Леонид Мойжес

Переосмысление мотива смерти в произведениях жанра киберпанк: религиозные тропы

Leonid Moyzhes

The Reinterpretation of Death in Cyberpunk Culture: Some Religious Tropes

Leonid Moyzhes — PhD Student in the Center for the Study of Religion, Russian State University of the Humanities (Moscow, Russia). moyzhesl@gmail.com

The article explores religious components in understanding death in Cyberpunk genre of the mass culture. Authors working in this genre tried to change and rethink the inherited sci-fi themes, which were deeply connected to a certain cultural code. In particular, previous works of mainstream art largely followed the Christian traditional view of death as a chance to attain resurrection and eternal life. On the contrary, the cyberpunk, influenced by both Oriental teachings and a certain crisis within the (post-) Christian western culture, offered alternative understanding of death as a «liberation», an escape from the inevitably imperfect material world.

Keywords: cyberpunk, conception of death, Christianity, Gnosticism, Buddhism, mass culture.

Данная работа посвящена осмыслению феномена смерти в массовом искусстве, в первую очередь в фантастике. Авторы данного направления в своих произведениях нарушают привычные законы реальности, что делает фантастику интересным предметом исследования. Используя религиоведческий инструментарий, мы постараемся показать, как традиционная для Европы концепция «осмысленной» жертвенной смерти, являющейся залогом последующей вечной жизни, сменилась в рамках жанра «киберпанк» идеей смерти как бегства и освобождения. На наш взгляд, это изменение концепции смерти выявляет различия в танатологии и, соответственно, антропологии и кос-

Мойжес Л. Переосмысление мотива смерти в произведениях жанра киберпанк: религиозные тропы // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2015. № 1 (33). С. 269–296.

Moizhes, L. (2015) "The Reinterpretation of Death in Cyberpunk Culture: Some Religious Tropes", *Gosudarstvo, religiia, tserkov' v Rossii i za rubezhom* 33 (1): 269–296.

мологии, которые существуют между религиозными учениями, лежащими в основе европейской цивилизации. Обращаясь к своему базовому культурному коду, писатели-фантасты «очищали» мифы, пронизывающие западную культуру, придавая им новый вид, что служит яркой иллюстрацией того, как религии и религиозное могут функционировать в секулярном и особенно постсекулярном контекстах.

Религия и фантастика

Социолог Бруно Латур в работе «Нового времени не было» утверждает, что наш современный мир — это мир гибридов[1]. С его точки зрения, мы сами не поддерживаем категориальные границы, которые вводим и считаем абсолютно незыблемыми, вроде разделения реальности и воображения или искусственного и естественного. Одним из современных гибридов является, несомненно, киберпанк — направление научной фантастики, появившееся в 1980-е годы и фокусирующееся на мрачных сторонах нашего предполагаемого будущего. Находясь между традиционной фантастикой, произведениями «ужаса» и экспрессионизмом, киберпанк предлагает уникальный, подчеркнуто «мистический» взгляд на мир, формально оставаясь при этом в «научной» парадигме, присущей *sci-fi* (*science fiction*), то есть исходя из того, что события происходят в «нашем мире», который управляется открытыми наукой принципами (в отличие от жанра *фэнтези*, где такой претензии нет).

Цель этой работы — показать, как изменилось понимание смерти в рамках киберпанка по сравнению с предшествующей традицией фантастики. Понятие смерти выбрано нами потому, что оно позволяет взглянуть на «центральный миф» жанра в целом и через него описать соответствующее видение жизни, человека, социума и мира (хотя подробное исследование этих вопросов, разумеется, остается за пределами данной статьи).

Рассмотрение указанного жанра в религиоведческой перспективе может показаться нерелевантным материалу. Однако для начала стоит обратить внимание на то, что бóльшая часть произведений в жанре киберпанк содержит прямые религиозные от-

1. *Nous n'avons jamais été modernes*; в русском переводе: *Латур Б.* Нового времени не было. Эссе по симметричной антропологии. СПб.: Изд-во Европейского ун-та в Санкт-Петербурге, 2006. С. 60.

сылки. В центральной для этого направления «Трилогии Муравейника» Уильяма Гибсона независимые программы взяли себе имена *лоа* из религии *вуду*[2]. Сами названия таких фильмов, как «Нирвана» и *Eden Log* (в русском прокате — «Тайна подземелья»), указывают на мировые религии. Менее явные, но все же заметные религиозные отсылки можно найти и в «Матрице» братьев Вачовски, и в компьютерных играх *Deus Ex*[3,4] и *E.Y.E. Divine Cybermancy*[5], и во многих литературных произведениях этого жанра: «Лавина»[6] и «Алмазный век»[7] Нила Стивенсона, *Accelerando*[8] Чарльза Стросса, «Река богов»[9] Яна Макдональда и др.

В этом смысле киберпанк не является чем-то принципиально новым. Виктория Нельсон в исследовании, озаглавленном «Секретная жизнь кукол» (*The Secret Life of Puppets*[10]), выдвигает гипотезу о том, что трансцендентное начало, отрицаемое западным миром в рамках нормативной культуры, проявляется в той сфере, которая наиболее предрасположена к этому, а именно в фантастике. Хотя теория Нельсон может показаться слишком спекулятивной, собранный ею эмпирический материал заставляет серьезно отнестись к сказанному. Мы предлагаем более простое объяснение: снова и снова обращаясь к вопросам, которые традиционно обсуждались в рамках религиозного, или магического, дискурса, авторы-фантасты вынуждены возвращаться к «языку», обусловленному их культурным багажом, воспитанием и образованием. Подобно Роберту Оппенгеймеру, который цитировал Бхагавадгиту[11], чтобы подобрать слова, которые позволили бы ему описать свои эмоции после успешного испытания водородной бомбы, авторы-фантасты используют имена богов, понятия рая, ада и души, чтобы донести до читателей собственные мысли.

2. Gibson, W. (1987) *Count Zero*. N.Y.: Acer.
3. Deus Ex. *Ion Storm*. Eidos Interactive, 2000, Computer software.
4. Deus Ex: Human Revolution. *Eidos Montreal*. Square Enix, 2011, Computer Software.
5. E.Y.E.: Divine Cybermancy. *Streum On Studio*. 2011, Computer Software.
6. Stephenson, N. (2011) *Snow Crash*. London: Penguin Books.
7. Stephenson, N. (2000) *Diamond Age*. N.Y.: Bantam Dell.
8. Stross, C. (2006) *Accelerando*. N.Y.: Penguin Books.
9. McDonald, I. (2007) *River of Gods*. N.Y.: Pyr.
10. Nelson, V. (2001) *The Secret Life of Puppets,* p. 18. Massachusetts: Harvard University Press.
11. Jungk, E. (1970) *Brighter than a Thousand Suns: A Personal History of the Atomic Scientists*. Boston: Mariner Book.

Используя какой-либо язык, мы не можем избежать соответствующего понятийного ряда. Описание в рамках когнитивной психологии сознания как «компьютера» перестало быть просто метафорой — это выражение определенного философского взгляда на устройство человеческого сознания[12]. Точно так же присвоение компьютерным программам имен богов, а киберпространству — названия «Рай» не может не вызывать у современных людей соответствующих ассоциаций, что вновь возвращает нашу культуру к религиозному или скорее квазирелигиозному дискурсу, который заслуживает внимательного рассмотрения.

Более того, вводя религиозные понятия в искусство, мы должны быть готовы к тому, что искусство «вернет» их обратно, и примеры этого мы сегодня видим во множестве новых религиозных движений разных толков. Точно определить количество людей, готовых исповедовать религии, содержащие прямые параллели с современной фантастикой, не представляется возможным, но, к примеру, представители наиболее организованного и крупного движения такого рода — Церкви саентологии — утверждают, что она насчитывает по всему миру более 8 миллионов последователей[13]. Даже если предположить, что саентологи завышают это число на порядок, их количество все равно оказывается весьма значительным. А в случае с таким новым религиозным движением, как *Heaven's Gate*, убежденность его последователей оказалась достаточной для того, чтобы в 1997 году совершилось массовое самоубийство членов группы[14]. Таким образом, мы видим, что взаимоотношение религии и научной фантастики было, является и скорее всего останется сложной проблемой, которая требует внимательного рассмотрения, в том числе и с точки зрения отношения к смерти.

Религиоведческий инструментарий позволяет наиболее адекватно описать изменения, которые происходили в фантастике в 1980-е гг., так как именно религиозные сюжеты, с одной стороны, во многом определяют ход мысли авторов, будучи частью общего культурного наследия, а с другой — обнаруживают тот гибрид философии и мифологии, которым, на наш взгляд, является

12. Anderson, J. R. (2009) *Cognitive Psychology and Its Implications*. N. Y.: Worth Publishing.

13. Statement of Scientology Media Relations Director Linda Simmons Hight, scientologytoday.org. May 11, 2002.

14. Lewis, J. R. (1995) *The Gods Have Landed*, pp. 137–166. N. Y.: State University of New York Press.

научная фантастика. Мы предполагаем, что именно в рамках киберпанка традиционное христианское понимание жизни и смерти, оставившее отпечаток и на идеалах Просвещения, несмотря на его воинствующий антиклерикализм, а также широко представленное в массовой культуре, уступает место новому взгляду на смерть, более органичному в рамках культуры постмодерна. Именно этому переходу посвящена данная статья.

Киберпанк: попытка определения

Хотя само понятие «киберпанк» встречается в современной массовой культуре очень часто, дать этому жанру однозначное определение оказывается проблематично по нескольким причинам. В первую очередь, киберпанк изначально является отдельным направлением внутри научной фантастики, границы которой весьма размыты. Более того, киберпанк с самого начала не был в строгом смысле «литературным» явлением, с чем согласны как многие исследователи[15], так и сами авторы[16]. Вдохновленный не только предшествующими литературными произведениями, но также фильмами, музыкой и клипами ряда популярных групп (в частности, *Velvet Underground*) киберпанк уже в первые годы своего существования превратился в особую эстетику, представленную в равной степени книгами, фильмами, компьютерными играми и музыкой.

Если определять этот жанр исторически, то можно сказать, что он появился в 1984 году с выходом романа Уильяма Гибсона «Нейромант»[17]. Некоторые критики связывают жанр в целом именно с этим автором, отказывая киберпанку в наличии особых характеристик[18], кроме следования традиции, заданной в «Нейроманте» и последующих двух книгах — «Графе Ноль»[19] и «Моне

15. McCaffery, L. (2007) «Cutting Up: Cyberpunk, Punk, Music, and Urban Decontextualizations», in McCaffery, L. (ed.) *Storming the Reality Studio,* pp. 286–308. Durham, North Carolina.

16. Gibson, W. (2007) «Interview to Larry McCaffery», in McCaffery, L. (ed) *Storming the Reality Studio,* pp. 263–286. Durham, North Carolina.

17. *Гибсон У.* Нейромант. М.: АСТ, 2000.

18. Csicsery-Ronay, I. Jr. (2007) «Cyberpunk and Neuromanticism», in McCaffery, L. (ed.) *Storming the Reality Studio*, pp. 182–194. Durham, North Carolina.

19. Gibson, W. (1987) *Count Zero*. N. Y.: Acer.

Лизе Овердрайв»[20], — которые вместе составляют так называемую «Трилогию Муравейника».

Такая оценка, возможно, имела под собой основания в период, когда киберпанк все еще оставался довольно маргинальным явлением, то есть примерно до середины 1990-х годов, однако она вряд ли верна сейчас, когда сам этот термин обрел собственную жизнь в культуре. В настоящее время многие авторы вполне осознанно стремятся «стать» киберпанками, даже если ранее в своем творчестве они не тяготели к этому жанру, или же вводят в свои произведения сюжетные ходы и мотивы, впервые придуманные Гибсоном, но ставшие благодаря многократному использованию самостоятельными элементами культуры, «мемами». Это подобно тому, как введенный Толкином образ «эльфов» сейчас существует в нашей культуре совершенно отдельно от «Властелина Колец». Точно так же мегакорпорации, хакеры, киборги и многие другие образы, первоначально созданные в рамках жанра киберпанк, сейчас вышли далеко за его пределы, став частью общего «мейнстримового» набора фантастических тропов. В качестве примеров можно назвать фильмы «Аватар» Джеймса Кэмерона[21] и «Пятый элемент» Люка Бессона[22], которые не относятся к рассматриваемому жанру, но содержат многие элементы, заимствованные именно из киберпанка.

Кроме того, киберпанк породил отдельную субкультуру — гораздо более цельную, чем субкультура фанатов фантастики, но при этом менее ясно очерченную, чем фанатское движение, связанное с конкретным культовым произведением (например, «трекки», любители сериала «Звездный путь»). Эта субкультура киберпанка обладает уникальной способностью «взгляда на самое себя». Фанаты сами определяют, является ли тот или иной фильм или книга «киберпанком», и распространяют соответствующее понимание, но так как при этом они руководствуются скорее эстетическими, чем интеллектуальными критериями, границы жанра оказываются весьма произвольными, не соответствующими ни одному определению.

История исследования киберпанка также довольно сложна. Авторов, которые занимаются этой темой, не очень много, к тому же каждый предлагает собственное определение жанра и тем са-

20. Gibson, W. (1997) *Mona Lisa Overdrive*. N.Y.: Spectra.

21. Аватар (Джеймс Кэмерон, 2009)

22. Пятый элемент (Люк Бессон, 1997)

мым устанавливает границы своего исследования; в результате нет общего ответа на вопрос, о каком же наборе художественных произведений идет речь. Разумеется, существуют «центральные» произведения, в первую очередь книги Уильяма Гибсона и Брюса Стерлинга, а также ряда их менее известных коллег (Д. Ширли, Р. Рукер), но таковых немного по сравнению с полным списком произведений искусства, которые те или иные исследователи относят к киберпанку. Ситуация осложняется тем, что киберпанк изначально был «бунтом» против устоявшегося в фантастике канона[23], но в 1990-е годы сам стал мейнстримом. Хотя до сих пор появляются фильмы, книги и компьютерные игры, которые определяются как киберпанк, что подразумевает существование фантастики, не относящейся к этой категории, многие восходящие именно к киберпанку мотивы, как уже было сказано, распространились чрезвычайно широко, став частью более общего «языка». Поэтому непросто определить, когда речь идет о киберпанке как таковом, когда — об отдельном его элементе, а когда — о фантастике вообще.

Тем не менее можно назвать некоторые монографии, посвященные исследованию именно этого жанра. Это в первую очередь «Виртуальные географии: киберпанк как пересечение постмодернистской литературы и научной фантастики»[24] Сабины Хойзер и «Киберпанк и киберкультура»[25] Дэни Кавалоро. Стоит также отметить целый ряд работ, посвященных определенному элементу научной фантастики, в которых он рассматривается в том числе и в рамках киберпанка. Это посвященный антиутопиям сборник эссе «Темные горизонты: научная фантастика и антиутопические видения»[26]; «Меланхолия андроида»[27] Эрика Вильямсона, где рассматривается образ искусственного человека; «Пришельцы и ангелы»[28] Кейт Томсон, где традиционные мифы сравниваются с современными сюжетами, и многие другие. Боль-

23. Sterling, B. (ed.) (1986) «Preface», in *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. New York: Arbor House.

24. Heuser, S. (2003) *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. N.Y.: Rodopi.

25. Cavallaro, D. (2000) *Cyberpunk and Cyberculture*. London: Bloomsbury Academic.

26. Baccolini, R. and Moylan, T (eds) (2003) *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. London: Routledge.

27. Willson, E.G. (2006) *The Melancholy Android: On the Physiology of Sacred Machines*. N.Y.: State University of New York Press.

28. Thompson, K. (1993) *Angels and Aliens*. N.Y.: Ballantine Books.

шое количество подобных работ восполняет недостаток исследований, посвященных конкретным аспектам собственно жанра киберпанк. Впрочем, такие исследования все же появляются, например, книга Мэри Фланаган «Перезагрузка: переосмысление женщины + киберкультурная литература»[29] — о женских образах в киберпанке. Наконец, надо отметить тексты, авторы которых анализируют конкретные произведения или творчество отдельных авторов, например, «Уильям Гибсон: литературный путеводитель»[30] Тома Хентрона и «Изучая Матрицу»[31] Карен Хэйбер. Кроме того, следует обратить внимание на большое количество статей о киберпанке, опубликованных как в научных журналах, так и в изданиях, посвященных *sci-fi*. Упомянем также антологию «Штурмуя студию реальности»[32] под редакцией Ларри МакКафри, в которой представлена большая подборка таких статей, позволяющая составить общее представление о способах осмысления рассматриваемого жанра в 1980-е и ранние 1990-е годы. Любопытно отметить, что большая часть этих статей посвящена вопросу о том, «что, собственно, такое киберпанк?», что возвращает нас к проблеме определения этого жанра.

Трудность с определением киберпанка заставляет нас, следуя Людвигу Витгенштейну, определить этот жанр как «семью». Очевидно, что существует некое «жесткое ядро» жанра, определяющее основной набор его характерных черт, наличие которых в других произведениях позволяет отнести последние к киберпанку, даже если там представлены не все черты или если они представлены не так, как в других «членах семьи». Такой подход позволяет наиболее адекватно описать исторически сложившийся жанр киберпанка, как его понимает современная массовая культура, относящая к нему порой очень непохожие друг на друга произведения. В качестве принципиальных характеристик мы предлагаем отдельные тропы или скорее группы тропов, присутствие хотя бы одного или двух из которых, как правило, достаточно для отнесения произведения к жанру киберпанк.

29. Flanagan, M. and Booth, A. (eds) (2002) *Reload: Rethinking Women + Cyberculture Fiction*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

30. Henthorne, T. (2012) *William Gibson: A Literary Companion* (McFarland Literary Companion). Jefferson, North Carolina: Mcfarland pub.

31. Haber, K. (ed.) (2004*) Exploring the Matrix: Visions of Cyber Present*. N.Y.: St. Martin's Griffin.

32. McCaffery, L. (ed.) (2007) *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk & Postmodern Science Fiction*. Durham, North Carolina: Duke University Press.

1. *High tech, Low life* (условный перевод: «высокие технологии, плохая жизнь»). Это наиболее популярное определение киберпанка, которое ему дают сами фанаты жанра. *High tech* обозначает неразрывную связь киберпанка с научной фантастикой и новыми технологиями, в то время как *Low life* указывает на то, что большая часть героев этих произведений связаны с преступным миром или, точнее, с уличной культурой. Наемники, мошенники, убийцы, воры, бродяги, уличные художники и просто неудачники — это традиционные герои киберпанка. Важно отметить, что, вопреки распространенному представлению, эти персонажи совершенно не обязательно находятся по ту сторону закона. Так, главный герой фильма «Бегущий по лезвию бритвы», определившего визуальный облик киберпанка, является полицейским, честно исполняющим свой долг до последних минут картины, но его связь с уличной культурой и слэнгом так же очевидна, как и в случае с другими героями.

2. Нарушение человеческих границ техникой. Символом киберпанка является «киборг», гибрид человека и машины, и это смешение категорий является одной из важнейших характеристик жанра. Вместо того чтобы противопоставлять или хотя бы разделять человека и машину, что делали фантасты предыдущих эпох, киберпанк постоянно размывает границы между ними, и киборг — лишь самый известный пример. Прямое взаимодействие между человеческим сознанием и компьютером, «загрузка» разума на электронный носитель, стирание памяти и искусственное создание новой личности — все это аспекты общего ощущения «вторжения» машин в человеческую жизнь, в тело и психику. Именно этот мотив «вторжения», без традиционно сопутствующего мотива сопротивления, является, по мнению некоторых исследователей, отличительной чертой киберпанка[33].

3. Внимание к рыночной экономике. Киберпанк уделяет очень большое внимание деньгам, их получению и трате. В рамках этого жанра многие герои являются наемниками, а особое внимание к повседневной жизни приводит к тому, что вопросы покупки еды, оплаты электричества и т. п. затрагиваются авторами хоть и вскользь, но весьма часто. Следует также упомянуть мотив «корпораций», громадных транснациональных (а иногда и транс-

33. Hollinger, V. (1990) «Cybernetic Deconstruction: Cyberpunk and Postmodernism», *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature* 23: 29–44.

планетарных) компаний, выступающих то в роли антагонистов, то в роли «волшебных помощников» героев.

4. Техника коллажа. Наиболее «общая» черта киберпанка, характерная для него эстетика, связана со стремлением авторов совмещать вещи, кажущиеся противоположными, собирать в одной сцене, одном сюжете или одном персонаже разные элементы, на первый взгляд не подразумевающие друг друга. Подлинным мастером этого приема является сам основоположник жанра Уильям Гибсон. В его книгах можно найти программы, ведущие себя как божества вуду, растафарианское комьюнити, живущее на космической станции, корпоративных самураев и ниндзя. Эта эстетика «смешения» в последние десятилетия уже стала мейнстримом, но в свое время столь своеобразный отказ от «футуристического будущего» привлекал много внимания. Именно этот прием заставляет многих исследователей воспринимать киберпанк как постмодернистскую литературу, как ее «идеальное воплощение»[34].

Христианская смерть в массовом искусстве

Традиционное отношение к смерти в жанровом европейском искусстве XX века наиболее полно выразил Клайв Стейплз Льюис в книге «Лев, колдунья и платяной шкаф». Воскресший лев Аслан, воплощение Бога в мире Нарнии, объяснял главным героям свое возвращение к жизни следующим образом: «Колдунья знает Тайную Магию, уходящую вглубь времен. Но если бы она могла заглянуть еще глубже, в тишину и мрак, которые были до того, как началась история Нарнии, она прочитала бы другие Магические Знаки. Она бы узнала, что, когда вместо предателя на жертвенный Стол по доброй воле взойдет тот, кто ни в чем не виноват, кто не совершал никакого предательства, Стол сломается и сама Смерть отступит перед ним»[35]. Если резюмировать эти слова, учитывая примеры из целого ряда других произведений, можно вывести следующую формулу: смерть отступит, если человек идет на нее добровольно, в качестве жертвы ради спасения других. Этот христианский подход был чрезвычайно актуален для Льюиса, не скрывавшего, что «Хроники Нарнии» являются ал-

34. Heuser, S. *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction.*

35. *Льюис К. С.* Хроники Нарнии. М.: ЭКСМО-пресса; СПб: Terra Fantastica, 2002.

люзией на Евангелие[36]. Точно так же Толкин, друг Льюиса, имевший прямое отношение к его обращению в христианство, в своей книге «Властелин Колец» «убивает», а затем воскрешает мага Гэндальфа, который благодаря своей жертве получает право занять место павшего мага Сарумана[37].

О влиянии религии на творчество этих двух авторов написано немало, в том числе и ими самими, но предлагаемый нами подход уместен не только в отношении христианских авторов. Путь Гэндальфа и Аслана повторяют культовый персонаж сериала «Звездный путь» командор Спок, пожертвовавший жизнью ради спасения своего корабля[38], но позже воскресший[39], а также Дарт Вейдер (он же Энакин Скайукер) из «Звездных войн», который ценой собственной жизни спас сына и благодаря этому вернулся на Светлую сторону силы, обретя вечную жизнь вместе с другими могущественными *джедаями*[40].

Этот цикл смерти — воскресения повторяется практически во всех знаковых произведениях массовой культуры второй половины XX века, что послужило его широкой популяризации и до определенной степени «вульгаризации». Снова и снова появляясь в фильмах, книгах и играх, данный сюжет утрачивает свой первоначальный смысл — парадоксальное спасение вопреки законам мира[41], то, что Толкин в своем эссе «О волшебной сказке» назвал *эвкатастрофой* (*eucatastrophe*). Наиболее известным примером такой утраты является цикл комиксов «Смерть и возвращение Супермена»[42], где самый популярный герой американских комиксов банально погибает в бою и также банально возвращается к жизни, что лишает эти события драматического смысла. Это привело к падению продаж всей продукции DC–*Comics* в следующем году, хотя в конечном счете в жанре комикса появился канонический сюжет «смерти и воскресения».

Этот сюжет настолько распространен, что создается впечатление, что у него нет и не может быть альтернативы. Разумеется, иногда герой может умереть «насовсем», обретая новую жизнь

36. Lewis, C.S. (1996) *Letters to Children*. N.Y.: Simon and Schuster.

37. *ТолкинД.Р.Р.* Властелин Колец. Ленинград: Северо-Запад, 1991. С. 495–496.

38. Star Trek II: The Wrath of Khan (dir. Nicholas Meyer, 1982).

39. Star Trek III: The Search for Spok (dir. Leonard Nimoy, 1984).

40. Star Wars Episode VI: Return of the Jedi (dir. Richard Marquand, 1983).

41. *ТолкинД.Р.Р.* Сказки волшебной страны. М.: АСТ, 2010.

42. Jurgens, D. (2007) *Death and Return of Superman Omnibus*. N.Y.: DC Comics.

только в памяти других персонажей или вообще ее не обретая, но такого рода финалы не очень распространены, особенно в рамках фантастических жанров. Начиная с попытки Артура Конан Дойля «избавиться» от Шерлока Холмса[43] смерть перестает быть финальным событием в жанровом западноевропейском искусстве, и многие авторы рано или поздно прибегают к указанному циклу смерти — воскресения даже вопреки первоначальному желанию «похоронить», наконец, своего героя. Следует отметить, что в последние десятилетия к использованию такого приема подталкивают и коммерческие соображения. Однако мы не можем проникнуть в мысли авторов, а потому и выявить их подлинную мотивацию, и обвинять авторов в меркантильности вряд ли корректно. Просто изменился сам подход к смерти, и в целом ряде жанров воскресение главного героя стало просто продолжением, «развитием» его смерти.

Вместе с тем в 1980-е годы в массовом искусстве распространяется другой взгляд на смерть, который также следует рассматривать в религиоведческой перспективе. По аналогии с описанным выше принципом «смерть — воскресение» этот новый взгляд можно обозначить как «смерть — освобождение», поскольку он предполагает отказ окружающему миру в благости или даже осмысленности, а основным мотивом в данном случае является индивидуальный «выход» из мира, бегство в иное, лучшее пространство, которое окружающим людям лишь кажется смертью.

Описывая выше цикл смерти — воскресения, мы неслучайно начали с цитаты из Льюиса, убежденного новообращенного христианина. Этот сюжет, введенный в массовую культуру Толкином и Льюисом, является вполне очевидной аллюзией на евангельскую историю Иисуса Христа как Искупителя человечества. Здесь надо подчеркнуть, что соответствующие герои живут в «лучшем из всех миров» или, во всяком случае, в самом «главном» из них, а потому их воскресение является положительным, хорошим событием, смерть же, напротив, — чем-то отрицательным и плохим, и этим как раз и обуславливается ценность жертвенности. Последнее подчеркивается тем, что жертвующие собой персонажи являются чужими в том мире, ради обитателей которого они погибают. Например, у Толкина посланный в Средиземье из Валинора (условно — Рая) Гэндальф, *майар* (что очень приблизительно можно приравнять к «ангелу»), жертвуя жизнью ради его обита-

43. *Дойл А. К.* Весь Шерлок Холмс. СПб.: Амфора, 2013. С. 338–347, 423–247.

телей, отказывается от бессмертия ради смертных. Этот аспект еще заметнее в истории командора Спока из вселенной «Звездного пути» — единственного пришельца на человеческом корабле, который тем не менее жертвует жизнью ради своих товарищей. Вообще этот глубоко христианский мотив «выбора мира», добровольного отождествления себя с людьми, несмотря на их предрассудки и на необходимость отказаться от собственных способностей или даже бессмертия, весьма распространен в массовой культуре. Этот же мотив мы встречаем в истории отождествляющего себя с людьми Супермена или другого героя из «Звездного пути», андроида Дейты, который, узнав, что в будущем он умрет, с удовлетворением говорит: «Это приближает меня к тому, чтобы стать человеком»[44]. Здесь можно провести параллель с христианским учением о восприятии Сыном Божиим — одним из Лиц Бога Троицы — человеческой природы, что стало высшим проявлением божественного милосердия.

Другая важная особенность этих смертей состоит в том, что хотя герои движимы привязанностью к конкретным персонажам, они также следуют определенному моральному кодексу. Спок не просто спасает товарищей, но и выполняет свой долг как офицер Звездного Флота. Супермен снова и снова вспоминает о людях, прививших ему правильное представление о добре и зле, и именно поэтому он готов защищать даже тех, кто ему незнаком. Подобному тому как Иисус принес себя в жертву, исполняя, если вспомнить его молитву в Гефсиманском саду, волю Отца, так и упоминаемые персонажи движимы абсолютно не эгоистическими мотивами. Наиболее характерно это для творчества Льюиса и Толкина, авторов, которые осознанно воспроизводят центральный сюжет христианства: и Аслан, и Гэндальф приносили себя в жертву одновременно ради конкретных людей, но в то же время и выполняя свой долг, сохраняя верность своим принципам и своей миссии.

Смерть как бегство: новый гностицизм американской массовой культуры?

Теперь рассмотрим новое, нехристианское понимание смерти героя, которое распространяется в 1980–90-е годы в рамках киберпанка. Лучше всего его иллюстрирует фильм итальянского

44. Star Trek: The Next generation, Time's Arrow (dir. Les Landau, 1992).

режиссера Габриэле Сальваторесa «Нирвана»[45]. Главный герой этой картины, программист по имени Джимми, работающий на громадную корпорацию, понимает, что главный герой последней созданной им игры, Соло, обрел собственное сознание и свободу воли. В контексте рассматриваемой темы любопытно отметить, что при этом Соло, как это часто бывает в компьютерных играх, снова и снова погибает, чтобы заново начать эпизод с одной и той же точки, живя в постоянном дежавю. Ирония положения Соло подчеркивается тем фактом, что все его попытки что-то изменить натыкаются на неотвратимую логику развития мира игры: он вновь и вновь встречается с одними и теми же людьми, убивает одних и тех же противников, и все его усилия реализовать свою свободу и как-то вырваться из этой системы заведомо обречены на провал. Также стоит отметить, что, будучи главным героем игры, Соло должен в рамках ее мира быть положительным и условно «добрым» персонажем, противостоящим откровенно «злым» бандитам, вроде Якудза или «похитителей органов». В то же время в фильме эти группы не столько выступают достойными противниками Соло, сколько являются лишь незначительными помехами на его пути, даже комичными в силу своей неспособности выйти за пределы программы и взаимодействовать с героем на его уровне.

Хотя завязка фильма имеет явные параллели с гораздо более известной лентой «Матрица»[46], вышедшей два года спустя, Соло принимает решение, принципиально отличающееся от тех, что принимали герои фильма Вачовски, попытавшиеся поднять восстание и разрушить саму систему, ставящую живых существ в условия зависимости от нее: Соло просит Джимми «удалить» его самого, раз и навсегда прекратив его существование. Именно попытке даровать своему герою окончательный покой в смерти и посвящен весь фильм, в ходе которого Джимми путешествует по мрачному городу будущего, постепенно разрывая связи со своей обычной реальностью: он лишается работы в корпорации, теряет все деньги и, наконец, примиряется с тем, что утратил возлюбленную, которая лично так ни разу и не появляется на экране. В конце концов, удалив игру Соло, Джимми погибает от пули безымянного охранника его бывшей корпорации, та-

45. Nirvana (dir. Gabriele Salvatores, 1997).

46. Матрица («Matrix», Лана Вачовски и Эндрю Вачовски, 1993).

ким образом, уходя в небытие, которого так жаждал созданный им герой, — в Нирвану.

Очевидны различия между этим сюжетом и описанной выше жертвой человека, умирающего для того, чтобы жили другие. Первое и самое главное состоит в том представлении, которое занимает центральное место в жанре киберпанка: мир — плох, причем плох до такой степени, что любые попытки его исправить заведомо обречены на провал. Негативность мира проявляется не столько в жестокости и зле, которых в нем, впрочем, хватает, сколько в тирании, которая понимается предельно широко. За свободу в разных формах борются не только персонажи ленты Сальваторе са, но и герои эпической «Матрицы», нуарного «Бегущего по лезвию»[47], экспрессионистских «Тайн подземелья»[48], конспирологических детективов «Трилогии Муравейника» и других произведений этого жанра. Безрезультатность этой борьбы неизменно приводит героев к одному и тому же выводу: спасение кроется в смерти, а любые попытки обрести его в границах обыденного мира бессмысленны. Хотя у разных авторов персонажи приходят к этому выводу различными путями и по-разному его акцентируют, отказ от борьбы за жизнь или за мир является общим местом киберпанка, что разительно отличает его от стремления преодолеть любые трудности, традиционно характерного для других жанров фантастики.

Следует обратить внимание на то, что в религиозной истории есть учение, для которого характерны такая же тяга к свободе и ненависть к ее ограничениям, равно как и пессимистическая оценка возможности преодоления этих ограничений на земле. Это — гностицизм, центральная идея которого заключается в жестком противопоставлении испорченного «мира материи» и того «идеального мира», вернуться в который люди должны стремиться. Хотя гностицизм в собственном смысле, существовавший параллельно с христианством, исчез еще в середине первого тысячелетия нашей эры, история знает примеры его «возрождения» — как у богомилов в Болгарии или катаров в южной Франции, так и в рамках различных эзотерических течений вплоть до XX века.

Можно предположить, что позднейшие формы гностицизма связаны не только и не столько с древней традицией, сколько

47. Blade Runner (Ridley Scott, 1982).

48. Eden Log (Franck Vestiel, 2007).

с тем, что в самом христианстве содержится сильный гностический мотив, который то проявляется яснее, то отходит на второй план, но всегда сохраняется как элемент европейского религиозно-культурного «багажа». В то же время следует подчеркнуть, что если в историческом христианстве и можно увидеть проявления гностического дуализма и отрицания мира, христианская ортодоксия всегда квалифицировала их как отклонение от истинного учения, так как традиционная точка зрения, еще со времен Вселенских соборов, состоит в том, что хотя «материальность», «телесность» и «мир» в целом поражены грехом, сами по себе они не являются злом, а после сакральной жертвы Христа включены в это искупительное событие. Более того, в Новое время акцент на «принятии мира» становится более явным — как в целом ряде протестантских деноминаций, так и в Католической церкви после Второго Ватиканского собора.

«Питательной средой», которая позволила гностическому мифу обрести новое рождение в рамках киберпанка, является американская культура. Этот жанр появился и получил распространение именно в США, хотя свой набор культовых киберпанковых произведений есть и в Европе, а также в Японии. Связь между гностицизмом и американским культом свободы достаточно убедительно демонстрирует в своей книге «Техногнозис» Эрик Дэвис[49], следующий в данном случае по стопам Гарольда Блума[50]. Дэвис указывает на несколько объединяющих эти феномены черт: культ знания — как того, что обладает особыми свойствами и имеет освобождающий эффект; недоверие к любым «внешним» или «земным» формам контакта с божественным — как в смысле материальных объектов, так и в смысле социальных институтов; наконец, сам мотив «ухода» или «побега» из мира-тюрьмы — в совершенный мир, где все устроено так, как должно быть устроено. Все это в целом и формирует тот порыв к свободе, который, по мнению Блума и Дэвиса, можно найти в гностицизме и который затем воспроизводится в американском христианстве.

По мнению Дэвиса, этот мотив «побега» имеет в американской культуре и географическое измерение. Для первых протестантов «идеальным миром» был сам новый континент; позже, уже в бо-

49. *Дэвис Э.* Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург: Ультра. Культура; М.: АСТ МОСКВА, 2008. С. 148.

50. Bloom, H. (1993) *The American Religion — the Emergence of Post-Christian Nation*. Massachusetts: Harvard University Press.

лее секуляризированном обществе, сформировался «культ американского фронтира»; затем, в эпоху массовой культуры, эту роль стало выполнять космическое пространство; а уже в последние десятилетия — киберпространство. О последней фазе свидетельствует, в частности, «Манифест хакера» — текст, провозглашающий интернет обителью свободных людей и спасением человечества, в противовес «старому миру»[51].

Вместе с тем проведение параллелей между «американской религией» и «гностицизмом» не означает, что речь идет о непосредственном наследовании идей; скорее, это удачная объяснительная модель, позволяющая увидеть, по мнению Блума, общий «психологический мотив»[52]. В данном случае термин «гностицизм» призван подчеркнуть особенности того понимания смерти, которое отличается от концепции, господствовавшей ранее и связанной с традиционной христианской танатологией.

Новый буддизм и новый гностицизм

С другой стороны, нетрудно заметить, что между «гностическим мифом» и сюжетом «Нирваны» есть не только сходства, но и различия. Чтобы выявить эти различия, необходимо в самом киберпанке выделить два отдельных направления, расходящиеся именно по вопросу о понимании смерти. Одно из них (к которому относится «Нирвана») можно условно назвать «буддистским». В рамках этого направления акцент делается на хаотичности мира, на его неисправимости и банальности, а смерть воспринимается не столько как освобождение, сколько как успокоение. Второе направление — собственно «гностическое», которое представляет собой мейнстрим рассматриваемого нами жанра. К этому направлению относятся основополагающие для киберпанка литературные произведения: «Схизматрица»[53] Брюса Стерлинга и «Трилогия Муравейника» Уильяма Гибсона.

Книги Гибсона, в которых присутствует множество отсылок к европейскому фольклору, магии, традиции вуду и христианству, рассказывают несколько переплетающихся историй о различ-

51. Манифест хакера // Викитека [Электронный ресурс] [http://ru.wikisource.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%82_%D1%85%D0%B0%D0%BA%D0%B5%D1%80%D0%B0 (дата обращения 05.05.2012)].

52. Bloom, H. *The American Religion,* p. 303.

53. *Стерлинг Б.* Схизматрица. М.: АСТ, 1997. С. 340.

ных обитателях мира будущего на фоне «пробуждения» и развития Матрицы — единого мирового киберпространства, объединяющего все знания человечества, которое в конце первой книги обретает собственный разум. Одна из самых ярких способностей этой пробужденной Матрицы — умение «загружать» в себя сознания людей, наделяя их при этом бессмертием. Именно к бессмертию стремятся отрицательные персонажи всех книг трилогии, во многом напоминающие злого Демиурга гностического учения: обладая абсолютной властью в «подлунном» мире, они отчаянно стремятся покорить других или, если это не удается, никого не допустить в мир «надлунный», неизменно терпя поражение. При этом в финале последней части бессмертия добивается пара влюбленных: убитые агентами очередного «демиурга», они обрели новую жизнь с помощью устройства, именуемого «алеф», которое позволило им «ожить» в Матрице[54]. Более того, они не остались в киберпространстве Земли, но отправились в путешествие на поиски другой Матрицы, материальный носитель которой находится за пределами Солнечной системы.

Этот исход, который, безусловно, должен рассматриваться как хороший финал, является логическим развитием идеи, пронизывающей всю книгу с самых первых строк: реальный мир ужасен, банален и подчинен сумасшедшим, одержимым властью людям, в то время как бестелесная виртуальная реальность — являющаяся, что любопытно, не только местом высоких технологий, но и прибежищем древних божеств *лоа*, образы которых Гибсон заимствовал из мифологии вуду, — это пространство свободы, обретение которой предпочтительнее сохранения собственной жизни. Как сходство, так и различие этой идеи с той, что предлагает «Нирвана», достаточно очевидны. В обоих случаях смерть сама по себе не является чем-то плохим или страшным, напротив, нас убеждают в том, что это лучший исход. Но в то время как в «Нирване» до конца выдерживается пессимистический тон, то есть не признается возможность «позитивного» спасения, в «Трилогии Муравейника» Гибсон, вполне в духе любимой им постмодернистской игры, изображает финал вполне в позитивном ключе.

Похожим образом заканчивается и «Схизматрица» Брюса Стерлинга. Действие разворачивается в будущем, когда часть человечества навсегда покинула Землю, переселившись на космические станции и отдельные астероиды, и за изменениями этого

54. Gibson, W. (1997) *Mona Lisa Overdrive,* p. 310. N.Y.: Spectra.

странного мира в течение многих десятилетий наблюдает главный герой Абеляр Линдсдей, которому искусственно продлена жизнь. В ходе конфликта между двумя фракциями, исповедующими разные подходы к развитию человечества, — *шейперами*, ратующими за генетические эксперименты, и *механистами*, проповедующими сближение людей и машин, — Абеляр переходит из одной фракции в другую, занимается политикой и наукой, создает собственное государство и, наконец, новую обитаемую планету как альтернативу Земле.

Время от времени, уставая от борьбы, он снова и снова возвращается к ней, мотивируя это взаимной обусловленностью жизни и изменений. Однако ближе к концу своей истории он приходит к выводу, что эти два понятия хотя и взаимосвязаны, но не тождественны: «Дерево черпает силу из света, но само светом не является. И жизнь, будучи чередой перемен, не есть перемена. Перемена скорее смерть»[55].

Эта мысль подтверждается в ходе посещения Абеляром Земли, жители которой, движимые страхом перемен и смерти, лишились, таким образом, и настоящей жизни: вся планета покрыта громадными мемориальными комплексами, население которых занимается исключительно поддержанием собственного существования и поминовением усопших. Сам Абеляр, всю жизнь бывший агентом перемен, заканчивает свою историю самым логичным образом: он умирает, но лишь для того, чтобы быть взятым загадочным Присутствием — бесконечно скитающимся по галактике нематериальным пришельцем — в путешествие, посвященное наслаждению переменами в любой форме. Как и «Трилогия Муравейника», «Схизматрица» заканчивается тем, что герой уходит одновременно и из жизни, и из обитаемого людьми космоса, но это радостный исход, означающий обретение окончательной свободы.

Тяга к космосу как к символу освобождения вообще весьма характерна для американской культуры, одержимой идеей фронтира, как справедливо говорит об этом Эрик Дэвис[56]. Пафос путешествия в «земли, куда не ступала нога человека», звучит и в сериале «Звездный путь», настоящей энциклопедии амери-

55. *Стерлинг Б.* Схизматрица. С. 325.

56. *Дэвис Э.* Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург: Ультра. Культура; М.: АСТ МОСКВА, 2008. С. 120.

канской фантастики[57]. Похожий мотив присутствует и в заставке другого американского сериала, точнее, сборника экранизаций фантастических рассказов — «За гранью возможного»[58]. Характерное отличие «гностического» киберпанка состоит в том, что в нем иерархичность реальности, ее разделение на «профанную» Землю и сакральное «неизвестное» доводится, наконец, до логического предела: Земля — это плохо, а неизвестное (космос, киберпространство и т. д.) — хорошо. Важно отметить, что киберпространство в данном случае совершенно утрачивает «рукотворность», превращаясь просто в загадочное «иное» пространство. Именно отказ от первоначального мотива освоения неизвестного в пользу «растворения» в нем и делает истории, рассказываемые в произведениях киберпанка, столь личными и столь «религиозными».

Следует заметить, что «гностическая» линия более характерна именно для американского киберпанка, в то время как «буддистская» — для европейского. Помимо общей склонности американской культуры именно к «гностицизму», причина этого может крыться и в том, что американский киберпанк гораздо больше погружен в массовую культуру, и, соответственно, авторы в большей степени связаны необходимостью закончить историю оптимистично.

Здесь, однако, важно подчеркнуть две вещи. Во-первых, из этого принципа существует целый ряд исключений. В самом знаменитом киберпанковом фильме до «Матрицы» — американской картине «Бегущий по лезвию бритвы» — мы видим «буддистскую» смерть одного из героев. Репликант, искусственно созданный человек, прибывший на Землю ради того, чтобы продлить свою жизнь, которую его создатели ограничили пятью годами, отказывается от своей цели и принимает смерть, надеясь таким образом обрести мир[59]. Образ репликанта вообще чрезвычайно интересен для понимания смерти в киберпанке, как справедливо отмечает Эрик Уилсон в своей книге «Меланхолия андроида»[60]. Будучи воплощением ограниченности и несовершенства человеческого существования, необходимости выбирать между яркой

57. Star Trek: The Original Series (created by Gene Rodenberry, 1966–1967)

58. The Outer Limits (created by Leslie Stevens, 1963–1965).

59. Blade Runner.

60. Willson, E. G. (2006) *The Melancholy Android: On the Physiology of Sacred Machines*. State University of New York Press.

жизнью и долгим выживанием, эти персонажи особенно ярко воспроизводят мотив «буддистской» смерти как единственного способа разрешить это противоречие. С другой стороны, можно привести в пример сербский мультфильм «Эдит и я»[61] или французскую ленту «Бессмертные: война миров»[62]: там происходит гибель «волшебного спутника» главного героя, которая, однако, означает лишь новое, более свободное существование, а не окончательную смерть.

Кроме того, говоря о различиях между «буддистским» и «гностическим» киберпанком, важно подчеркнуть, что разница между ними является скорее градиентом, чем четкой однозначной границей. Их внутреннее единство ощущали, по всей видимости, и сами авторы. В первой книге уже упоминавшийся «Трилогии Муравейника» главный герой, хакер Кейс, лишается возможности выходить в Матрицу и стремится в нее вернуться, что является именно «гностическим» порывом. Обещание снова обрести возможность посещать этот «бестелесный» мир и движет Кейсом в ходе повествования. Тем не менее в ходе финальной конфронтации между ним и защитой базы данных, для проникновения в которую он и был нанят, Кейс испытывает подлинно «буддистское» (или скорее дзэн-буддистское) просветление, к которому он постепенно шел на протяжении всей книги: «Кейс достиг мастерства, превышавшего все мыслимые и немыслимые пределы. Выйдя за пределы этого, за пределы личности, за пределы самосознания, он двигался, слившись с „Куангом“ воедино, уклонялся от противников фигурами древнего танца, танца Хидео, с изяществом и легкостью, дарованными ему интерфейсом „тело — мозг“ — и пронзительной, всепоглощающей ясностью желания умереть»[63]. Гармония между этой страстью и, казалось бы, обратным ему стремлением к вечному бестелесному существованию в Матрице достигается религиозным, трансцендентным мотивом киберпанка — стремлением к выходу из этого мира любой ценой в противовес традиционно доминирующему в массовой культуре желанию улучшить окружающий мир и победить зло.

61. Эдит и я (Едит и ја, реж. Алекса Гаич, 2009).

62. Immortal («Immortel, Ad Vitam», dir. Enki Bilal, 2004).

63. *Гибсон, У.* Нейромант. М.: АСТ, 2000. С. 300.

Мораль киберпанка

Это подводит нас к вопросу о морали, который мы затрагивали выше, описывая традиционную христианскую концепцию смерти — воскресения в *sci-fi*. Как и взгляд на мир вообще, понимание морали в киберпанке — нигилистическое. Наемники, преступники, беглецы и неудачники, которые являются главными героями жанра, лучше всего обозначаются английским словом *misfits* (люди, не вписывающиеся в общество). Они редко движимы абстрактными идеалами, все их цели предельно конкретны и направлены на них самих, хотя часто бывают весьма далеки от обычного понимания эгоизма: Кейс готов на все, чтобы снова обрести возможность выходить в Матрицу; главный герой фильма «Газонокосильщик» стремится к достижению абсолютного сознания[64]; Джимми из «Нирваны» готов пожертвовать жизнью ради того, чтобы персонаж компьютерной игры обрел, наконец, покой. В киберпанке встречается мотив самопожертвования ради других, но речь идет прежде всего о том, чтобы позаботиться о предельно конкретных, близких людях, паре или тройке друзей, которым противопоставляется остальной мир, как правило, чрезвычайно безликий.

Отсутствие морали в киберпанке более всего заметно в том, как герои относятся к смерти «простых» людей. Острее всего это проявляется в фильме «Матрица», где главные герои без колебаний уничтожают любое количество стоящих у них на пути обычных людей, о чем Морфеус, один из лидеров человеческого сопротивления власти машин, специально предупреждает главного героя Нео в ходе тренировок. Но такое отношение мы встречаем гораздо раньше — например, в «Нейроманте», где герои без раздумий устраивают террористический акт, просто чтобы отвлечь внимание от своей цели. В отличие, например, от произведений жанра антиутопии (вроде «1984» Джорджа Оруэлла[65]) здесь смерть второстепенных персонажей не воспринимается как трагедия, как символ жестокости режима: она просто происходит, всегда оставаясь на периферии восприятия как самих героев, так и читателей/зрителей.

В этом разделении персонажей на «категории» можно увидеть еще один гностический элемент — представление о разных типах

64. The Lawnmover Man (dir. Brett Leonard. 1992).

65. *ОруэллД.* 1984. М.: АСТ, 2009.

людей: «духовных», для которых спасение возможно, и «телесных», лишенных такой возможности.

Аморальность киберпанка указывает на его важное отличие от фантастики предшествующих десятилетий, в первую очередь американской. Традиционно в рамках этого жанра фантастические элементы выполняли роль метафор, позволяющих обратить внимание на те или иные общественные проблемы. Пришельцы напоминали о расовой или гендерной дискриминации, гипотетическое супероружие — об актуальных в период холодной войны проблемах выживания человечества, человекоподобные роботы — об эксплуатации, а побочные эффекты тех или иных технологий — об экологических проблемах. В такой «социальной» перспективе смерть персонажа воспринималась как нечто нежелательное: умирая, он выходил из социума и переставал участвовать в разрешении его проблем. На этом фоне особенно ярко выглядел героизм тех, кто готов умереть в борьбе за лучшее будущее мира.

В киберпанке произошел принципиальный поворот «внутрь», и фантастическое теперь стало не средством иносказательного обсуждения социальных и философских проблем, а способом создать своеобразную «психотопографию», позволяющую поставить вопросы о том, чем является человеческое сознание и в чем заключается смысл существования отдельного человека. Фокусировка на индивидуальной смерти здесь естественна, ведь это неизбежная составляющая любой человеческой жизни, нуждающаяся в осмыслении.

Следует отметить, что внимание к индивидууму является важнейшей чертой «позитивной», не нигилистической этики киберпанка, в центре которой — «верность себе» или, пользуясь английским словом, *integrity*. Этот подход, заимствованный киберпанком из оригинальной субкультуры панка, заключается в превознесении «самости» как таковой в противовес обществу, которое пытается с помощью как денег, так и насилия заставить человека подчиниться своим правилам.

Точнее всего это настроение выражено в первых строчках песни группы *Rise Against*: «У меня мечты матери,\У меня глаза отца,\Вы не сможете забрать у меня этого.\Давайте, попробуйте» (*Help is on a way:* I *have my mother's dreams*\I *have my father's eyes**You can't take that from me**Just go ahead and try*). В таком отношении к обществу нетрудно заметить наследие хиппи, движения 1960-х гг., которое состояло в отказе от традиционного американского образа жизни и морали *яппи* в пользу большей

«естественности». Однако, в отличие от хиппи, в панке нет представления о «естественном» человеке и экологизма; там превозносится любая индивидуальность, какой бы она ни была, и присутствует агрессия, с которой панки отвечают на любые попытки их «изменить».

Хотя в панке нет никакой метафизической подоплеки, в киберпанке она возникает и имеет своеобразные «платонические» черты: «истинный» человек противопоставляется «неистинному» миру. Любопытно отметить, что «плоть» в данном случае, как и в платонизме, относится скорее к миру: целый ряд героев киберпанка изменили собственное тело до неузнаваемости или просто умерли, сохранив при этом *integrity*, верность себе и дружбе с главным героем. В первую очередь здесь можно указать Линду Ли и Финна из «Трилогии Муравейника», которые после телесной смерти продолжили существование в виде программ. Герои «Схизматрицы» Рюмин и Кицунэ не переживали собственно момент гибели, но они до такой степени изменили свои тела, что утратили какое-либо сходство с людьми (например, Кицунэ превратилась в целую космическую колонию с «живыми» стенами и дверьми).

Наконец, стоит упомянуть появившуюся относительно недавно популярную киберпанк-игру *Gemini Rue*[66], которая выводит проблематику «самости» на новый уровень. В этой истории, посвященной изменению памяти, утверждается, что человек не зависит не только от собственного тела, но и от собственных воспоминаний; личность определяется некими неуловимыми и неописуемыми «внутренними характеристиками», которые нельзя изменить даже полным удалением всех воспоминаний и созданием новых.

Заключение

Таким образом, в рамках киберпанка смерть понимается по-новому, в соответствии с изменившейся эпохой. В чрезвычайно индивидуализированном обществе постмодерна концепция «смерти ради чего-то», восходящая к ее традиционному христианскому пониманию и сохранявшаяся в культуре на протяжении всего XX века, утратила актуальность. Ее сменила концепция «смерть зачем-то», в которой смерть понимается как лишь один из мно-

66. Gemini Rue. *Joshua Nuernberger*. Wadjet Eye Games, 2011, Computer Software.

гих шагов в череде трансформаций, как еще один элемент «постмодернистской игры».

Надо заметить, что, помимо уже упомянутого гностического мотива, в таком видении различимо влияние как восточных учений, так и западных эзотерических традиций (например, алхимии). Можно предположить, что описанный выше переход связан с тем, что авторы киберпанка принадлежат к поколению людей, детство которых пришлось на 1960-е годы, то есть на период, отмеченный ростом интереса к мистике разного рода. «Метафизические» моменты в произведениях жанра киберпанк, в том числе смерть, обсуждаются и выражаются авторами с помощью языковых заимствований из буддизма, индуизма, герметической и каббалистической магии, шаманизма. Можно даже представить киберпанк как попытку адаптации этих учений к европейской художественной традиции. Гибсон, Стерлинг и другие использовали элементы эзотерических традиций для того, чтобы выразить свое стремление к максимальной индивидуализации. В этом смысле они поступали так же, как и хиппи, обращавшиеся к индуизму как к тому, что можно было «противопоставить» традиционному американскому христианству. Но такая «вторичность» религиозного компонента никоим образом не умаляет его важности для самого киберпанка, а значит, и для исследователей, пытающихся понять процессы, которые происходили в жанре фантастики в 1980-е годы.

И хотя, отвлекаясь от религии и обращаясь к философии, есть соблазн увидеть в киберпанке своеобразное влияние Хайдеггера с его идеей «бытия к смерти» (*Sein zum Tode*[67]), нам кажется правильнее говорить о произведениях в жанре киберпанк как прежде всего мистических, а не философских. Характерные для этого жанра конфликты — это не борьба различных мировоззрений, а соответствующие произведения — не развернутый диалог, как мы это видим в романах и драмах французских экзистенциалистов; в киберпанке речь идет о мистическом пути к той или иной форме трансцендентности, которая часто обозначается с помощью заимствований из актуальных религиозных традиций. И появление схемы «смерть — освобождение», в противовес схеме «смерть — воскресение», является результатом определенного процесса трансформации, связанного с возвращением мистики в изначальном значении слова — как «таинственных преобразо-

67. *Хайдеггер М.* Бытие и время. СПб: «Наука», 2006. § 46–53.

ваний». Этот аспект нам представляется весьма важной особенностью жанра киберпанк, требующей дальнейшего изучения.

Итак, спустя десятилетия после того, как религия на Западе в основном ушла в пространство частной жизни, отдельные тропы и концепции, унаследованные западной культурой из религиозного дискурса, продолжали существовать в рамках жанра фантастики. Цикл «смерти — воскресения», заимствованный массовой культурой из религии в первую очередь благодаря работам Толкина и Льюиса, стал элементом современного культурного кода, в то же время позволяя европейцам сохранять преемственность с христианской религиозной традицией. Распространение и популяризация восточных учений и поиск новых религиозных форм в 1980-е гг. привели к тому, что эта преемственность временно нарушилась: авторы стали обращаться к другой, столько же древней, но менее очевидной идее «смерти — освобождения», которая и стала мейнстримом.

Библиография/References

Книги/Books

Гибсон У. Нейромант. *М.:* АСТ, 2000.

Дойл А. К. Весь Шерлок Холмс. Санкт-Петербург: Амфора, 2013.

Льюис К. Л. Хроники Нарнии. М.: ЭКСМО-пресса; СПб: Terra Fantastica, 2002.

Оруэлл Д. 1984. М.: АСТ, 2009.

Стерлинг Б. Схизматрица. М.: АСТ, 1997.

Толкин Дж. Р. Р. Властелин Колец. Ленинград: Северо-Запад, 1991.

Толкин Дж. Р. Р. Сказки волшебной страны. М.: АСТ, 2010.

Gibson, W. (1987) *Count Zero*. N. Y.: Acer.

Gibson, W. (1997) *Mona Lisa Overdrive*. N. Y.: Spectra.

Jurgens, D. (2007) *Death and return of Superman Omnibus*. N. Y.: DC Comics.

Lewis, C. S. (1996*) Letters to Children*. N. Y.: Simon and Schuster.

McDonald, I. (2007) *River of Gods*. N. Y.: Pyr.

Stephenson, N. (2000) *Diamond Age*. N. Y.: Bantam Dell.

Stephenson, N. (2011) *Snow Crash*. London: Penguin Books.

Stross, C. (2006) *Accelerando*. N. Y.: Penguin Books.

Фильмы и сериалы/Films and Serials

Едит и ја, (Алекса Гајић, 2009).

Avatar (James Cameron, 2009).

Blade Runner (Ridley Scott, 1982).

Eden Log (Franck Vestiel, 2007).

Fifth Element (Luc Besson, 1997).

Immortal («Immortel, Ad Vitam», dir. Enki Bilal, 2004).

Matrix (Lana Wachowski and Andrew Wachowski, 1999).

Nirvana (dir. Gabriele Salvatores, 1997).

Star Trek: The Next generation, Time's Arrow (dir. Les Landau, 1992).

Star Trek: The Original Series (created by Gene Rodenberry, 1966–1967).

Star Trek II: The Wrath of Khan (dir. Nicholas Meyer, 1982).

Star Trek III: The Search for Spok (dir. Leonard Nimoy, 1984).

Star Wars Episode VI: Return of the Jedi (dir. Richard Marquand, 1983).

The Lawnmover Man (dir. Brett Leonard. 1992).

The Outer Limits (created by Leslie Stevens, 1963–1965).

Компьютерные игры/Computer Games

Deus Ex. *Ion Storm*. Eidos Interactive, 2000, Computer software.

Deus Ex: Human Revolution. *Eidos Montreal*. Square Enix, 2011, Computer Software.

E.Y.E.: Divine Cybermancy. *Streum On Studio*. 2011, Computer Software.

Gemini Rue. *Joshua Nuernberger*. Wadjet Eye Games, 2011, Computer Software.

Литература/Literature

Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург: Ультра. Культура; М.: АСТ МОСКВА, 2008.

Латур Б. Нового времени не было. Санкт-Петербург: Издательство СПГУ, 2006

Хайдеггер М. Бытие и время. СПб.: «Наука», 2006.

Anderson, J.R. (2009) *Cognitive Psychology and Its Implications*. N.Y.: Worth Publishing.

Baccolini, R. and Moylan, T. (eds) (2003) *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. London: Routledge.

Bloom, H. (1993) *The American Religion — the Emergence of Post-Christian Nation*. Massachusetts: Harvard University Press.

Cavallaro, D. (2000) *Cyberpunk and Cyberculture*. London: Bloomsbury Academic.

Flanagan, M. and Booth, A. (eds) (2002) *Reload: Rethinking Women + Cyberculture Fiction*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Haber, K (ed) (2004) *Exploring the Matrix: Visions of Cyber Present*. N.Y.: St. Martin's Griffin.

Henthorne, T. (2012) *William Gibson: A Literary Companion,* from McFarland Literary Companion. Jefferson, North Carolina: Mcfarland pub.

Heuser, S. (2003) *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. Amsterdam: Rodopi editions.

Hollinger, V. (1990) «Cybernetic Deconstruction: Cyberpunk and Postmodernism», *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature* 23 Spring: 29–44.

Jungk, R. (1970) *Brighter than a Thousand Suns: a Personal History of the Atomic Scientists*. Boston: Mariner Book.

Kung, M. (2001) *Sublime Dreams of Living Machines*. Massachusetts: Harvard University Press.

Lewis, J. R. (1995) *The Gods Have Landed*. N.Y.: State University of New York Press.

McCaffery, L. (ed.) (2007) *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk & Postmodern Science Fiction*. Durham, North Carolina: Duke University Press.

Nelson, V. (2001) *The Secret Life of Puppets*. Massachusetts: Harvard University Press.

Thompson, K. (1993) *Angels and Aliens*. N.Y.: Ballantine Books.

Willson, E. G. (2006) *The Melancholy Android: On the Physiology of Sacred Machines*. State University of New York Press.