

А. Н. Огарков

**Кризис европейской культуры в произведениях киберпанка**

В течение XX в. кризис европейской культуры углубляется. Симптомы кризиса указаны в книге Освальда Шпенглера «Закат Европы». Техника и прогресс рассматриваются в ней как деструктивные и смертельные для культуры. Культура начинает активно сопротивляться этим процессам, убиваям ее ценности. В результате из среды интеллектуалов и программистов формируется группа писателей, создающих сюжеты о жизни в условиях корпоративного капитализма. В 80-е гг. XX в. это направление футуристической литературы получило название киберпанк. В отличие от научной фантастики и футуристической литературы, киберпанк представлял собой художественную рецепцию жизни в условиях активного влияния высоких технологий на базовые условия свободы и целостности человека. Одновременно эти сюжеты поддерживались программными заявлениями о кризисе жизни, якобы усовершенствованной современным капитализмом, ориентированным только на потребителя. В это же время создаются визуальные аналоги киберпанк-дискурса, лучший из них «Бегущий по лезвию». В этом фильме синтезируются два сформировавшихся жанра – Нуар и Черный фильм. В результате возникает уникальная визуальная стилистика апокалипсиса.

Ключевые слова: кризис культуры, киберпанк, техногенез, корпорации, власть, апокалипсис

Aleksandr N. Ogarkov

**Crisis of European culture in works of cyberpunk**

During the 20th age the crisis of the European culture deepens. The symptoms of crisis are indicated in the book of Oswald Spengler «Der Untergang des Abendlandes». A technique and progress is examined in it as destructive and mortal for a culture. A culture begins actively to resist these processes, to killings its values. As a result from the environment of intellectual persons and programmers the group of writers, creating subjects about life in the conditions of corporate capitalism is formed. In the eightieth years of the twentieth age it direction of futurism literature was got by the name of cyberpunk. A difference from science fiction and futurism literature, cyberpunk was an artistic reception of life in the conditions of active influence of high-tech on the base terms of freedom and integrity of man. At the same time these subjects were supported programmatic statements about the crisis of life. The visual analogues of cyberpunk discours are at this time created, the best from them «Blade Runner». Two genres unite in this film – Noir and Black film. As a result there is unique visual style of apocalypse.

Keywords: crisis of culture, cyberpunk, techno genesis, corporations, power, apocalypse

DOI 10.30725/2619-0303-2018-4-102-106

Кризис цивилизации, неизбежно следующий за кризисом культуры, является одной из ключевых проблем теории культуры. Цель данной работы – наметить общую картину кризиса европейской цивилизации с помощью наличных художественных средств, разработанных в пределах инновационной стилистики футуристического направления научной фантастики 80-х гг. XX в., позже получившей наименование «киберпанк». Мы постараемся очертить общие исторические границы кризиса, опираясь на знаменитую работу Освальда Шпенглера «Закат Европы», в которой описывается симптоматика кризиса, названного «фаустовским духом». Субординация признаков кризиса определена в манифесте киберпанка «Киберпанк в 90-е» (Брюс Стерлинг) [1]. Нами будут перечислены и реконструированы художественные особенности базовых произведений киберпанка, в которых намечены и развиты апокалиптические прогнозы развития технологической цивилизации.

Киберпанк, представ в 80-х гг. XX в. всего лишь маргинальным ответвлением футуристической литературы, за сорок лет приобрел статус системообразующей стилистики Sci-Fi и кинематографических сюжетов на ее платформе. И это совершенно неслучайно, поскольку киберпанк представляет собой анархическую секту, содержательно враждебную техногенезу, будучи при этом его продуктом. «Киберпанк радикально нарушил логику прежней научной фантастики, обеспечив себе лидирующие позиции в контексте „постфутурологической фантастики“. Эта логика, условно укладываемая в концепт Станислава Лема „заклятье предвидением“, некогда обрекла фантастическую литературу прогнозировать Будущее» [2, с. 16].

Визуализация киберпанк-дискурса началась на рубеже 1980–1990-х гг., когда сюжеты этого «маргинального ответвления» футуристической беллетристики стали буквально реальностью

по двум причинам: из-за экспансии «коварной новинки», дублирующей и симулирующей человекомерность «машины различий» (роман Стерлинга и Гибсона об изобретении компьютера так и называется), а также отчетливого апокалиптического предчувствия конца цивилизации. Случился ретрореверс киберпанковской «апоптеи» к идеям Освальда Шпенглера, откуда будущее стало совершенно отчетливо читаться.

Жанр киберпанка предполагает наличие апокалиптической доминанты, имеющей возвышенно-декоративный визуальный аналог в кинематографических сюжетах: мрачные перспективы денатуризованного мира, лишённого естественного света, в котором high-tech-устройства понижают ничтожный быт, власть распределена между желанием, пользой и прибылью – все это толкает «производительные силы» вырваться за свои пределы. Все радикальные инновации трансформируются корпоративными шизомашинами, не только фабрикующими модели эрзац-существования и абсурдные образцы потребительства, но и препятствующими движению эмпатии.

«Киберпанковские фильмы всегда критически осмысляют ближайшее будущее с его властью высоких технологий и корпоративного капитализма „японского типа“; их место действия – Земля или близлежащие к ней колонии; они заряжены апокалиптическими настроениями, взывают к человеческому благоразумию и, очевидно, ориентируются на романы Филиппа К. Дика и „черный фильм“» [3]. В романе Филиппа Дика «Убик» потенциал памяти умерших подвергается инвазии, обналичивается и продается как для использования корпорациями, так и для насильственного продления жизни умерших, к мозгу которых подключены сканирующие устройства. В одном из сюжетов дверь квартиры блокирует хозяина, настаивая на том, что он слишком беден для достойной жизни «во внешнем контуре», и тот вынужден звонить знакомым, чтобы они пополнили счет дверного устройства. Тотализация жизни становится невыносимой, образцы потребления и поведения предстают перед оригинальным умом в качестве насильственных условий его толерантности. Можно ли проследить генеалогию подобного положения вещей?

В 1918 г. закончилась Первая мировая война, в которой погибли 12 млн человек. Ей предшествовал экспоненциальный расцвет технологий и «сближение народов», позволяющее с законной гордостью в анализе исторического процесса употреблять термин «человечество». В том же году выходит в свет гениальный антипрогрессистский текст Освальда Шпенглера

– «Закат Европы», в предисловии к которому написано, что варварская и абсурдная война оказала решающее воздействие на его автора [4, с. 127]. Метафора, вынесенная в заглавие текста, весьма точно фиксирует его базовую идею: в Европе «прогресс» технологий и основных инструментальных структур жизни не только не способствовал ее обновлению, но, напротив, привел к сбою ее традиционных регулятивов, циклизмов и целостного характера, после чего началась ускоряющаяся мутация человекомерности – иррациональной способности, наращивая скорость знаковых обменов и интенсивность жизни, при этом сохраняя аутентичность путем нечитаемого для регистрирующих устройств, но внутренне последовательного поведения, иногда именуемого становлением.

Сюжеты книги отсылают к необратимому событию, которое стало реальностью спустя всего лишь семьдесят лет – к закату античного магического чувства, к великому скепсису посреди свершившейся грезы, к скепсису, в который только еще начинал погружаться Запад. К скепсису, в котором мутация эмпатии «от обратного» вновь обретает человекомерность.

Абсурдность ситуации всеобщей паразитарности, гедонизма, апатии и тошноты внутри культуры символических форм предсказали и описали все постсовременные мастера слова – от Ортеги-и-Гассета до Стругацких и Паланика. Однако бессмыслица распада частей, не имеющих целого, порождает еще и причудливую выразительную жизнь, наполненную поэзией и интенсивностью. Ницшеанская стилистика киберпанка использует энергию распада и столкновения фрагментов смертельно специализированного культурного тела для новой интенсивности. Привнесение скрытого мотива скрепляет любую случайную выборку вещей в актуальное единство, одновременно прерывая остаточное отравляющее воздействие символики мертвой цивилизации.

Препятствование согласованному в технике и деньгах единству вещей – это значение, имеющее двойную природу: логического предиката и абсолютно оригинальной вещи. В этом случае происходит соединение функциональности вещи и ее обновленного значения, отсылающего и к положению вещей в распадающемся мире значений, и к месту ее владельца посреди вещей. Значение вещи теперь апроприровано обстоятельствами. Поведение внутреннего целеполагания, выполненное в пространстве, перенасыщенном отваливающимися от различных устройств деталями и есть реальность.

То, что никогда не встречалось, не копировалось, и тем не менее присутствует, образует

интенсивность с новыми свойствами, нуждающуюся в распознавании и переименовании.

Для отсечения от дурной и гибельной культурной формы необходимо перепрофилировать вещь двойным образом: найти ей генеалогию и Господина. Киберпанк и есть апокалиптический номинализм, активное неустанное переименование вещей с целью выявления их актуального места и перепрофилирования в деятельности новых постурбанистических сообществ, вытесненных на помойку вместе с реальностью.

Современность такова, что разграничение воображаемого, символического и реального по делителям Прекрасного и Возвышенного здесь уже невозможно: культурная форма потеряла исток, значит, целеполагающая деятельность – это обнаружение вещи в составе реальности, постоянно меняющей свой символический горизонт. «Последствия различия между имитацией и симуляцией более существенны, чем может показаться. В противоположность имитации, которая поддерживает веру в существование пред-сущей „органической“ реальности, симуляция обратным ходом „денатурирует“ саму реальность, обнаруживая механизм, ответственный за ее порождение. Иначе говоря, „онтологическая ставка“ симуляции заключается в том, что нет существенного различия между природой и ее искусственной репродукцией – есть более первостепенный уровень Реального, по отношению к которому и симулированная „экранная“ реальность, и „реальная“ реальность являются порожденными следствиями, чисто исчисленным Реальным» [5]. Все частичное здесь активно тяготеет к своему иному – жизни, подведенной к пределу и опирающейся на пустоту, и обращенные в свою пользу мутагены. В ставшем широко известным киберпанк-сюжете Уильяма Гибсона «Джонни Мнемоник» основными стилиобразующими концептами являются амнезия и юбрис: всеобщее беспамятство и дерзкий прорыв одиночки по лабиринту к спасительному Месту. Ноосфера перенасыщена оболочками, сущностями, программами, репликантами, каждая защищается и нападает, прибегая к завоеванной или купленной помощи технологических и информационных корпораций. Город бесконечен, подвешен между густонаселенным Океаном и Космосом. Каждое движение регистрируется и парализуется. Победить здесь – означает реализовать романтическую форму присутствия, в которой твоё действие было бы абсолютно оригинальным. А это отстраняющий жест протагониста, действующего с помощью синтезированных из прошлого практик, организованных еще раз – для своей тайной цели.

Если рассматривать отличия текста «Джонни Мнемоника» от одноименного фильма, то они являются содержательными. В этом случае кинематограф оказался не на высоте своих возможностей трансформировать дискурс. В тексте ясно указано направление движения главного героя – к обнулению всех паразитарных инстанций, пытающихся использовать его память не по назначению, и одновременно движение вверх, к самым опасным существам Города, использующим свою силу для обретения свободы. Джонни искусно использует силы, не имеющие скрытой цели, пользуясь стратегией интерпассивности, и добивается главного – становится владельцем собственной памяти, что позволяет ему вступить в союз с существами «второй природы».

Киберпанк – это продуманная стилистика скрытых от регистрирующих машин и предьявляемых в нужную минуту кодовых значений, в которые обернуты силы, строго замкнутые на генеалогию автохтонного разума. Киберпанк является практикой, формально родственной, но в своем существе враждебной эмблематической стилистике поп-арта, питающейся невротами и искусственными рецепциями, рассчитанными на либидозную реакцию. Киберпанк решительно восстанавливает в правах различные скорости течения времени, вечность, восторг перед чудом жизни и неизбежностью ее пресечения – все, благодаря чему возникло разноеобразие чувств, гармония и великая печаль людей перед тайной вечности.

Обратимся к самому удачному визуальному эквиваленту базовых идей киберпанка, который все названное содержит – фильму «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта 1982 г., тем более, что к заимствованию его содержания прибегают время от времени ведущие специалисты по современному искусству.

Борис Гройс в статье «Искусство в эпоху биополитики», затрагивая проблему документации в современном искусстве, неожиданно упоминает фильм «Бегущий по лезвию». Интенция киберпанка: знания имеют ценность, если они закрепляются на архаических ручных практиках или опираются на тесты, замеряющие ускользающую и нуждающуюся в постоянном переименовании ценность жизни. Согласно этой точке зрения, человек – это устройство, перенастраивающее дискретные единицы мира метонимически, в соответствии со сложностью формирующейся целостности, которой он сам является как воплощенный пример синтеза от-природного и синтезированного.

Пробег по всей цепочке живого, пресечение простого целеполагания и распоряжение соотношением смерти и жизни – эпистологиче-

ская задача, которую репликанты с ограниченным знанием вещей решить не в силах. В фильме такой тест проводится дважды: репликант-1 не может ответить на вопрос о воображаемой черепахе, находящейся в беспомощном положении. Случай со вторым репликантом, драгоценным инвентарем корпорации, сложнее: девушка правильно и спокойно отвечает на вопросы о девиациях ребенка, убивающего паука в банке, но на комбинированный вопрос о вареной собаке, которую подают на ужин, ответить не в силах: ответ должен содержать суждение о ценности жизни. Прибор, которым пользуется герой Харрисона Форда, фиксирует волнение репликанта, но истолковать его правильно может только человек, ведь он задает вопросы не под описание, а под оценку, а кибер проскакивает проблемный пункт, затем возвращается с микроскопическим опозданием к тому месту, которое, как он догадался, важно для человека. Но прибор уже зарегистрировал сбой системного мышления. С точки же зрения Гройса, память репликантов, обогащенная документами об их происхождении, превращается в тотальную генеалогию, которую нельзя уже отличить от иллюкативного действия: «Поскольку посредством этой документации репликанты вписаны в жизнь, в историю, они имеют возможность продолжать эту жизнь – без разрывов и абсолютно персональным образом» [6, с. 133]. Согласно логике расщепления сознания, знание как архив активируется припоминанием, обладающим «дырчатым» строением. Это функция воображения, а не памяти. Таким образом, быть человеком значит постоянно менять профиль припоминания, сканируя зону беспокойства за правильность корреляции описания и его оценки, беспокойства творца за жизнь в созданном им мире. В этом пункте вмешательство кино настоятельно необходимо, так как апокалиптическое состояние нуждается в органе зрения.

«Бегущий по лезвию» с момента своего создания давно разобран на мизансцены и реплики, ведь то и другое в нем приведено в магическую связь. Лабиринт фильма имеет барочное строение, это реальность, как выражается А. Артюх, интерфейсов [3], т. е. игра знаков в отражающих поверхностях, часть из которых – отражение возвышенной катастрофы, часть выступает как двойная сущность, а часть представляет собой исполняемые, как в сложной игре, знаки. Ридли Скотту удалось создать атопию, т. е. перенаселенный безумный мир, подвешенный в киберпространстве, представляющий собой закрытую сборку диалогов и действий в жанре Нуар, пронизанный искусственным светом, который готова поглотить темнота.

Соотношение света и тьмы является более сложным, чем представляется современникам. Свет возникает и локализуется, совершенно не выстраивая при этом некой шкалы степеней освещенности этого мира. При этом свет всегда отсылает к некому сверхсобытию различимости, *Lumen Naturalis*, которое, конечно, не является событием действия какого-то источника света, а представляет собой «остановленную молнию». Вспомним, что полицейского, чьим служебным и внутренним долгом было отделять человеческое от машинного, зовут Декарт. Декарт же «исторический» хотел избавиться от влияния паразитарной освещенности и обнаружить светозарность: «Тьма ночи не есть тень, это среда, в которой только и может возникнуть свет, но не как отражение или ложный чувственный блеск вещей и плоти, но как чистый и естественный свет разума. Да, если бы не было разума, то потребность в истинном свете мира не возникла бы, ибо только разум позволяет различать и устанавливать меру всех вещей, разум видит, задавая меру, он и есть чистое проявление измерения. Иначе говоря, разум видит только с помощью необходимых количеств меры и в силу этого не нуждается в какой-либо чувственной форме. Напротив, чувственная форма оказывает тем сильнее на нас воздействие, чем менее разум готов к действию и опоре на *lumen naturalis*» [7]. В первой же мизансцене вслед за пророческим текстом о репликантах и борьбе с ними на Земле зритель наблюдает картину мира из некоторой вынесенной на верхний предел зримости точки. Отсюда открывается панорама Города, похожего на улей, озаряемого светом колоссальных вспышек. К тому же это некое качество зримости, соотношенное со Знающим Глазом, возвышающимся над миром катастроф. Глаз расположен в Космосе, там, где тьма и свет соотносятся. Как только герои фильма взлетают над Городом, их охватывает тьма, пронизанная лучами, но не меняющая от этого своей природы. Глаза Нексусов изготавливаются в специальной среде с абсолютно низкой температурой. Нексус, пытающийся продлить срок своей жизни, проникает к создателю Зримости профессору Тайреллу, и, убедившись, что законы природы неумолимы и он умрет, выдавливает глаза своему создателю. Ему принадлежит фраза: «если бы ты знал, что я видел этими глазами: горящие корабли...». Условность жизни, поставленной под вопрос, подчеркнута декоративностью многочисленных границ, которые кажутся ширмами и в любой момент могут быть передвинуты.

К тому же базовая единица жизни, как в фильмах Нуар, подвергается опасности и поставлена под вопрос. Свет борется с дымом, туманом, дождем, толпой, с трудом помогая смыслу состояться. Сам Бегущий, в романе сочиняющий тесты на человекомерность, опасается за их применимость и дей-

ственность, владея всеми необходимыми силами в их продуктивной сборке: он нагл, нахрапист и отморозен (эти качества в фильме «Бегущий по лезвию 2049» Харрисон Форд утратил). Филип Дик в романе, по которому снят фильм, указывая на сближение живого и неживого до видимой неразличимости, настаивает на радикальном преимуществе живого как ускользающего условия распадающейся жизни: живое перехватывает и удерживает инициативу смыслополагания, всегда парадоксального, а серию парадоксов может организовать только тот, кто подгоняет собственную инерцию, постоянно переписывая правила. Тест на человеческое – не проба сентиментальности, а выявление радикализма искушенного разума, пребывающего в раздвоенности, но решающего эту проблему мучительно, но верно. Понять Человеческое можно только как величественную однократность, повторить которую можно только с другого места, сама же оригинальность следов позволяет говорить о наличии агента, понимающего принцип Человеческого как возобновляющееся усилие сборки устройства смыслополагания. Здесь никакая документация не поможет.

Таким образом, впечатляющая картина грядущей гибели цивилизации в книге Освальда Шпенглера «Закат Европы» подтверждается как минимум дважды: во-первых, в пророческих мотивах киберпанк-литературы, создатели которой подчеркивали, что находятся на принципиальной дистанции по отношению к оптимистическому пафосу прогрессистов; во-вторых, в современной научной литературе, касающейся проблем подручности техники и перспектив техногенеза. Кризис европейской культуры выражается и в апокалиптическом характере сюжетов, являющихся в известном смысле продолжением книги Шпенглера и сюжетов киберпанк-литературы. В частности, в 2017 г. на экраны вышел фильм Дени Вильнева «Бегущий по лезвию 2049», в котором апокалиптические мотивы базового сюжета Филипа Дика и фильма на его основе даже усилены. Прошло почти сорок лет с тех пор, как появились манифесты и ключевые произведения киберпанка, а основные положения этих манифестов и перипетии художественных сюжетов вновь находят свои подтверждения.

## Список литературы

1. Стерлинг Б. Киберпанк в 90-е // Искусство кино. 1998. № 10. URL: <http://kinoart.ru> (дата обращения: 26. 11. 2018).
2. Артюх А. А. Субкультура киберпанка и американский кинематограф: дис. ... канд. искусствоведения: 17. 00. 09 / Рос. ин-т истории искусств. Санкт-Петербург, 2001. 155 с.
3. Артюх А. А. Проект киберпанка в Сети // Искусство кино. 1999. № 11. URL: <http://kinoart.ru> (дата обращения: 26. 11. 2018).
4. Шпенглер О. Закат Европы: очерки морфологии мировой истории. 1. Гештальт и действительность / пер. с нем., вступ. ст. и примеч. К. А. Свасьяна. Москва: Мысль, 1998. 663 с.
5. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1998. № 1. URL: <http://kinoart.ru> (дата обращения: 26. 11. 2018).
6. Гройс Б. Политика поэтики. Москва: Ад маргинем пресс, 2013. 400 с.
7. Подорога В. А. Ночь и день: миры Декарта и Жоржа де Ла Тура // Худож. журн. 1996. № 14. URL: <http://moscow-artmagazine.com> (дата обращения: 26. 11. 2018).

## References

1. Sterling B. Cyberpunk in 1990's. *Iskusstvo kino*. 1998. 10. URL: <http://kinoart.ru> (accessed: Nov. 26. 2018) (in Russ.).
2. Artyukh A. A. Subculture of cyberpunk and American cinema: dis. on competition of sci. degree PhD in art studies: 17. 00. 09. Russ. Inst. of Art History. Saint Petersburg, 2001. 155 (in Russ.).
3. Artyukh A. A. Project of cyberpunk in Web. *Iskusstvo kino*. 1999. 11. URL: <http://kinoart.ru> (accessed: Nov. 26. 2018) (in Russ.).
4. Spengler O. Decline of Europe: essays on morphology of world history. 1. Gestalt and reality. Moscow: Mysl', 1998. 663 (in Russ.).
5. Zizek S. Cyberspace, or Unbearable closure of being. *Iskusstvo kino*. 1998. 1. URL: <http://kinoart.ru> (accessed: Nov. 26. 2018) (in Russ.).
6. Groys B. Politics of poetics. Moscow: Ad marginem press, 2013. 400 (in Russ.).
7. Podoroga V. A. Night and day: worlds of Descartes and Georges de La Tour. *Khudozhestvennyi zhurnal*. 1996. 14. URL: <http://moscowartmagazine.com> (accessed: Nov. 26. 2018) (in Russ.).