL: <http://psylib.org.ua/books/nitzf01/txt05.htm> (дата обращения: 12.01.2014).

характеристики «добротого дикаря». Согласно этой логике На'Ви, в отличие от традиционных обществ, скорее, монотеисты-спинозисты. Для них тезис «Бог во всем» — это выражение повседневного опыта, квазимистического и абсолютно не травмирующего. Действительно, тотальный коннект — это основа предустановленной гармонии, видение воли Бога напрямую. Здесь бы аудитории и насторожиться, потому что тоталитаризм — это не советская власть плюс электрификация всей страны, а монотеизм минус трансцендентное, однако среди многочисленных зрительских комментариев практически нет содержащих подозрения хотя бы в том ключе, что под видом благостной Эйвы пресловутый Ктулху пытается выесть наш мозг. Эта утопическая модель является проектом желанного развития современных технологий передачи и хранения персональных данных — от личных архивов на локальных ПК и профилей в социальных сетях до новаторских облачных технологий и будущих глобальных файлообменных систем. Мир Эйвы благостен и гармоничен в силу онтологической невозможности злой воли, поскольку травмирующий своей непроницаемостью Другой исключен не только на социальном, но и на трансцендентном уровне. Действительно, в этом мире все, включая саму Эйву, является частями единого хорошо отлаженного организма. В результате никто никому специально не вредит, и нет места даже для, так сказать, аутоиммунных сбоев. Проект субъекта, наделенного способностью к цахейлу, как бы искореняет природу зла ввиду невозможности недопонимания и лжи²⁶, так как каждый и всякий прозрачен друг другу без остатка. В этом плане показательна ключевая фраза фильма — «Я тебя вижу», служащая универсальной репликой приветствия и, шире, специфической близости, основанной на сетевой проницаемости. Синекожие аборигены Пандоры, говоря «Я вижу тебя», подразумевают не сам факт того, что они тебя видят, а то, что они видят, что у тебя внутри, как бы насквозь, а следовательно, могут доверять тебе. Пафос этой взаимной прозрачности является неким эмоционально-этическим меседжем картины. С учетом весьма живого отклика аудитории к этому послы следует относиться всерьез. Как к симптому, разумеется. Тем более что в попытке бесконечной аппроксимации к высокой цели трансляции субъекта без потерь выстраиваются новые пользовательские практики с бесконечно малыми величинами архивирования следов собственного существования с помощью таких сервисов, как Twitter, Instagram, YouTube и десятков подобных. Однако само собой разумеется, что устранение инстанции Другого не может пройти для субъекта безнаказанно; да и фантазм по своей природе никогда не может стать реальностью. Потому даже в фантастическом пространстве «Аватара» На'Ви не существуют сразу в сетевом «раю», но подключаются к нему время от времени, отчего-то табуируя прямую связь-цахейлу членов племени друг с другом, предпочитая старомодные практики коммуникации с низкой пропускной способностью. По сути, только это табу сохраняет их в качестве узнаваемого социума и удерживает от превращения в жизнерадостно поющую колонию полипов.

²⁶ См. о конститутивной роли лжи для субъекта: *Секацкий А.* Декарт в системе координат европейской метафизики // *Метафизические исследования*. Вып. 14. СПб., 2000. С. 24–45.

Полностью актуализированные возможности Эйвы привели бы к тому, что отмерли бы за ненадобностью многие привычные антропные слагаемые (включая аффекты, в том числе и социальные) и в итоге транслируемый опыт перестал бы быть узнаваемым. Чисто теоретически переход в зону этого опыта должен был бы быть для аватара-протагониста не только эйфорическим, но и трансгрессивно-чудовищным, потому что, устранив Другого как границу субъекта мы устраним и его самого как структуру. Опять-таки и способность ко лжи для субъекта, конститутивна. Это невозможный опыт, и, как следствие, он оказывается содержанием фантазма, причем неупорядоченного, поскольку невозможно его развернуть целостно и без противоречий. Визуальная пайдейя как раз и пытается привнести в этот невозможный фантазм упорядоченность, хотя бы на уровне образов-картинок, и тем самым сделать его притягательным и удобоваримым. Элемент трансгрессии смягчается настолько, что вместо чудовищного (почти нетранслируемого) опыта зритель переживает занимательное приключение, с удовольствием дегустируя что-то новенькое — те самые экологически чистые эмоции. Благодаря этому механизму система образов а-ля-Аватар вполне может быть примерена современным пользователем как желанная. И хотя такая метаморфоза «реально» не осуществилась, мы уже во многом безотчетно мыслим в этих категориях, оперируем собой сообразно модели включенности в глобальную сеть с помощью цахейлу.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Делез Ж., Гваттари Ф. Ризома // Герменей. Журнал философских переводов. — 2009. — № 1.
2. Делез, Ж. Различие и повторение. — СПб., 1998.
3. Ницше, Ф. Так говорил Заратустра. URL: <http://psylib.org.ua/books/nitzf01/txt05.htm> (дата обращения: 12.01.2014).
4. Секацкий, А. Декарт в системе координат европейской метафизики // Метафизические исследования. Вып. 14. — СПб., 2000. — С. 24–45.