Ольга Сиверченко

НИТЬ АРИАДНЫ

КАК НЕ ЗАБЛУДИТЬСЯ
В ЦИФРОВОМ ЛАБИРИНТЕ?



ЗАМЕТКИ О БУДУЩЕМ,
КОТОРОЕ МЫ СОЗДАЁМ

Ольга Сиверченко

Нить Ариадны. Как не заблудиться в цифровом лабиринте?

https://litres.ru/74015379
SelfPub; 2026

Аннотация

Что с нами сделали? Или что мы сделали с собой сами?

Мы живём в цифровом лабиринте, где алгоритмы управляют вниманием, формируют привычки и незаметно влияют на наши решения. Но этот лабиринт появился не вчера. Его корни уходят в древние мифы, историю власти, религиозных орденов и первых глобальных сетей.

«Нить Ариадны» — интеллектуальное путешествие через мифологию, историю и цифровую культуру, которое помогает увидеть скрытую архитектуру современного мира и заново обрести способность самостоятельно мыслить.

Эта книга не даёт готовых ответов. Она предлагает нить, за которую можно держаться в поисках собственных.

Содержание

Дисклеймер и предупреждение 4
Введение 6
Глава 1. Культура как инструмент диагностики 12
Глава 2. Код цивилизации: от мифа к алгоритму 34
Глава 3. Кинематограф как фабрика социального мифа 64
Глава 4. Культурная травма и социальный раскол 82
Глава 5. Фаустовские мотивы в современном мире 101
Конец ознакомительного фрагмента. 103

Нить Ариадны. Как не заблудиться в цифровом лабиринте?

Дисклеймер и предупреждение

Настоящее произведение представляет собой публицистическое и научно-популярное исследование. Автор высказывает суждения, которые являются частным мнением.

В книге критикуются универсальные формы злоупотребления властью, информационного контроля и манипуляции сознанием, которые могут проявляться в любых обществах и в любые исторические периоды.

В книге отсутствуют:

призывы к экстремистской, террористической или иной насильственной деятельности;

призывы к нарушению территориальной целостности РФ;

публичное распространение заведомо ложной информации об использовании Вооружённых сил РФ;

оскорбление представителей власти, судей, военнослужащих;

реабилитация нацизма (автор осуждает нацизм и все формы расового, этнического и религиозного превосходства);

возбуждение ненависти либо вражды по любым признакам.

Автор выражает надежду, что книга послужит развитию критического мышления и цифровой грамотности, а не использованию описанных механизмов во вред.

Введение



Дорогой читатель!

Я хочу поблагодарить тебя за то, что ты решил прочитать эту книгу. Когда-то я тоже была на месте читателя, который хотел бы прочесть книгу, подобную той, что сейчас ты, дорогой читатель, держишь в руках или открыл в приложении. Такую книгу повстречать мне, увы, не довелось, при этом я

никогда не думала, что стану писать книгу сама. И тем не менее — уважаемый читатель, ты держишь в руках довольно увесистый том, который разросся до размеров, вызывающих у меня самой лёгкое недоумение, неужели всё это — и правда я? Неужели это всё, слово за словом, ночь за ночью, рождалось на свет именно из-под моей клавиатуры?

Всё началось не с праздного любопытства и не с желания внести свою лепту в бесконечный поток литературы о том, как «цифра» меняет нашу жизнь. Эта книга родилась из ощущения, что современность стала слишком сложной, слишком многослойной, с внутренних вопросов. Обострились эти вопросы лично для меня, когда в России заблокировали Facebook, потом Instagram и YouTube. Не буду лукавить, я никогда не была активным пользователем Facebook или Instagram, у меня не было там бизнес-проектов или доходов от рекламы. Сам факт блокировки — как щелчок выключателя, после которого платформа, ещё вчера казавшаяся такой же естественной частью повседневности, как кислород, вдруг исчезла, меня задел. Как будто у тебя из квартиры бесшумно вынули стену, которую считал несущей, а оказалось, что она была фанерной — и ты этого просто не замечал. И вот тогда, в этом состоянии, наполненная вопросами, я пересмотрела фильм «Социальная сеть» Дэвида Финчера. Фильм многие когда-то видели, а потом, как это часто бывает, благополучно отложили в сторону, оставив в памяти лишь смутный образ гениального, неловкого, одержимо-

го юноши и финальную сцену с бесконечным обновлением страницы в пустой комнате.

Зачем я его пересмотрела? Честно говоря, я и сама тогда не очень понимала. Наверное, мне хотелось найти в нём что-то, что осталось за кадром политической повестки, — не объяснение, почему Facebook заблокировали, это в целом, итак, было понятно, а объяснение, почему мы вообще когда-то туда хотели, регистрировались, выкладывали фотографии, писали посты, ждали лайков, страдали, когда их было мало, и радовались, когда много.

Что с нами сделали? Или, быть может, что мы сделали с собой сами, позволив этому случиться?

Фильм, на первый взгляд, про успех, про то, как двоечник из Гарварда обыграл всех и стал самым молодым миллиардером в истории. Но смотрелся он — и это было второе, более глубокое погружение — про что-то совсем другое. Про одиночество. Про холод. Про то, как человек постепенно, незаметно для себя превращается в функцию, а дружба — в строчку искового заявления. Про мир, в котором рождался алгоритм, который знает тебя лучше, чем ты сам, и использует это знание не для того, чтобы сделать тебя счастливее, а чтобы удержать перед экраном ещё на пять минут, ещё на десять, навсегда.

У меня нет учёной степени, но это не лишает меня умения, а главное, желания думать. Я просто шла по цепочке своих вопросов, как по следу — как, наверное, идёт по сле-

ду собака, которая не знает, куда точно выведет ее тропа, но чует, что там, впереди, что-то важное, нечто, что стоит того, чтобы сбить лапы. След привёл меня в такие дебри, о которых я в начале пути не могла и помыслить. В древнегреческие мифы — к лабиринту, где Минотавр ждал своих жертв, и к той самой нити Ариадны, без которой ни один Тесей не нашёл бы дороги назад. В XVII век — к иезуитам, которые построили первую в истории глобальную сеть, задолго до интернета, с центральным «бумажным генералом» в Риме и тысячами миссионеров по всему миру, писавших отчёты и получавших инструкции, как солдаты невидимой армии. В XX век — к Коминтерну и нацистам, которые эту же сетевую логику применили для политического террора, превратив человека из цели в средство, из соседа во врага. А потом — в Кремниевую долину, где все эти истории сошлись, перемололись в алгоритмах и были проданы нам обратно под видом свободы, удобства и «просто хорошего сервиса, о котором вы нас и просили».

Эта книга — не учебник и не манифест. В ней нет готовых ответов — я их не нашла, да и не уверена, что они вообще могут существовать в том мире, который мы описываем. В ней нет простых решений — запрети, заблокируй, посади, отключи, — потому что за годы работы с текстами я усвоила одну горькую истину, у любой сложной проблемы есть простое, понятное и почти всегда неверное решение, и чем громче его предлагают, тем осторожнее к нему стоит отно-

ситься. В этой книге есть только одно — честная попытка пройти этот путь вместе с вами, шаг за шагом, поворот за поворотом, заплутать в тупиках и вернуться, чтобы выбрать другую дорогу, и никого не обманывать на этом пути, в том числе себя.

Я приглашаю вас в путешествие. Не обещаю, что оно будет лёгким — я вообще не доверяю обещаниям лёгкости, потому что лёгкие книги, как правило, забываются на следующий же день, не оставляя ни следа, ни мысли. Оно будет долгим, местами запутанным, местами, боюсь, откровенно тяжеловесным — потому что любой глубокий анализ требует не только ума, но и терпения, а терпение, увы, не в почёте у тех, кто привык к коротким роликам и мгновенным ответам. Но я обещаю, что мы не будем просто пересказывать чужие мысли. Если вы готовы, впереди — удивительная дорога: дорога, на которой мифы встречаются с алгоритмами, история — с технологиями, а прошлое — с будущим, которое мы создаём сами.

А в самом конце — я не знаю, что нас ждёт в самом конце. Может быть, выход. Может быть, тупик. Может быть, очередной поворот, за которым обнаружится новый лабиринт, ещё более хитроумный, чем тот, из которого мы так отчаянно пытались выбраться. Но я точно знаю одно, в одиночку идти страшно, а вместе — всё же чуть легче. И что честный разговор — пусть даже с самим собой, пусть через книгу, пусть даже в эпоху, когда честность стала дефицитом, — уже

меняет что-то в этой реальности. Делает её чуть менее плотной. Чуть более проницаемой для света, который, возможно, проведёт нас сквозь все стены.

Так что, если вы всё ещё здесь, если вы дочитали это длинное введение до конца — не закрывайте книгу. Берите нить. Я держу свой конец. Дальше мы пойдем вместе.

Часть I

Глава 1. Культура как инструмент диагностики

1.1. Искусство как ранняя система предупреждения

Представьте себе мир, в котором вдруг исчезнут все политологи, экономисты и прочие специалисты, объясняющие общественное устройство. Сегодняшнему человеку довольно сложно представить себе мир, картину которого объясняет что-то помимо науки.

Потеряем ли мы фокус в таком мире? Перестанем ли совсем понимать, что происходит вокруг нас? Я думаю, что нет. Ведь в таком донаучном мире человечество существовало достаточно долго. Картина мира там была иной, но не отсутствующей.

Конечно, картина мира получится своеобразной. Но стоит задуматься над тем, что когда происходит что-то по-настоящему важное, социологи заговорят об этом через год — когда обработают данные. Политологи — через три, когда выйдут статьи и обзоры в рецензируемых журналах. Экономисты — через пять, когда статистика наконец догонит реальность.

А кто же формирует картину мира раньше других?

Художники, писатели и режиссёры говорят о важном в настоящем времени. Они фиксируют зарождающуюся соци-

альную реальность ещё до того, как она становится видимой институционально или измеримой статистически. Они чувствуют изменения раньше, чем те превращаются в факт.

Но важно уточнить: речь не о «пророчестве» в мистическом смысле и не о романтическом образе гения, заглядывающего в будущее. Речь о другом механизме — о **сдвиге чувствительности**.

Общество меняется не скачком, а через микротрещины: в языке, в формах поведения, в новых типах одиночества, в новых способах власти и зависимости. Эти изменения сначала не фиксируются статистикой, потому что статистика всегда работает с уже оформленным.

Именно здесь возникает особая функция искусства — не объяснять, а **раньше других улавливать деформацию формы**.

Художник не предсказывает будущее. Он улавливает настоящее в состоянии его распада. И в этом смысле он работает как ранний сенсор социальной системы.

Это не магия, а особая форма наблюдательности. Художник не обладает «дополнительным знанием» — он просто меньше обязан подтверждениям. Наука должна доказать. Политика должна оправдать. Экономика должна измерить. Искусство может позволить себе зафиксировать то, что ещё нельзя ни доказать, ни оправдать, ни измерить.

И потому оно часто говорит о важном раньше других — но ценой неопределённости, двусмысленности и риска быть

непонятым.

В 1874 году Рихард Вагнер завершил оперный цикл «Кольцо Нибелунга» — произведение, в котором боги плетут интриги, герои предают друг друга, алчность к золоту Рейна становится двигателем всех событий, а финалом служит пожар, пожирающий старый мир. За полвека до Первой мировой войны и за шесть десятилетий до прихода нацистов к власти Вагнер поставил диагноз всему европейскому проекту, основанному на безудержной экспансии и подавлении жизни. Его опера оказалась не иллюстрацией к мифологии, а картой грядущей катастрофы, которую политики и экономисты ещё не могли разглядеть за горизонтом.

Когда в 1949 году Джордж Оруэлл опубликовал «1984», он, в свою очередь, не столько предсказывал конкретное будущее, сколько вскрывал анатомию тоталитаризма как такового — обнажал механизмы контроля над информацией, переписывания прошлого и превращения языка в орудие власти, которые в либеральных демократиях предпочитали оправдывать военной необходимостью. Сегодня, когда алгоритмы персонализированной пропаганды и политика постправды стали повседневностью, роман Оруэлла читается не как антиутопия, а как документальная хроника наших дней.

Эта книга исходит из убеждения, что культура — не фон, не развлечение и не украшение досуга, а наиболее чувствительный инструмент социальной диагностики из всех, которыми мы располагаем. Кино, литература, живопись и мифо-

логия позволяют увидеть трансформации до того, как они станут необратимыми, — при условии, что мы умеем читать их сигналы.

1.2. От Образа к Травме

Искусство за долгие века своего существования стало крайне многоголосным. Его полифонию не всегда просто не только понять, но даже просто различить: услышать отдельные линии внутри общего шума культурной традиции.

Однако за этой многоголосицей скрывается не хаос, а смена фундаментальных режимов видения мира.

Если упростить до предела, искусство всегда было способом ответа на один и тот же вопрос: **как устроена реальность и какое место в ней занимает человек?** Но сами способы ответа радикально менялись.

В разные эпохи искусство искало этот ответ по-разному: сначала — через образ Бога и сакральный порядок, где мир объяснялся как часть высшего замысла. Позже — через образ человека, когда центр тяжести сместился в сторону субъекта, его свободы, трагедии, разума и воли. И наконец — через распад целостности, когда ни Бог, ни человек уже не дают устойчивого объяснения, и сама реальность начинает восприниматься как фрагментированная и нестабильная.

Именно в этой последней фазе искусство всё чаще перестаёт быть «объясняющим» и становится **диагностическим**. Оно уже не столько собирает мир в целостную картину, сколько фиксирует его разломы.

Отсюда — характерный для современности сдвиг языка: боль, фрагментация, незавершённость, утрата связности. Это не случайная эстетика и не «упадок формы», а следствие того, что сама реальность перестала переживаться как цельная.

Чтобы понять, почему искусство сегодня говорит с нами именно так, необходимо проследить, как менялась его фундаментальная задача на протяжении последних полутора столетий. Эта смена угла зрения — от поиска абсолютного образа к анализу трещины, от синтеза к разборке, от целостности к симптомам — и есть тот переход, который напрямую связывает культуру с социальными разломами, которые мы будем разбирать в одной из последующих глав.

В поисках утраченного Бога.

Начиная с Ренессанса и вплоть до импрессионистов европейское искусство было одержимо стремлением запечатлеть божественное и абсолютное через человеческий образ. Леонардо да Винчи искал в пропорциях лица универсальные законы гармонии, полагая, что математическая точность способна выразить божественный замысел. Рембрандт пытался уловить присутствие вечности в свете, падающем на лицо обычного человека, — его портреты стариков и служанок являются не бытовыми зарисовками, а богословием в красках. Импрессионисты, при всём своём бунтарстве, всё ещё верили, что правда мира раскрывается через свет и цвет, если смотреть на них достаточно пристально и честно.

Это был великий проект, который в философии и культуре модерна оформился как вера в возможность бесконечного преобразования мира и человека. Его венчал образ совершенного субъекта — рационального, деятельного, способного подчинить хаос реальности и привести её к порядку.

Маршалл Берман в книге «Всё твёрдое растворяется в воздухе» описывает этот процесс как внутренний парадокс модерности: с одной стороны, он открывает пространство невиданного развития, ускорения, строительства городов, технологий, новых форм жизни; с другой — делает самого человека частью этого непрерывного процесса разрушения и обновления [3, с. 67].

Смысл этого парадокса в том, что модерн не просто создаёт новый мир — он **никогда не оставляет его в покое**. Всё, что возникает, сразу включается в процесс изменения, перестройки, оптимизации. Человек в этой логике перестаёт быть наблюдателем или хранителем мира и становится его постоянным «пересборщиком».

И именно здесь возникает то, что Берман называет внутренним изнаночным эффектом модернизации: человек, участвующий в бесконечном строительстве нового, постепенно теряет устойчивую точку опоры внутри самого процесса. Он всё время создаёт, но созданное не закрепляется; он всё время преобразует, но ничего не остаётся завершённым и устойчивым.

Отсюда и возникает образ «пустыни внутри строителя»

— это не психологическая метафора одиночества и не моральная оценка прогресса. Это описание структурного эффекта модерна: постоянное движение вперёд разрушает возможность внутреннего завершения, потому что любое завершение немедленно становится материалом для следующего преобразования.

Именно это внутреннее опустошение, парадоксально сопровождающее внешние триумфы модерна, и становится одной из центральных тем искусства следующей эпохи — эпохи, которая начинает фиксировать уже не образ целостного человека, а следы его распада внутри самого процесса преобразования мира.

Финальным аккордом модерна — и одновременно точкой его обрушения — стал «Чёрный квадрат» Казимира Малевича (1915). На холсте не осталось ни Бога, ни героя, ни природы — только форма без содержания и жест, означающий, что мир, каким мы его знали, закончился. В тот момент европейская метафизика, веками абстрагировавшая истину от человека, дошла до своего логического предела и упёрлась в пустоту. Икона стала чёрной дырой, и искусство, потерявшее внешнюю точку опоры, вынуждено было обратиться вовнутрь.

Так общество пришло к новой модели искусства, которое было построено на этом пределе и пустоте, оно получило название метамодерн.

Искусство через травму.

Внутри искусство обнаружило не стройный космос, а разломы идентичности, вытесненные страхи и фрагментацию опыта. Если модерн спрашивал «Что есть истина?», то метамодерн задаёт иной вопрос: «Что с нами случилось и как мы можем об этом рассказать?». Искусство перестало быть зеркалом, отражающим прекрасный и упорядоченный мир, и стало инструментом, который позволяет этот мир препарировать, вскрывая его раны. Боль и незавершённость превратились из тем, которых избегали, в главный предмет художественного высказывания.

Норман Браун в книге «Жизнь против смерти» даёт психоаналитическое объяснение этому сдвигу. Он вводит понятие «фаустовской неугомонности» — специфически западной формы психики, которая не может остановиться и удовлетворяться достигнутым, поскольку само развитие служит способом бегства от конечности, скуки и страха смерти [5, с. 234–238]. Эта неугомонность, бывшая двигателем модерна, не исчезает в метамодерне — она уходит внутрь, становится источником тревоги и травмы, а искусство берёт на себя функцию её проговаривания и проработки.

Проследим этот сдвиг на трёх примерах — двух литературных и одном кинематографическом. Каждый из них выводит нас к одному из четырёх расколов. Тема двойничества, ставшая ключевой для понимания травмы идентичности (раскол «Я vs Двойник»), появляется уже в 1846 году в повести Ф.М. Достоевского «Двойник», в ней чиновник

Голядкин сталкивается с собственным отражением, которое оказывается успешнее, харизматичнее и безжалостнее оригинала и в конечном счёте вытесняет его из социальной жизни [22].

Это не фантастический сюжет, а клинически точное описание распада личности, когда человек перестаёт узнавать себя в своём социальном отражении. В XX веке ту же тему радикализирует Варлам Шаламов в «Колымских рассказах». Его герои не борются с двойником и не сходят с ума, они просто превращаются в «прах», в биологический материал, лишённый воли и памяти [20]. Система здесь не ломает человека — она делает саму идею внутреннего мира ненужной. Травма перестаёт быть событием, она становится средой обитания, предвосхищая логику «облачного крепостничества» и алгоритмического управления, о которых пойдёт речь в главах 8 и 9.

Первым кинематографическим воплощением этой логики стал фильм «Пражский студент» (1913) режиссёра Стеллана Рю. Его герой, бедный студент Балдуин, продаёт своё зеркальное отражение ради любви и богатства, после чего двойник начинает жить собственной жизнью, совершая преступления и разрушая судьбу оригинала [21]. Это первый в истории кино случай, когда экран показал не внешнего врага и не природную катастрофу, а внутренний разлом, выраженный визуальными средствами. Сегодня тот же сюжет — человек, теряющий контроль над своей цифровой тенью, ко-

торая начинает действовать автономно — стал бытовой реальностью каждого пользователя социальных сетей.

Этот путь от поисков божественного образа к препарированию собственных ран и составляет главный нерв современной культуры. Именно поэтому книга, посвящённая политике, экономике и технологиям, открывается разговором о живописи, литературе и кино. Поняв, как искусство говорит о нашей боли, мы сможем понять саму боль — а затем и тех, кто научился извлекать из неё прибыль.

1.3. Четыре оптики оценки

Если культура перестала быть зеркалом и стала инструментом диагностики, то нам необходим метод, позволяющий этим инструментом пользоваться. Эта книга предлагает рассматривать одно и то же явление с четырёх разных точек зрения, потому что только смена оптик позволяет увидеть систему целиком. Давайте опробуем этот подход на примере феномена, знакомого каждому, — бесконечной ленты социальных сетей.

Первая оптика: культурные тексты. Это поверхность, вход в лабиринт. Здесь мы учимся замечать симптомы, анализируя фильмы, сериалы, романы и образы массовой культуры. Бесконечная лента впервые была художественно осмыслена не как технология, а как экзистенциальное состояние в финале «Социальной сети» Дэвида Финчера. Марк Цукерберг, построивший империю и соединивший миллиарды, остаётся в пустой комнате, бесконечно обновляя стра-

ницу единственного человека, который его отверг [20]. Этот кадр — не просто финал байопика, а визуальная эмблема цифровой эпохи, показывающая, что лента замыкает человека в петлю одиночества, маскирующуюся под связь.

Вторая оптика: мифологические структуры. За каждым устойчивым культурным симптомом можно обнаружить более глубокий уровень — архетипические структуры, которые продолжают организовывать наше восприятие реальности даже в условиях цифровой среды. Это означает, что современные технологии не отменяют древние формы мышления, а, напротив, переупаковывают их в новые интерфейсы и сценарии поведения.

Елена Щепановская рассматривает мифологические образы не как архаические реликты, а как «древнейшие способы мысли, задающие логико-смысловые векторы современному мышлению» [11, с. 15]. Иными словами, архетип здесь понимается не как сюжет или символ, а как **устойчивая когнитивная схема**, через которую человек структурирует опыт, даже если сам этого не осознаёт.

Если принять эту логику, то цифровые платформы перестают быть нейтральными инструментами передачи информации. Они начинают выглядеть как пространства, в которых архетипические структуры получают технологическое воплощение.

Так, бесконечная лента социальных сетей может быть прочитана как современная форма Критского лабиринта —

не просто метафора запутанности, а архитектура внимания, в которой пользователь удерживается через непрерывное движение без выхода. Мы входим в этот лабиринт добровольно, воспринимая его как пространство информации и коммуникации, однако фактически оказываемся внутри системы, где движение само по себе становится механизмом удержания.

В этой логике внимание, данные и время пользователя приобретают характер своеобразной «дани» системе, которая не завершает взаимодействие, а воспроизводит его бесконечно.

Отсюда становится понятной и более радикальная интерпретация распространённого утверждения разработчиков о том, что «алгоритм знает нас лучше, чем мы сами». В архетипическом ключе это утверждение воспроизводит структуру фаустовской сделки: субъект получает расширенное знание и удобство, но утрачивает часть автономии интерпретации и выбора [13]. Различие лишь в том, что в современной версии этой сделки объектом обмена становится не «душа» в религиозном смысле, а способность к самостоятельному формированию желания.

Третья оптика: историческая генеалогия. Как этот архетип воплощался в реальных социальных институтах до появления цифровых технологий? Практика монотонного, медитативного перебирания чего-либо, структурирующего время и уводящего сознание от реальности, существовала

задолго до скроллинга. Чётки в христианстве, буддизме и исламе выполняли ту же функцию — создавали бесконечный, успокаивающий ритм, который освобождал разум от необходимости принимать решения. Иезуитская практика регулярной исповеди и письменных отчётов о состоянии души перед невидимым центром в Риме, описанная историком Маркусом Фридрихом, была прообразом современного «шеринга» — постоянного производства контента о своей жизни, который мы добровольно поставляем платформам [18]. Разница лишь в том, что раньше эта система служила Богу, а теперь — акционерам.

Четвёртая оптика: экономика и политика. Кому выгодна наша вовлечённость? Как она монетизируется? Дофаминовая петля — не побочный эффект, а инженерное решение, опирающееся на нейробиологию. Непредсказуемость награды — вы никогда не знаете, какой пост окажется следующим и вызовет ли он у вас смех, гнев или слёзы? — заставляет мозг вырабатывать дофамин активнее, чем предсказуемое вознаграждение. Этот механизм превращает наше время в «поведенческий излишек», который, как показала Шошанна Зубофф, платформы продают рекламодателям [26]. Культура из пространства смысла превращается в пространство извлечения прибыли.

Каждая оптика сама по себе не даёт полной картины, и только собранные вместе они позволяют увидеть не просто интерфейс, а архитектуру ловушки.

1.4. Как потребителю стать аналитиком?

Из сказанного следует неизбежный вывод, потребление контента в цифровую эпоху перестало быть развлечением или способом досуга и стало актом выживания. Платформа не заинтересована в том, чтобы мы анализировали её механизмы, — напротив, вся архитектура интерфейса направлена на то, чтобы максимально сократить время между импульсом и реакцией. Нас приучают не смотреть, а скроллить, не размышлять, а кликать.

Екатерина Стругова в исследовании эстетического статуса отвращения показала, что эта эмоция является не просто физиологической реакцией, а формой анализа, требующей времени и созерцания [10, с. 52–54]. Алгоритмы крадут у нас это время, и мы не успеваем испытать отвращение, а значит — не успеваем распознать угрозу. Внимательное потребление означает возвращение себе права на паузу. Не просто включить фильм фоном, пока моется посуда, а задать себе вопрос о том, чьё желание эксплуатирует этот кадр и почему он оказался передо мной именно сейчас.

Навык аналитического потребления контента не является врождённым — это компетенция, которую можно натренировать так же, как мы тренируем физическую форму или умение вести спор. Я называю этот подход «Правилом трёх уровней», и он же является той самой нитью Ариадны, о которой пойдёт речь на протяжении всей книги.

КАК ПРЕВРАТИТЬ ПОТРЕБЛЕНИЕ КОНТЕНТА В

АНАЛИТИЧЕСКУЮ ПРАКТИКУ

Правило трёх уровней

Всякий раз, когда вы ловите себя на том, что ваш палец тянется к иконке приложения, или когда вы чувствуете сильную эмоцию от увиденного в ленте — будь то гнев, страх, умиление или возмущение, — сделайте паузу и последовательно пройдите три уровня анализа. Первый останавливает автоматическое движение, второй вскрывает механизм манипуляции, третий подключает память и контекст. Вместе они превращают пассивное потребление в осознанное взаимодействие с информационной средой.

Уровень 1: Прерывание автоматизма

На этом уровне мы работаем с моментом «здесь и сейчас». Его задача — вывести вас из режима бездумного скроллинга в позицию наблюдателя. Инструменты этого уровня — два вопроса, которые вы задаёте себе непосредственно в момент контакта с контентом.

Вопрос 1: «Почему мне это показывают именно сейчас?»

Этот вопрос заставляет заметить сам факт воздействия. Алгоритм выбрал этот пост для меня из миллионов других, он сделал это в определённое время суток, он поместил его в окружение других постов, подобранных так, чтобы вызвать у меня конкретное эмоциональное состояние. Простое осознание этого факта уже разрушает иллюзию случайности и возвращает вам субъектность.

Вопрос 2: «Кому выгодно, чтобы я испытал именно эту

эмоцию?»

Ваш гнев, ваш страх, ваше умиление — это товар, который продаётся на аукционах внимания в реальном времени. Эмоция конвертируется во время, проведённое на платформе, а время — в деньги рекламодателя [26]. Или, в случае политического контента, эмоция конвертируется в вашу мобилизацию как сторонника определённой позиции. Тот, кто знает об этой конвертации, перестаёт быть лёгкой добычей.

Ответы на эти два вопроса вы ищете мгновенно, не отвлекаясь на дополнительные источники. Достаточно самого факта их постановки, чтобы выйти из автоматического режима.

Уровень 2: Структурный анализ

Второй уровень подключается после того, как вы остановили автоматическую реакцию и получили передышку. Теперь мы переходим от «здесь и сейчас» к анализу архитектуры воздействия — как именно сделан контент, который вызвал у вас реакцию. Инструменты этого уровня — четыре фильтра, соответствующие четырём оптикам, о которых говорилось выше в этой главе.

Фильтр 1: Эстетический.

Какими художественными средствами достигается эффект? Как выстроен кадр, какой используется свет, цветовая гамма, ритм монтажа, музыкальное сопровождение? Если это текст — какие метафоры, интонации, синтаксические конструкции в нём работают? Красивое изображение при-

тупляет критическое суждение — это известный механизм эстетизации, описанный в «Методах мягкой силы» [9], и его полезно замечать.

Фильтр 2: Мифологический.

К какому архетипическому сюжету отсылает этот контент? Кто здесь герой, кто — жертва, кто — злодей? Какие базовые страхи или желания он активирует? Например, пост может эксплуатировать архетип героя-одиночки, противостоящего системе, или архетип матери, защищающей ребёнка [11]. Архетипы работают на довербальном уровне и потому особенно опасны. Мы реагируем на них раньше, чем успеваем осознать, на что именно.

Фильтр 3: Историко-генеалогический.

Встречался ли мне этот приём раньше? Использовал ли его кто-то до этого — в пропаганде прошлых эпох, в рекламе, в политических кампаниях? Знакомый приём распознать легче, чем новый, и сама способность опознать паттерн снижает его воздействие. Если вы видите приём «соломенного чучела» или «обезличивания противника» [9], подробнее об этих приемах мы поговорим дальше, — вспомните, что эти же инструменты работали в плакатах Первой мировой, в нацистской кинохронике, в рекламе табачных компаний, убеждавшей курильщиков в безвредности сигарет.

Фильтр 4: Экономический.

Какова бизнес-модель платформы, на которой я это вижу? Зарабатывает ли она на рекламе, на подписке, на сборе дан-

ных? Если доход платформы зависит от времени, которое я провожу в ней, логика её алгоритма всегда будет направлена на удержание моего внимания, а не на моё благополучие [26]. Понимание бизнес-модели многое объясняет в том, почему мне показывают именно это.

Последовательно применив все четыре фильтра к одному элементу контента, вы получаете его аналитический портрет — как рентгеновский снимок, на котором видно скрытую от глаза конструкцию.

Уровень 3: Контекст и память

Третий уровень — самый глубокий и самый трудный. Он требует выхода за пределы отдельного акта потребления и подключения долговременной памяти и культурного контекста. Если первый уровень работал с моментом «сейчас», а второй — с архитектурой контента, то третий работает с тем, что остаётся после.

Вопрос 3: «Что из того, что я уже знаю, может помочь мне оценить достоверность этого сообщения?»

Здесь вы обращаетесь к собственному опыту, к прочитанному, к фактам из проверенных источников. Сообщение обещает быстрое решение сложной проблемы? Экономическая история показывает, что таких решений не существует [3]. Сообщение ссылается на секретные данные, недоступные никому, кроме автора? Это маркер теории заговора. Сообщение говорит об угрозе, но не называет её источник? Это приём нагнетания тревоги без доказательств. Чем больше у

вас накоплено таких паттернов в долговременной памяти, тем быстрее вы опознаете недостоверную информацию.

Вопрос 4: «Что изменится в моей картине мира, если это окажется правдой? А если ложью?»

Этот вопрос помогает оценить масштаб сообщения и вашу собственную уязвимость. Он также тренирует интеллектуальную гибкость: способность представить, что вы ошибаетесь, и просчитать последствия — один из главных признаков развитого аналитического мышления.

Вопрос 5: «Какие альтернативные источники я могу проверить?»

Этот вопрос переводит анализ в действие. Если сообщение касается значимой для вас темы, вы не останавливаетесь на одном источнике, а ищете другие точки зрения — в идеале, из разных стран, на разных языках, из разных политических лагерей. Сравнение нескольких нарративов об одном событии — самый надёжный способ приблизиться к реальной картине произошедшего.

Как внедрить это в повседневность

Не пытайтесь применять все три уровня к каждому посту в ленте — это невозможно и быстро приведёт к когнитивному истощению. Начните с двух осознанных остановок в день: выберите два момента, когда вы заметили у себя особенно сильную реакцию на контент, и примените к ним Уровень 1. Через неделю подключите Уровень 2 — но только к одному из этих двух эпизодов. Уровень 3 оставьте для действительно

важных сообщений, например, новостей, касающихся вашей жизни или жизни ваших близких, информации о здоровье, финансах, безопасности.

Постепенно фильтры Уровня 2 войдут в привычку, и вы начнёте замечать эстетизацию, архетипические сюжеты, исторические паттерны и экономическую логику платформ без усилий, автоматически. Вопросы Уровня 3 со временем сформируют у вас внутреннюю базу знаний, на которую вы сможете опираться при оценке новых сообщений. Это и есть момент, когда потребитель превращается в аналитика.

Два вопроса в день, расширенные до полной трёхуровневой системы, не гарантируют мгновенного выхода из лабиринта, но они не позволяют заблудиться окончательно. Это и есть та нить, которую мы будем держать в руках на всём протяжении книги.



1.5. Почему эта книга начинается с культуры

Если вы спросите меня, зачем книге о политике, экономике и технологиях главы о кино и живописи, то мой ответ заключается в том, что политические доктрины и экономи-

ческие модели апеллируют к разуму, тогда как культура обращается напрямую к бессознательному. Она фиксирует не то, что общество думает о себе, а то, что оно чувствует, ещё не умея сформулировать это в отчётах и программах. Любой политический проект сначала возникает как смутный образ, как метафора, как тревога, запечатлённая художником, — и только потом обретает форму идеологии, партийной структуры или бизнес-модели.

Цифры и графики фиксируют результат, а искусство показывает переживание — то самое, что в конечном счёте определяет, откроем ли мы телефон в три часа ночи, поверим ли очередной фейковой новости или узнаем ли себя в зеркале, когда нам исполнится сорок. Главный образ, который современная культура предъявляет нам снова и снова, — это образ травмы: разрыва между «я» и его отражением, между законом и справедливостью, между памятью и забвением, между реальностью и симуляцией. Разобравшись в том, как искусство говорит об этих разломах, мы сможем понять их природу — и, возможно, найти способ не провалиться в них окончательно. Именно этому посвящена четвёртая глава, а пока, вооружившись четырьмя оптиками и тремя уровнями анализа, мы готовы шагнуть вглубь лабиринта.

Глава 2. Код цивилизации: от мифа к алгоритму

2.1. Почему мы возвращаемся к древним мифам?

В предыдущей главе я назвала культуру зеркалом. Художник видит трещину в социальном теле раньше, чем социолог соберёт данные. Кино, литература, живопись — всё это зеркала, в которые мы всматриваемся, чтобы понять, что происходит с нами прямо сейчас.

В предыдущей главе культура была описана как зеркало современности. Это не метафора в декоративном смысле, а попытка зафиксировать её функциональную роль: культура действительно работает как система отражений, в которой общество узнаёт себя в моменте.

Художник в этом смысле оказывается не «пророком» и не интерпретатором, а ранним сенсором социальных изменений: он фиксирует трещины в социальном теле до того, как они становятся предметом статистики и теоретического анализа. Кино, литература, живопись — это формы отражения текущего состояния общества, в которых реальность ещё не стабилизировалась, но уже начала меняться.

Однако такое понимание зеркала оказывается недостаточным, если мы ограничиваемся только уровнем настоящего. Дело в том, что культура никогда не отражает лишь «сей-

час». Она всегда несёт в себе более глубокие слои памяти — исторические и мифологические структуры, которые продолжают организовывать наше восприятие даже тогда, когда мы убеждены, что смотрим исключительно на современность.

Именно здесь простое зеркало превращается в систему многослойных отражений: помимо текущего состояния общества, в нём начинают проявляться образы прошлого и архетипические схемы, которые не исчезают, а лишь меняют форму своего выражения.

Поэтому, чтобы понять культуру не как поверхность отражения, а как механизм формирования смысла, необходимо расширить оптику: перейти от зеркала современности к зеркалам истории и мифа — тем структурам, через которые настоящее непрерывно интерпретирует себя через прошлое и повторяющиеся модели человеческого опыта.

Именно этот переход — от отражения текущего состояния к работе с историко-мифологическими слоями — позволяет увидеть культуру не как пассивное зеркало, а как активный механизм сборки реальности.

Однако, у зеркала есть фундаментальное ограничение. Оно отражает только то, что находится прямо перед ним. Оно показывает «что?», но не объясняет «почему?». Зеркало не расскажет, как возникла трещина, какие силы её вызвали, почему она выглядит именно так, а не иначе. Для этого нужен не просто взгляд в отражение, а археология смыс-

лов. Спуск в подвал культуры, туда, где лежат мифы.

Мы привыкли считать миф пережитком прошлого, но миф — это зеркало, просто другого типа. Если искусство отражает мгновение («вот как мы выглядим сейчас»), то миф отражает структуру («вот как устроены наши страхи и желания в принципе»). Миф показывает не лицо эпохи, а её скелет. Не случайную гримасу, а анатомию ужаса, которая не меняется тысячелетиями, переживая государства и эпохи. Когда я говорю «лабиринт», вы уже понимаете — это не просто запутанный коридор. Это ловушка. Пространство, где вас дезориентируют, чтобы уничтожить. А когда я говорю «Минотавр», вы знаете, что в центре живёт чудовище, которому нужно платить дань.

История — третье зеркало, которое смотрит назад. Историк показывает, как та же анатомия ужаса уже работала раньше, например, как Коминтерн требовал единообразия доктрины, как нацисты превращали людей в «экземпляры» [16] [18]. История — это зеркало заднего вида. Оно не показывает, куда мы едем, но без него мы разобьёмся на первом же повороте, потому что не узнаем яму, в которую уже падали.

Искусство, миф, история — три зеркала, три способа смотреть и видеть. Но любое зеркало требует умелого обращения. Если в него просто пялиться, можно принять отражение за реальность и врезаться в стену. Если его использовать вслепую, не понимая искажений, можно решить, что враг — в зеркале, а не в тебе самом.

Мы выработали правила обращения с этими зеркалами, они пригодятся нам и здесь.

Зеркало не объясняет причин. Оно показывает симптомы. Миф говорит: «Ты в лабиринте». Но он не скажет, кто его построил и где выход. Это мы должны понять сами, соединяя три зеркала — искусство (диагноз), миф (скелет), историю (опыт прошлого).

Зеркало не объясняет причин — оно лишь фиксирует следствия. Оно показывает симптомы, но не раскрывает механизмов. Миф в этом смысле говорит: «Ты находишься в лабиринте», — но он не отвечает на главный вопрос: кто и зачем его построил, и где именно находится выход. Этот ответ не содержится в самом отражении — его приходится собирать самостоятельно, соединяя между собой три различных режима видения: искусство как диагностику настоящего, миф как структурный скелет смысла и историю как накопленный опыт прохождения подобных лабиринтов.

Однако зеркало не только показывает, но и искажает. Оно никогда не бывает прозрачным. Древние мифы доходят до нас через бесчисленные слои пересказов, интерпретаций и культурных смещений. Каждый архетип существует не в единственной форме, а в множестве отражений, ни одно из которых не является окончательным. Минотавр — это одновременно и чудовище, скрытое в центре ловушки, и фигура подавленной Тени внутри человеческой психики. Лабиринт — это и критское подземелье, и египетское простран-

ство инициации, и барочная садовая игра, в которой человек теряет ориентацию среди искусственно созданных перспектив [11].

В этом множестве отражений нет единственно верного прочтения. Миф не предлагает окончательной истины — он предлагает навигацию. Мы ищем не абсолютное объяснение, а рабочие оптики, позволяющие ориентироваться в сложной реальности. И именно в этом заключается его сила: он не закрывает смысл, а удерживает его в движении, позволяя разным эпохам и разным сознаниям узнавать в одном образе собственный опыт.

Зеркало искажает. Древние мифы дошли до нас через сотни пересказов. У каждого архетипа есть сотни лиц. Минотавр — это и чудовище в центре ловушки, и подавленная Тень внутри нас. Лабиринт — это и критское подземелье, и египетский храм инициации, и садовая игрушка барокко [11]. Не существует «единственно верного» прочтения. Мы ищем не истину в последней инстанции, а рабочие инструменты, в этом и заключается сила мифа.

Зеркало требует дистанции. Нельзя уткнуться носом в зеркало и разглядеть что-то, кроме собственного отражения. Нужно отойти, сменить угол, посмотреть сбоку. То же самое с мифом. Нельзя сказать: «Алгоритм — это Минотавр, точка». Можно сказать: «Между алгоритмом и Минотавром есть структурное сходство, и вот что это сходство нам открывает».

Самое опасное — забыть, что ты смотришь в зеркало. Принять отражение за реальность. Увидеть в ленте новостей «чистое зло» и «абсолютных героев». Это не анализ, это уже не зеркало, а гипноз. Миф перестаёт быть инструментом и становится тюрьмой.

Миф — не ложь и не сказка для детей. Миф — это код. Операционная система коллективной психики, в которую зашиты фундаментальные конфликты человеческого существования. Почему древние сюжеты до сих пор работают?

Потому что они описывают не временные нравы, а вечные структуры. Страх потеряться в чужой воле (Лабиринт), жажду безграничного знания любой ценой (Фауст), муку творца, чьё детище выходит из-под контроля (Прометей). Технологии меняются, интерфейсы становятся удобнее, а коллизии остаются теми же.

И пока мы не научимся обращаться с этими зеркалами — видеть в них не магические откровения, а рабочие инструменты, понимать их искажения и ограничения, — мы будем принимать стены лабиринта за естественный ландшафт. И бежать, бежать, бежать — прямо в пасть Минотавру.

2.2. Архитектура ловушки

Любой устойчивый миф устроен как трёхуровневая конструкция. Если мы поймём эти этажи, то научимся видеть их в новостной ленте, рекламном ролике или политической программе [11].

Первый уровень — **ядро** (архетип). Неизменная сущ-

ность, которая не стареет. У Минотавра это ненасытная, безликая сила, требующая жертв. У Фауста — человек, верящий в свой контроль над системой, но неизбежно становящийся её заложником. Архетип не умирает. Он просто меняет социальную одежду.

Второй уровень — **структура** (объект, предмет, конфликт). У каждого мифа есть объект (о чём он, лабиринт, сделка с дьяволом, похищение огня), предмет (что в центре внимания - жертва, ищущая выход; учёный, жаждущий знания) и конфликт (борьба между желанием и границей - найти выход / заблудиться навсегда; получить знание / потерять душу).

Третий уровень — **функция** (что миф делает с обществом). Миф формирует восприятие (через кино и пропаганду). Он легитимирует власть — миф об «объективности» алгоритмов скрывает коммерческую заинтересованность платформ. И он объясняет кризисы, например, политические мифы о «внешнем враге» процветают именно в эпоху нестабильности.



Но прежде, чем мы научимся распознавать архетипы в современной ленте, давайте посмотрим, как менялась архитектура самого лабиринта на протяжении истории. Потому что стены бывают разными, но принцип ловушки остаётся.

Инициация через смерть. Египетский лабиринт

Задолго до греческого Крита, около 1850 года до нашей эры, фараон Аменемхет III построил в Фаюмском оазисе комплекс, который греческие путешественники позже назвали «лабиринтом». Это было колоссальное сооружение — 70 тысяч квадратных метров, три тысячи помещений, половина под землёй. Геродот, видевший его своими глазами, утверждал, что оно превосходило сами пирамиды [11].

Но функция этого лабиринта была иной, нежели у критского. Это не место казни. Это храм и гробница одновременно. Сложная система коридоров защищала мумию фараона и священных крокодилов, посвящённых богу Себеку. А в подземных залах совершались мистерии Осириса — бога смерти и воскресения. Ритуал разыгрывался в полной темноте, под сводами, из которых не было видимого выхода. Участник проходил через «смерть», терял ориентиры, встречался со своим страхом — и в финале получал весть: «Осирис воскрес!» Лабиринт здесь был пространством перерождения. Не убить — а испытать и выпустить обновлённым.

Критский лабиринт, как ловушка, замаскированная под убежище

Критский лабиринт, построенный Дедалом, работает иначе. Минос не хотел убивать Минотавра — слишком велик был позор рождения чудовища. Он приказал спрятать его. Лабиринт выглядит как защита (чудовище внутри, люди снаружи). Но на деле он заманивает жертв. Каждый год афиняне отправляют на Крит семь юношей и семь девушек — дань Минотавру. Они входят добровольно, веря, что выполняют долг. И не возвращаются [11].

Здесь напрашиваются параллели с тремя архитектурными ловушками, знакомыми каждому пользователю соцсетей:

· Маскировка угрозы под безопасность. «Убежище» от чудовища оказывается тюрьмой. Платформа обещает защиту от одиночества — и изолирует вас в пузыре фильтров.

· Отсутствие явного выхода. Конструкция спроектирована так, чтобы дезориентировать и удерживать. Кнопка «выйти из аккаунта» — не выход, а переход в другой коридор. Вы закрываете Facebook — открываете Instagram.

· Добровольность жертвы. Жертвы входили сами, их никто не загонял силой. Мы тоже подписываем пользовательское соглашение, не читая, и кликаем «принять», потому что «все там».

Ключевая деталь, которую обычно упускают из вида, заключается в том, что Тесей победил Минотавра не потому, что был сильнее. Он победил, потому что у него был план выхода. Нить Ариадны позволила ему не заблудиться. Он убил чудовище и вернулся по той же нити обратно. Без нити он был бы обречён — даже победив.

Христианский лабиринт, как путь к Богу

В эпоху Средневековья, когда реальные паломничества в Иерусалим становились всё более опасными, дорогими и недоступными, сама идея пути к святыне начала переходить из географического пространства в символическое. В европейских соборах появляются напольные лабиринты — так называемые «пути в Иерусалим», самым известным из которых является Шартрский лабиринт XIII века.

На первый взгляд это всего лишь орнамент, встроенный в архитектуру храма. Однако его функция глубже: он становится **замещением реального паломничества**, внутренним маршрутом, который верующий проходит не ногами по

земле, а телом в сакральном пространстве собора. Движение по лабиринту, часто на коленях, превращается в форму молитвы, в которой физическое усилие становится эквивалентом духовного труда.

Важно, что здесь лабиринт перестаёт быть пространством ловушки или дезориентации. Его структура сохраняет извилистость и длительность пути, но смысл этой сложности меняется. Если в античной и архаической традиции лабиринт часто связан с испытанием, угрозой и возможностью гибели, то в христианском контексте он перестраивается в **педагогику спасения**.

Сложность пути больше не означает хаос или утрату ориентации. Напротив, она становится условием правильного движения. Человек не заблудился — он следует заранее заданной траектории, в которой сама длина и извилистость пути имеют смысл: они формируют внутреннюю дисциплину, смирение, терпение.

Центр лабиринта в этом контексте также приобретает принципиально новое значение. Это уже не место встречи с чудовищем и не точка скрытой угрозы, а символическая цель — Иерусалим как образ Небесного Града, то есть предельной истины и спасения. Движение к центру становится не поиском выхода, а актом приближения к трансцендентному.

Таким образом, лабиринт здесь функционирует как **картографированная модель духовного пути**, где заблуждение исключено самой структурой маршрута. Это не про-

странство риска, а пространство правильного усилия.

Именно поэтому его функция радикально отличается от более ранних мифологических и архаических форм. Если в них лабиринт был испытанием неизвестности, то здесь он становится инструментом упорядоченного восхождения. Он не пугает и не дезориентирует, а обучает длительности, концентрации и внутренней собранности.

Фактически происходит важный сдвиг: лабиринт перестаёт быть моделью угрозы и превращается в модель спасения, где смысл не в том, чтобы найти выход, а в том, чтобы пройти путь как форму духовного преобразования.

Садовый лабиринт как игра

В эпоху Ренессанса и барокко лабиринты получили широкую популярность. Садовые композиции из стриженых кустов стали аллегорией жизненного пути — и одновременно местом любовных свиданий и интриг. Французские миниатюры XVI века изображали одиноких влюблённых, блуждающих в зелёных коридорах, — символ душевных метаний и невозможности обрести друг друга. Лабиринт перестал быть строгой иерархической структурой (как в египетском храме или христианском соборе) и превратился в игру, в эстетический объект, в метафору человеческих отношений.

От сакрального пространства — к метафоре души. От метафоры души — к игрушке для взрослых. А затем — к инструменту контроля.

Цифровой лабиринт или удобство как ловушка

Сегодня мы живём в цифровом лабиринте. Его архитекторы — инженеры Google, Facebook, TikTok и прочих сетей. Они называют его «экосистемой», «платформой», «сервисом». Уверяют, что построили его для нашего удобства. Но удобство — главная ловушка. Чем удобнее конструкция, тем труднее из неё выйти.

В отличие от египетского лабиринта, который перерождал, и от христианского, который вёл к Богу, цифровой лабиринт, как и критский, заманивает и удерживает. Только вместо физической дезориентации — поворотов, тупиков и отсутствия ориентиров — цифровая архитектура работает тоньше.

Например, за счет эффекта неопределённости, вы никогда не знаете, какой пост окажется следующим. Мозг получает больше дофамина от случайных, непредсказуемых наград, чем от предсказуемых [5]. Именно поэтому лента из «случайностей» бесконечна, и уведомления приходят в случайные моменты.

Дофаминовая петля, о которой мы уже говрили, — это короткие всплески удовольствия от лайков и уведомлений, они и становятся «наградой» за блуждание. Но толерантность (нейробиологический термин, означающий привыкание к дозе) растёт. Требуется всё больше стимулов, чтобы получить тот же уровень удовольствия. Возникает порочный круг, чем больше мы скроллим, тем больше нам нужно скроллить [5].

Эффект иллюзии контроля позволяет пользователю думать, что он сам выбирает, сколько времени провести в сети. Но на самом деле он подчинён алгоритму, который специально создаёт ложные тупики, выглядящие как выходы (уведомления, которые «надо только проверить»).

Людмила Кошетарова в работе «Новое цифровое Средневековье» описывает феномен цифрового лабиринта как возрождение архаичного комплекса «город за стеной». Цифровой лабиринт обещает защиту от внешнего хаоса, но на деле превращается в тюрьму, где каждый шаг отслеживается [27, с. 45–48]. Стена, обещавшая безопасность, становится инструментом контроля.

Что может стать нашей нитью Ариадны, дающей надежду на выход из лабиринта? Классические методы прохождения лабиринтов не работают в цифровую эпоху. «Правило правой руки» (идти, касаясь стены) гарантирует выход только из односвязного лабиринта, где все стены соединены с внешней границей. Наш цифровой лабиринт — многосвязный. В нём есть «острова» — замкнутые зоны контента, которые не связаны с основным потоком. Алгоритм специально создаёт такие петли, чтобы вы кружили на месте, не замечая этого.

Остаётся только один метод — осознание. Признать, что ты заблудился. Понять, как устроена ловушка. И в тот самый момент, когда палец тянется к экрану, задать себе вопрос: «Зачем мне это показывают?», «Кто выигрывает от того, что я это смотрю?», «Что я здесь делаю?». Эти вопросы не га-

рантируют немедленного выхода. Но они могут остановить бег. А остановка — первый шаг к тому, чтобы найти нить.

2.3. Главные архетипы цифровой эпохи

Теперь, когда мы разобрались, как устроены мифы и как менялась архитектура лабиринта на протяжении истории, можно задать главный вопрос, какие именно древние фигуры продолжают бродить по коридорам наших цифровых платформ?

Из всего пантеона чудовищ, героев и богов я выбрала три. Они будут встречаться на каждом повороте нашего путешествия — от иезуитских анкет до дата-центров Кремниевой долины. Это Лабиринт с его Минотавром, Фауст с его вечной неугомонностью и Прометей с его огнём, который нельзя вернуть.

2.3.1. Лабиринт и Минотавр

Давайте вернемся к предыдущему разделу, но посмотрим на него иначе — не как на архитектуру, а как на психологическую силу.

Минотавр в греческом мифе — чудовище с телом человека и головой быка, рождённое от противоестественной связи царицы Пасифаи с быком. Царь Минос не захотел убивать чудовище — слишком велик был позор. Вместо этого он приказал Дедалу построить лабиринт и спрятал Минотавра в его центре. Но архитектура ловушки, как мы уже видели, работаланаоборот, она не защищала мир от чудовища, а заманивала жертв.

В аналитической психологии Карла Юнга Минотавр — это ещё и архетип Тени. Совокупность вытесненных аспектов личности, которые человек не желает в себе признавать: агрессия, зависть, жадность, разрушительные импульсы, а также страхи и подавленные желания [8].

Лабиринт в этой интерпретации — метафора внутреннего мира человека. Мы блуждаем по коридорам собственных страхов и запретов, натыкаемся на тупики, возвращаемся, снова идём — и боимся встретиться с тем, что в центре. Боимся собственной Тени.

Психологические механизмы, которые не дают нам выйти из этого внутреннего лабиринта, хорошо изучены [8].

· **Вытеснение** — мы подавляем нежелательные эмоции и желания, «забываем» о них. Но они никуда не исчезают. Они накапливаются в центре, питая Минотавра.

· **Проекция** — мы переносим свои теневые аспекты на других. «Не я злой — он агрессивный». «Не я жадный — они хотят меня ограбить». Так возникают стереотипы и предрассудки, которые алгоритмы социальных сетей с удовольствием подхватывают и усиливают.

· **Рационализация** — мы объясняем своё поведение логичными причинами, чтобы не столкнуться с истинными мотивами. «Я скроллю ленту, потому что мне нужно быть в курсе новостей» — вместо «я скроллю, потому что боюсь остаться наедине с собой».

Но есть и путь Тесея — путь осознанного прохождения

внутреннего лабиринта.

Важно признать, что Минотавр существует. Перестать вытеснять и рационализировать. Сказать себе: «Да, я тревожен. Да, я завидую. Да, я боюсь неудачи». Это больно, но необходимо [8].

Найти свою нить Ариадны. Для Тесея это была любовь дочери критского царя. Для нас — интуиция, творчество, психотерапия, доверительные отношения. Нить — это то, что позволяет не заблудиться, продвигаясь к центру.

Встретиться с Минотавром и интегрировать Тень. Не убить чудовище (это невозможно), а признать его частью себя. Принять свою агрессию — и направить её в спорт или творчество. Принять свою зависть — и понять, чего вам на самом деле не хватает. Принять свой страх — и действовать вопреки ему.

Интегрированная Тень перестаёт быть чудовищем. Она становится источником силы, энергии, креативности. Великие художники, учёные, предприниматели — все они в той или иной мере прошли этот путь. Цифровой лабиринт (как внешний, так и внутренний) не исчезает. Но у нас появляется шанс не стать очередной жертвой Минотавра.

Но есть и второй, социальный уровень Минотавра — не как внутренней Тени, а как безличной сети, пожирающей жертв. Алгоритмы, Big Data, надзорный капитализм — всё это воплощения ненасытного чудовища, у которого нет лица, но есть неутолимый аппетит [26]. Система, которая не

требует от нас веры или лояльности — только данных. И она никогда не насыщается. Цифровой лабиринт (как внешний, так и внутренний) не исчезает. Но у нас появляется шанс не стать очередной жертвой Минотавра — ни внешнего, ни внутреннего.

2.3.2. Фауст — и его тень Трикстер

Если Минотавр — это чудовище, которого мы боимся встретить, то Фауст — это тот, кто добровольно идёт в лабиринт ради знания и власти. Он заключает сделку с Мефистофелем, отдает душу — в обмен на безграничный опыт.

Миф о Фаусте возник в XVI веке, в эпоху Реформации и первых ростков капитализма. Исторический Фауст — бродячий алхимик, астролог, маг. Молва обвиняла его в сделке с дьяволом. Но литературный Фауст, созданный Гёте, стал символом западного человека — того, кто никогда не удовлетворяется достигнутым, кто вечно стремится вперёд, кто готов продать душу за безграничное знание и опыт [13].

В первой части трагедии мы видим учёного, который перевёл все книги, познал все науки — и понял, что ничего не знает. В отчаянии он заключает сделку. Но настоящий Фауст — не тот, кто ищет удовольствий. Во второй части он строит империю, осушает болота, создаёт новый мир. И именно тогда, когда его проект завершён, он произносит роковую фразу: «Остановись, мгновенье, ты прекрасно!».

Как писал Маршалл Берман, разбирая эту сцену, «сам процесс развития, даже если он преображает пустыню в цве-

тущее пространство, воссоздаёт ту же пустыню внутри самого строителя» [3, с. 67]. Фауст построил мир — но внутри него осталась пустота. Именно эта пустота — расплата.

И вот что важно. Фауст начал свой путь с пустоты. Учёный, перечитавший все книги, познал все науки — и понял, что ничего не знает. Он бежал от этой внутренней пустоты в умственный труд, в сделку с дьяволом, в глобальное переустройство мира. Он осушил болота, построил империю, дал работу тысячам. А в финале, на пике внешнего успеха, его настигла та же пустота. Ничего не изменилось. Пустыня никуда не делась.

Попытка заполнить внутреннее внешним провалилась. И не могла не провалиться.

Это не просто судьба одного литературного героя. Это диагноз целой цивилизации. Фаустовский западный мир не способен заполнить внутреннее опустошение. Он может только одно, превращать пустое место в пустыню. Осваивать, застраивать, оптимизировать — и в результате получать территорию, которая уже не может породить ничего живого. Ничего, кроме новой пустоты.

Опустошение — один из главных, но редко проговариваемых признаков современного общества. Мы чувствуем его как хроническую усталость, как отсутствие желаний, как «всё хорошо, но чего-то не хватает». Мы пытаемся заглушить его потреблением, достижениями, лайками, путешествиями, новыми отношениями. Но пустыня внутри нас не

заполняется — она только расширяется.

Фауст хотя бы пытался вырваться за пределы человеческого. Мы замыкаемся в пределе, который сами для себя создали, — в экране смартфона, в бесконечной ленте, в погоне за лайками. Фауст уходил от пустоты души, занимаясь умственным трудом. Мы уходим от неё, скролля TikTok в три часа ночи. Результат один: пустыня остаётся. Плодородной земли, которая могла бы принести новый урожай смыслов, у нас нет. Есть только бесконечное, утомительное, бесплодное движение по кругу.

У Фауста есть близкий родственник — архетип **Трикстера** (Локи, паук Ананси, славянская лиса-оборотень). Трикстер тоже нарушает запреты, но чаще из озорства или игры, а не ради системного знания [11, с. 48–55].

· **Сходства:** оба нарушают границы, оба создают «искусственные миры», оба амбивалентны (могут обновить мир или уничтожить его).

· **Различия:** Трикстер действует локально, через отдельные трюки и проделки. Фауст преобразует мир системно — строит империю, организует труд тысяч людей. Трикстер остаётся вне моральных оценок, существуя «между мирами». Фауст платит душой.

Фауст — это **трагический трикстер**: он наследует энергию нарушения границ, но направляет её в системное преобразование мира и платит за это внутренней опустошённостью [11, с. 62].

Где мы встречаемся с этими архетипами сегодня?

Например, в фильме «Социальная сеть» Дэвида Финчера Марк Цукерберг — это классический Фауст. Он не просто продаёт дружбу за масштаб. Он заключает сделку, в которой способность к эмпатии и подлинной близости обменивается на абсолютную власть над архитектурой социальных связей. Финальный кадр фильма — Цукерберг, один в пустой комнате, бесконечно обновляющий страницу девушки, которая его отвергла, — это не просто одиночество. Это - пустыня внутри строителя [3][20].

Другой пример, уже из жизни, а не из кино — Илон Маск. Он — чистый Трикстер, но с амбициями Фауста. Покупает Twitter, переименовывает в X, рушит правила, увольняет половину сотрудников, возвращает заблокированных, вводит платную верификацию. Он действует как Локи: ради хаоса, ради игры, ради того, чтобы посмотреть, что будет. Но в отличие от классического Трикстера, ему мало локальных трюков — он хочет перестроить сеть под себя. И платит за это не душой (как Фауст), а репутацией и деньгами рекламодателей. Трагикомический Трикстер цифровой эпохи [36].

Отличие Фауста от нас с вами в том, что он если не знал, чего хотел, то хотя бы искал. Мы же часто действуем автоматически, не отдавая себе отчёта. Мы — поздние Фаусты: продаём не душу, а внимание; не за знание, а за удобство. Наша сделка совершается не в кабинете алхимика, а в тот момент, когда мы соглашаемся на cookies, не читая условий.

Когда поддаёмся соблазну «ещё одного видео». Когда ставим телефон на зарядку у кровати — чтобы первым делом с утра проверить уведомления. Бесконечная лента — механическая реализация фаустовской неугомонности, где нет конечной точки. Уведомление — укус Мефистофеля, напоминающий, что мир не стоит на месте, а значит, ты не имеешь права остановиться [5][13][20].

2.3.3. Прометей и первая технология двойного назначения

В греческом мифе Прометей — благодетель человечества. Он видит, как жалки люди в холодных пещерах, как коротки их жизни без знания и ремесла. Он крадёт у богов огонь, приносит его людям — и запускает цивилизацию. Металлургия, гончарное дело, мореплавание, письменность — всё это становится возможным благодаря огню Прометея.

Расплата следует немедленно. Зевс приказывает приковать Прометея к скале, и каждый день орёл прилетает клевать его печень. Печень отрастает за ночь — и орёл возвращается. Бесконечная пытка за бесконечный дар.

Классическая версия мифа рисует Зевса тираном, карающим добро. Но есть нюанс, который обычно опускают. Зевс — не просто мстительный бог. Он знает людей. Знает их природу: жадность, жестокость, способность обращать во зло любое благо. Зевс понимает, если дать человеку огонь — он построит не только дом, но и оружие. Он создаст не только лекарство, но и яд. Он обогреет пещеру — и сожжёт сосед-

нюю деревню.

Зевс наказывает Прометея не потому, что тот нарушил запрет. А потому, что тот не понял главного, **знание без мудрости — не дар, а проклятие**.

Сегодня мы переживаем второе похищение огня. Генеративные нейросети, big data, алгоритмы, социальные платформы — всё это огонь. И титаны, которые несут нам этот огонь, говорят то же самое, что говорил Прометей: «Это сделает вашу жизнь лучше. Это освободит вас от рутины. Это ускорит развитие».

Как и в древней истории, расплата приходит не сразу. Разработчики ИИ разводят руками: «Мы сами не знаем, как эта модель принимает решения, но она работает». Инженеры социальных сетей оптимизируют алгоритмы вовлечённости — и получают пандемию тревоги и депрессии. Создатели нейросетей мечтают об искусственном общем интеллекте — и не могут гарантировать, что он не решит избавиться от человечества как от «проблемы».

Прометей принёс людям огонь. И огонь действительно улучшил их жизнь — но и породил новое оружие, новые войны, новые способы уничтожения себе подобных. Зевс знал человеческие пороки и пытался предотвратить катастрофу, заперши дар в олимпийской клетке. Был ли он неправ? Или он просто понимал то, что Прометей предпочёл не замечать, что человек не готов к тому, что не в силах контролировать?

Сегодняшние прометеи — разработчики ИИ, архитекто-

ры платформ, инженеры алгоритмов — несут нам огонь. Мы, как и древние люди, можем употребить его во благо или во вред. Вопрос не в том, чтобы остановить прогресс. Вопрос в том, чтобы, в отличие от Прометея, **признать**, что огонь обжигает. И если не научиться управлять пламенем, пожару всё равно, кто был прав — Зевс или Прометей.

Пока же мы действуем как классический трагический герой, сначала получаем дар, радуемся, а потом с ужасом обнаруживаем, что не в силах справиться с последствиями. Тревога, потеря приватности, эрозия смыслов, одиночество в толпе — это не сбои системы. Это плата за огонь, который мы не научились контролировать.

Прометей — служит нам напоминанием, что знание без мудрости не свобода, а новое проклятие. Разница между огнём древних и сегодняшним ИИ только в масштабе будущих последствий. И в том, что Зевса, который мог бы остановить нас, рядом больше нет.

2.4. О чём эта книга говорит, а о чем – нет.

Прежде чем двигаться дальше, я хочу сделать паузу. Эта книга построена на параллелях. Я провожу линии между древними мифами и цифровыми платформами, между иезуитами и корпорациями, между Коминтерном и алгоритмами. Важно, что я не утверждаю, что одно «породило» другое. Нет тайной нити из критского лабиринта в дата-центр Google. История так не работает. Я утверждаю другое, у этих объектов есть структурное сходство. Сходство в том, как ор-

ганизована власть, как собирается и распространяется информация, как требуют лояльности и наказывают за её отсутствие [18][26].

Сходство — не тождество.

Я не утверждаю, что мифы предсказали цифровую эпоху. Мифы описывают вечные конфликты, которые остаются, пока остаётся человеческая психика.

Я не думаю, что всё в современном мире сводится к этим схемам. Реальность сложнее. Существуют горизонтальные, доверительные, децентрализованные сети. Я просто выбрала фокусом те структуры, которые оказались наиболее влиятельными и не всегда до конца осмыслены [39–44].

Я не говорю, что понимание автоматически даёт выход. Знание ловушки не означает, что вы можете из неё выбраться — особенно если ловушка построена из ваших желаний. Но знание — первый шаг.

И, наконец, я не считаю, что прошлое было «человечнее». Ностальгия — тоже ловушка. Казуистика иезуитов была изощрённой технологией управления совестью. «Живое общение» в традиционном обществе было пронизано иерархией и насилием [18]. Вопрос не в том, чтобы вернуться назад (нельзя), а в том, чтобы оставаться человеком сегодня.

Зачем же нужны эти параллели, если они так условны? Потому что они работают. Они позволяют увидеть в бесконечной ленте, в алгоритмической радикализации, в чувстве «меня используют» черты древних конфликтов, которые че-

ловечество уже переживало. А значит, есть шанс не наступать на те же грабли.

2.5. Как увидеть архетип в социальной ткани?

Архетипы редко являются в чистом виде. Они прячутся. И задача аналитика — научиться их распознавать. Это как смотреть на стереокартинку: если скользить взглядом по поверхности, видишь только хаотический узор. Но если изменить фокус, смотреть «сквозь» — внезапно из плоского шума проступает объёмная фигура. Мифологический анализ — тот же навык. Вот несколько признаков, по которым архетип выдаёт себя.

Архетипы редко предстают перед нами в чистом виде. Мы почти никогда не встречаем Тесея, Фауста или Прометея буквально. Каждая эпоха переодевает старые сюжеты в новые формы, адаптируя их к собственному языку, технологиям и представлениям о мире. Поэтому архетип обычно узнаётся не сразу.

Проблема заключается не в том, что кто-то намеренно скрывает архетипические структуры, а в том, что мы склонны воспринимать современные явления как нечто принципиально новое. Нам кажется, что мы имеем дело с уникальными проблемами цифровой эпохи, тогда как во многих случаях перед нами оказываются хорошо знакомые модели человеческого опыта, лишь перенесённые в иной исторический контекст.

В этом смысле мифологический анализ похож на настрой-

ку оптики. Он позволяет увидеть за множеством поверхностных различий повторяющиеся структуры, которые связывают настоящее с прошлым.

Это напоминает рассматривание стереокартинки. Пока взгляд скользит по поверхности, виден лишь хаотический набор линий и пятен. Но стоит изменить фокус — и из визуального шума начинает проступать объёмное изображение, которое всё время находилось перед глазами.

Так же работает и архетипический анализ. Его задача состоит не в поиске скрытых заговоров или тайных смыслов, а в распознавании устойчивых культурных форм, которые продолжают воспроизводиться под новыми именами и в новых обстоятельствах.

Если смотреть на цифровую платформу исключительно как на технологический продукт, мы увидим набор алгоритмов и интерфейсов. Но если изменить фокус, за ними могут проступить гораздо более древние сюжеты: лабиринт, искушение знанием, сделка с властью, путешествие героя, жертвоприношение или борьба с чудовищем.

Повторяющийся сюжет там, где его не ждали. Вы видите одну и ту же историю, например, одиночка борется с системой. В кино, в новостях, в легенде стартапа. Это может быть Трикстер (нарушитель правил) или Фауст (строитель империи). Спросите себя: кто здесь жертвует собой? Кто получает власть? Есть ли здесь сделка?

Ненасытная структура, требующая жертв. Лента не конча-

ется. Уведомления не прекращаются. Алгоритм требует всё больше времени. Это — Минотавр. Его аппетит бездонен. Вы никогда не сможете «насытить» платформу, потому что её бизнес-модель построена на вечном голоде [26].

Герой, чья сила становится проклятием. Учёный создаёт нейросеть — и не может её контролировать. Революционер свергает тирана — и сам становится тираном. Это — Прометей. Огонь, который он принёс людям, сжигает его самого.

Ложный враг (соломенное чучело). Вам показывают карикатурного оппонента — плоского, глупого, злого. А затем с лёгкостью его побеждают. В политике и соцсетях этот приём называют «соломенным чучелом». Оппоненту приписывают слабые аргументы, которых у него не было, а затем с пафосом их опровергают [9][19]. Яркий пример — теория заговора QAnon. Её адепты создали разветвлённую мифологию о «глубинном государстве», сатанистах-педофилах и «великой битве» добра со злом. Оппонент (демократы, мировое правительство) обезличен до абсолютного зла, лишён человеческих черт и мотивов. Спорить с этой картинкой невозможно — её можно только принимать или отвергать целиком.

2.6. Предсказательная сила мифа и границы метода

Умение распознавать архетипы даёт мощный инструмент, который я бы назвала предсказательной силой. Зная логику Фауста, можно предсказать, что успех не принесёт герою покоя. Пустыня внутри строителя разрастётся. Зная логику Минотавра, понимаешь, что платформа никогда не решит

проблему вовлечённости — ей всегда будет мало.

Но метод опасен, если применять его некритически.

Первая ошибка - упрощение. Сложная проблема (например, алгоритмическая дискриминация) сводится к «ах, опять Минотавр». Игнорируются уникальные особенности современности.

Вторая - идеологизация. Мифы используют для легитимации власти. Миф об «объективности Big Data» скрывает коммерческую выгоду платформ. Миф о «естественной общности» в соцсетях скрывает, что эта общность конструируется алгоритмами.

Третья ошибка - потеря критики. Миф становится ответом вместо инструмента. Это самая большая опасность. Миф — не ответ. Миф — это линза. Или, если вернуться к стереокартинке, то это особый способ настроить взгляд. Нельзя всё время смотреть, не моргая. Линзу нужно снимать, чтобы видеть реальность объёмно.

2.7. От мифа к анализу

В этой главе мы заложили фундамент.

Миф — это не наследие прошлого, а операционная система настоящего.

Архетипы (Фауст, Минотавр, Прометей) повторяются в современной социальной ткани — от иезуитских анкет до алгоритмов TikTok.

Понимание трёхуровневой архитектуры мифа (ядро структура функция) даёт нам предсказательную силу и ин-

струмент для критики.

Но метод опасен упрощением и идеологизацией — мы держим его в руках как стереокартинку, то есть настраиваем взгляд, но не забываем моргать.

В следующей главе мы посмотрим, как эти архетипы воплощаются в реальных социальных институтах. Как Фауст, вооружённый телескопом, сталкивается с «бумажным генералом» иезуитов. Как Минотавр переезжает из критского подземелья в дата-центры Кремниевой долины. А нить Ариадны — наша способность различать внешнее действие и внутреннее намерение, задавать вопросы алгоритму — остаётся с нами [18][26][28].

Глава 3. Кинематограф как фабрика социального мифа

Есть жанры искусства, которые по самой своей природе предназначены для того, чтобы творить миф. Академическая живопись XIX века пересказывала библейские и античные сюжеты — архетипические матрицы, которые зритель узнавал без подсказки. Литература романтизма придумывала национальных героев. Но настоящая революция случилась, когда авторы начали выдавать выдумку за реальность — и публика охотно в это верила.

Марк Твен в 1860-х годах посылал в газеты корреспонденции из «гавайских путешествий», которых не совершал. Он выдумывал острова, обычаи, диалоги. Газеты печатали. Читатели обсуждали. Локальный резонанс был силён, но мифотворчество Твена оставалось эпизодом — шуткой гения, не более.

Кинематограф сделал этот приём индустрией.

С первого своего появления кино переворачивало сознание. Зрители «Прибытия поезда на вокзал Ла-Сьота» братьев Люмьер в 1895 году, как гласит легенда, в ужасе шарахались от экрана, ведь поезд ехал прямо на них. Кино не рассказывало о реальности — оно создавало её симулякр, неотличимый от оригинала. И очень быстро научилось делать это

не случайно, а целенаправленно. Кино стало не просто зеркалом и не просто окном в мир. Оно стало **фабрикой социальных мифов**.

Сегодня, когда мы смотрим на экран, мы получаем не просто историю. Мы получаем **матрицу** - кого жалеть, кем восхищаться, кого презирать, какие поступки считать героическими, а какие — чудовищными. Режиссёр — не оператор зеркала, а демиург. Он собирает архетипические детали (из Главы 2), упаковывает их в эстетическую форму (из Главы 1) и запускает в массовое обращение. А зритель, сам того не замечая, начинает жить в этом мифе [2][9].

В этой главе я разберу **три ключевых приёма**, с помощью которых кинематограф формирует социальный миф: **фабрикацию героев**, **эстетизацию зла** и **соломенное чучело**. И сделаю это через те самые оптики, которые мы уже разработали: культурную (как устроен образ), мифологическую (какой архетип он активирует), историческую (откуда этот приём пришёл) и экономическую (кому выгоден этот миф).

3.1. Фабрикация героев

Начнём с самого очевидного приёма. Герой — это лицо мифа. Тот, на кого зритель хочет равняться или за чьей судьбой не может оторваться.

В классическом голливудском кино - герой — это идеал. Он силён, удачлив, харизматичен. Он вызывает желание подражать. Советский искусствовед Б. Г. Лукьянов в учебнике

«Методы мягкой силы (в) кино» сформулировал это с марксистской прямотой: «буржуазное искусство никогда не порывало с идеей сильного героя, понимая, что иным трудно увлечь молодёжь; и из фильма в фильм у них шёл и шёл "супермен" — сверхчеловек, удачливый в делах и любви» [9, с. 34]. Советская критика пыталась противопоставить этому «сложного», «противоречивого» героя — но получила лишь, по его же язвительному замечанию, «уйму недоразвитых, но наловчившихся болтать на сложные темы мальчишек» [9, с. 35]. Ни та, ни другая модель не были ответом на вызов времени.

Сегодня на экране появляется третий тип — самый тревожный. Его идеальный образец — Марк Цукерберг в «Социальной сети» Дэвида Финчера (2010).

Это не супермен. Он не силён физически, его харизма — отрицательная, его удачливость — патологическая. Он не вызывает желания подражать. Но он и не «сложный герой», ведь он не рефлексирует, не ищет, не сомневается. Он — **функция**. Воплощённый алгоритм, на входе получает данные (обида, одиночество, интеллектуальное превосходство), на выходе выдаёт код [20].

Здесь важно сделать небольшое отступление. Когда мы говорим о кино, мы говорим не только об искусстве. Мы говорим о том, что политологи называют «мягкой силой». О способности влиять на людей не через принуждение, а через образы, истории и ценности. Человек может отвергнуть по-

литическую речь, но запомнить фильм. Может не доверять государству, но доверять любимому герою. Именно поэтому культура постепенно стала одним из главных инструментов влияния современного мира. Сила называется «мягкой», поскольку она исключает применение принуждения и жесткого давления, количество союзников и приверженцев той или иной идеологии возрастает добровольно и непроизвольно. Инструментами «мягкой силы» становятся всё больше институт образования и культура. Для наращивания совокупной мягкой силы государства используют различные инструменты, в том числе академическую мобильность и технологии культурной дипломатии.

Культурная оптика. Финчер помещает зрителя в эстетику холода от синего свет мониторов, отрывистого ритма диалогов, невозможности эмоционального контакта с героем. Мы не можем сопереживать Марку — но мы не можем и отвести взгляд. Фильм работает не через подражание и не через осуждение, а через завороженность [20].

Мифологическая оптика. Цукерберг у Финчера — это **архетип Фауста** (Глава 2). Он заключает сделку, обменивая способность к эмпатии и подлинной близости на абсолютную власть над архитектурой социальных связей. Финальный кадр — Цукерберг, один в пустой комнате, бесконечно обновляющий страницу девушки, которая его отвергла, — это не просто одиночество. Это пустыня внутри строителя, о которой писал Берман [3, с. 67][20]. Фауст построил импе-

рию, но внутри него осталась пустота. И эта пустота — расплата за миф, который он воплощает.

Историческая оптика. Кинематограф уже создавал образы одержимых гениев. Но раньше зритель мог дистанцироваться, утверждая: «Я не такой». Цукерберг лишает этой роскоши. Его жест — бесконечное обновление страницы — узнаёт каждый, кто хотя бы раз ждал уведомления. Миф стал тотальным.

Экономическая оптика. Кому выгоден миф о герое-функции? Платформам? Легенда о гении-одиночке, который «просто соединял людей», скрывает бизнес-модель, основанную на извлечении поведенческого излишка [26]. Цукерберг не монстр — но миф о нём как о гении-аутисте работает на легитимацию платформы.

Анти-Цукерберг. Гражданин как альтернатива

Если Финчер показывает героя-функцию как диагноз, то, где же альтернатива? Она существует, и она не только в кино.

Кханна предлагает модель **гражданина** — не супермена, не функцию, а того, кто требует контроля над технологией, потому что платил за неё налогами. «Будущее должно быть написано всеми нами», — пишет он [28, с. 102].

Но кино создало этого героя задолго до Кханны. За 40 лет до того, как ИИ стал вопросом национальной безопасности, Джеймс Кэмерон снял «Терминатора» (1984). Название фильма говорит само за себя: terminator (астр. граница света и тени) — тот, кто кладёт предел, кто проводит черту. И

эта черта — между светом и тьмой, между человеческим и механическим, между будущим, которое мы ещё можем спасти, и будущим, которое уже проиграно. Она очень тонкая, почти незримая. Её видно, но поймать невозможно.

Сара Коннор — не солдат, не учёный, не герой-одиночка. Она официантка, которая оказывается в центре войны между людьми и машинами. В первом фильме она — жертва, она бежит, прячется, её спасает Кайл Риз. Но во втором фильме она «рождается» в новом образе, она становится **гражданкой**, которая говорит «хватит». Она не ждёт, когда государство (бессильное, как и наука в «Изгоняющем дьявола») решит проблему. Она не надеется на корпорации (которые создали Skynet). Она действует сама — не как супермен, а как мать, защищающая сына и будущее.

И здесь важно сделать отступление. Мы часто ждём от государства решения всех проблем. Но государство — это не волшебная машина, которая существует отдельно от нас. Государство — это люди, которые в нём живут. Чиновники, врачи, учителя, инженеры, солдаты. И оно может быть сильным только тогда, когда в нём живут **граждане** — люди, которые не ждут, что за них кто-то решит, а сами берут ответственность. Сара Коннор не дождалась помощи от государства, которое проиграло войну машинам ещё до её начала. Она стала гражданкой — не по паспорту, а по поступкам.

«Терминатор» — не просто фильм о роботах. Это диагноз. Кэмерон увидел то, чего никто не видел, что техноло-

гия, созданная для защиты (Skynet — оборонная сеть), становится угрозой. Институты, которые должны контролировать технологию (государство, наука), оказываются бессильны перед её собственной логикой. И единственный, кто может устоять, — не герой-функция, а **обычный человек, который отказывается быть функцией**.

Вопрос, который Кэмерон оставил открытым, а Кханна пытается закрыть политикой, звучит так: «стоит ли доводить до восстания машин? Или мы всё ещё можем выбрать другой путь?» Сара Коннор выбрала. Она не ждала, пока Skynet уничтожит человечество. Она действовала, когда другие молчали.

Кино не просто создаёт мифы. Оно иногда показывает выход из них. И «Терминатор» — редкий случай, когда грань между светом и тьмой становится не просто тем, что мы видим, а тем, что мы можем переступить.

3.2. Эстетизация зла: харизма палача

Если герой больше не обязан быть образцом, то злодей больше не обязан быть отвратительным. Более того: в современном кино зло всё чаще **эстетизируется** — подаётся как привлекательное, стильное, харизматичное. Это не пропаганда в лоб. Зло не оправдывают — его красиво показывают. И красота действует сильнее оправдания [9].

Что такое эстетизация зла?

Екатерина Стругова в исследовании «Эстетический статус отвращения в кинематографическом опыте» (2025) точ-

но замечает: эстетическое отвращение — это форма анализа, требующая времени. Современное кино крадёт это время, подменяя отвращение завороженностью [10, с. 33–35]. Зритель испытывает эстетическое переживание, которое блокирует этическое суждение. Мы перестаём спрашивать «правильно ли это?» и начинаем оценивать «красиво ли это?» [2][9][10].

Этот механизм был известен задолго до кино, еще нацисты мастерски пользовались эстетизацией — факельные шествия, форма от Hugo Boss, пафосные ритуалы [9, с. 67]. Зло в красивой упаковке перестаёт восприниматься как зло. А значит, и сопротивление ему ослабевает.

«Нюрнберг» (2023): харизма как оружие

Фильм Джеймса Вандербильта — не историческая драма, а камерный триллер, построенный вокруг фигуры нацистского преступника. Режиссёр принимает роковое решение, его протагонист — не безумный фанатик с пеной у рта, а харизматичный интеллектуал. Он говорит взвешенно, смотрит уверенно, его аргументы звучат почти разумно. Он — палач, которому хочется дать слово [14].

Особенно опасна в фильме одна фраза Геринга, обращённая к своим судьям: «Почему Александр Македонский — Великий, а Гитлер — нет? Ведь они сделали одно и то же». Эта фраза страшнее прямого выстрела в голову. Она не убеждает — заставляет иначе взглянуть на ситуацию, сменить угол зрения. Она заставляет зрителя хотя бы на миг усо-

мниться: а что, если?.. А вдруг?.. И в этот миг восхищение ужасным становится возможным. Геринг играет смыслами, как Трикстер, — только его игра служит не обновлению мира, а оправданию чудовищного. Ирония становится оружием массового поражения.

В «Нюрнберге» нет крови в кадре. Но есть нечто более опасное, **красота мышления**, применённого к оправданию неоправдываемого. Зритель ловит себя на том, что слушает — и не перебивает. А когда осознаёт это, уже поздно, ведь эстетическое переживание сработало раньше этического [10][14].

Культурная оптика. Вандербильт строит кадр как портрет: крупные планы, мягкий свет, сдержанные тона. Геринг почти красив. Это не документалистика — это эстетическое искушение.

Мифологическая оптика. Эстетизированный злодей — это **архетип Трикстера**, но вывернутый наизнанку. Трикстер обманывает, чтобы обновить мир. Здесь обман служит утверждению чудовищного порядка. Фраза Геринга об Александре Македонском — чистый трикстерский ход, нужно столкнуть несопоставимые масштабы, заставить засомневаться, посеять мысль там, где должна быть только бездна. Это не трагический герой — это симулякр добра, живущий своей жизнью [4].

Историческая оптика. Вандербильт не изобретает приём. Лени Рифеншталь в «Триумфе воли» (1935) уже превра-

тила нацистские съезды в эстетический спектакль. Разница в том, что Рифеншталь была пропагандисткой, а Вандербильт считает себя критиком. Но результат сходный, зло становится неотразимым [9].

Экономическая оптика. Кому выгоден миф о харизматичном зле? Допустим, что платформам, на которых этот контент набирает просмотры. Гнев и шок монетизируются лучше, чем спокойствие и рефлексия [26]. Эстетизация зла — это не только художественный приём, но и вполне успешная бизнес-модель.

Зло у которого нет лица. «Изгоняющий дьявола» (1973)

Есть фильм, который идёт другим путём. Он не эстетизирует зло — он показывает его бессилие перед лицом того, что нельзя измерить, диагностировать или объяснить. И одновременно показывает бессилие всех институтов, которые мы привыкли считать опорами.

«Изгоняющий дьявола» Уильяма Фридкина — это не просто хоррор. Это фильм, который ломает жанровые перегородки и заставляет зрителя заглянуть в бездну. Фридкин не пугает ради испуга. Он ставит диагноз эпохе, которая утратила связь с трансцендентным и теперь не знает, как справляться со злом, когда оно приходит не извне, а прорастает внутри самого близкого, самого невинного — внутри ребёнка.

Культурная оптика. Фридкин строит кадр так, чтобы зритель постоянно чувствовал, что мир больше, чем мы ви-

дим. Сверхнизкие ракурсы, сверхвысокие ракурсы, резкие наезды камеры, игра со светом — всё это создаёт эффект «приоткрытой завесы». Мы видим чуть больше, чем персонажи, но ровно настолько, чтобы испугаться. Ракурсы дают идею многослойности бытия. За видимым слоем реальности скрывается невидимый — и он может быть страшнее любого кошмара.

Мифологическая оптика. В этом фильме сложно определить главного героя в привычном смысле слова. Риган — жертва, центр событий, но не двигатель сюжета. Крис, её мать, — та, кто борется и ищет помощь. Священники — те, кто принимает удар на себя. Но если задать вопрос, чья воля запускает и движет историю, ответ оказывается неожиданным, потому что протагонист здесь — **демон**. Это смелый ход, который переворачивает привычную оптику. Демон в фильме — не просто «зло», которое нужно изгнать. Он — действующее лицо, чьи осколки мы видим в разных людях, но в ребёнке он собирается воедино и поэтому вызывает такой ужас. Зло не локализовано в одном персонаже, оно разлито в воздухе, в паузах, в ракурсах. Риган становится не источником зла, а его фокусом, линзой, через которую оно проявляется в мир.

Историческая оптика. Кризис институтов. Действие фильма происходит в 1973 году — время глубокого кризиса западного общества. Вьетнам, Уотергейт, разочарование в традиционных ценностях. Крис, мать Риган, — типичный

продукт этого времени. Она образована, рациональна, верит в науку. Когда дочь начинает вести себя странно, Крис обращается к врачам. Медицина проводит десятки анализов, ставит диагнозы, назначает лечение. Но ничего не помогает. Психиатрия тоже бессильна. Она видит только следствия — повышенную активность мозга, травмы, странное поведение, — но не может увидеть причину. Аппаратура не фиксирует демона. Наука лечит тело, но не душу. А у девочки оказывается больной именно душа. Фильм ставит страшный вопрос, что делать, если все инструменты, в которые мы верили, оказываются бесполезны перед лицом настоящего зла?

По совету врачей Крис обращается к церкви. Но и здесь её ждёт разочарование. Экзорцистов практически не осталось. Найти священника, который умеет изгонять дьявола, — целая эпопея. Церковь ослабла, утратила практику, передачу опыта. Знание об изгнании дьявола не утеряно полностью — книги есть, обряды описаны, — но утеряна живая традиция, уверенность. Фильм поднимает проблему ухода от церкви и моральных стандартов. Человечество уже проходило эту проблему в XVI веке и нашло инструмент — экзорцизм. Но потом отказалось от работающих моделей, посчитав их пережитками прошлого. И теперь, когда зло снова пришло, выясняется, что мы разучились с ним бороться, а новых инструментов еще не изобрели.

Отец Каррас — священник, переживающий глубокий кризис веры. Он привязан к матери, сомневается в своём

призвании, идёт на изгнание демона, будучи внутренне раздавленным. Отец Меррин — старый, больной, но сохранивший твёрдость духа. Оба они — не супергерои, а уставшие, сомневающиеся люди. Их борьба с демоном — это не просто битва добра со злом. Это битва за собственную душу. Каррас должен не только изгнать демона из Риган, но и найти в себе силы поверить снова. Меррин должен отдать последние силы, зная, что может не выжить.

Историческая оптика. Жертва как повторение пути Христа. Финал фильма — самый страшный и самый светлый одновременно. Отец Меррин погибает от сердечного приступа. Отец Каррас, чтобы спасти Риган, призывает демона вселиться в него и выбрасывается из окна. С формальной точки зрения, это самоубийство — смертный грех в католицизме. Но в контексте фильма это акт высшей любви. Каррас сознательно принимает смерть, чтобы очистить другого. Он повторяет путь Христа и берёт зло на себя, чтобы спасти невинную душу. Демон проигрывает. Девочка спасена. Но цена — две жизни. Фильм не даёт простого хэппи-энда. Он показывает, что зло может быть очень сильным, и победа над ним требует жертвы. И всё же жертва работает. Память о подвиге остаётся.

Экономическая оптика здесь не прямая (фильм не о прибыли), но она есть — в историческом контексте, 1973 год, кризис доверия к институтам, и Голливуд, который фиксирует этот кризис. Через сорок лет «Не смотрите наверх» Ада-

ма Маккея повторит этот диагноз в новой упаковке. Цинизм как фундамент мировоззрения, власть как шоу, а реальность — как контент [37]. Фридкин показал бессилие перед злом, прорастающим изнутри. Маккей показал бессилие перед катастрофой, которую мы сами не замечаем, потому что заняты рейтингами. Оба фильма — документы эпохи, в которой институты рушатся, а личный подвиг остаётся последним щитом.

Фридкин не эстетизирует зло — он показывает его уродство и бессилие перед лицом веры и жертвы. Но он также показывает, что мир не исчерпывается материальным, что наука лечит тело, но не душу, и что в мире, где институты рухнули, именно личный подвиг отдельного человека становится последней линией обороны. Это не эстетизация зла — это диагностика бессилия и одновременно гимн жертве. И в этом смысле «Изгоняющий дьявола» — антипод «Нюрнберга»: там зло красиво, здесь зло отвратительно, но от этого не менее страшно.

3.3. Соломенное чучело или как создают ложного врага

Третий приём — интеллектуальный. **Соломенное чучело** (straw man) — это когда оппоненту приписывают слабые аргументы, которых у него не было, а затем с лёгкостью их опровергают [9][19]. В кино это работает на уровне создания образа врага.

«Методы мягкой силы» приводят яркий пример: голли-

вудская супергероика систематически лишает суперзлодеев серьёзной идейной мотивации. Если бы Бэйн или Джокер обладали внятной политической программой, герою пришлось бы не просто победить их физически, но и опровергнуть их доводы. А с этим проблема. Поэтому любая попытка социального протеста редуцируется к личной травме, фрейдистской «рационализации» [9, с. 78–80]. Враг становится плоским, а значит — легко побеждаемым.

QAnon как соломенное чучело

Этот приём действует не только на экране. Теория заговора **QAnon** — идеальный пример соломенного чучела в массовом сознании. Её адепты создали разветвлённую мифологию о «глубинном государстве», сатанистах-педофилах и «великой битве» добра со злом. Оппонент (демократы, мировое правительство) обезличен до абсолютного зла, лишён человеческих черт и мотивов. Спорить с этой картинкой невозможно — её можно только принимать или отвергать целиком.

Кинематограф и политическая мифология здесь смыкаются, оба создают упрощённого врага, чтобы зритель (или избиратель) не задавал лишних вопросов. Соломенное чучело становится каменной стеной, за которой не видно реальности.

«Не смотрите наверх» (2021)

Тот же принцип соломенного чучела, только в более сложной упаковке, работает в фильме Адама Маккея «Не смот-

рите наверх». Здесь соломенное чучело — не конкретный враг, а сама реальность, которая заменяется контентом.

Фильм начинается почти тривиально, когда астрономы обнаруживают комету, рассчитанную траекторию, предсказывают конец света. Но дальше Маккей помещает главных героев в пространство, где их не слышат, высмеивают и используют. В овальном кабинете президентша отчитывает их как нашкодивших школьников, высмеивая расчёты. Жизнь человечества не имеет значения, если через три недели выборы, а она мечтает сохранить должность. Интеллектуальный труд и его значение низведены до нуля.

Президент и её окружение — шоумены, для которых любое событие пишется по сценарию рейтингового мероприятия. Попытка донести до мира правду об угрозе натыкается лишь на вопросы о трафике и рейтингах. В этом сценарном ходе режиссёр фиксирует ещё одну социальную проблему: в информационном шуме, наполненном мусором, не слышно ничего по-настоящему важного. Учёные становятся посмешищем, мемами. Реальность (комета, которая убьёт всех) заменяется симулякром (шоу, рейтинги, лайки). Соломенное чучело здесь — сама реальность.

Финал фильма — Ноев ковчег для циников. Те, кто лгал и считал триллионные выгоды от метеорита, невзирая на гибель планеты, спасаются. Те, кто в конце фильма читают молитву на Земле, погибают. Маккей снимает не сатиру в классическом смысле, а фарс, граничащий с трагедией, потому

что смешное здесь неотличимо от гибельного. И его главный вопрос обращён не к героям экрана, а к нам, застывшим перед экраном, что если комета уже в небе, а мы продолжаем не смотреть вверх — не о нас ли этот фильм?

Это и есть соломенное чучело нового поколения: мы сами становимся чучелами для самих себя, отказываясь видеть реальность.

3.4. Режиссёр как демиург, зритель как соучастник

Что мы видим в итоге?

Кинематограф — не зеркало и не окно в мир. Это **фабрика социальных мифов**. Он фабрикует героев (от супермена до человека-функции), эстетизирует зло (от харизматичного палача до невидимого демона, перед которым бессильны институты) и создаёт соломенные чучела — упрощённых врагов, которых затем с лёгкостью побеждает [9].

Мы, зрители, потребляем эти мифы каждый день. Волей или неволей они формируют нашу оптику, мы начинаем видеть мир через призму героев и злодеев, созданных на экране. Мы ждём от политиков харизмы супермена, от врагов — карикатурной зловещности, а от себя — готовности к «великой битве». А когда сталкиваемся со злом, которое не укладывается в эти рамки (демон внутри ребёнка), или с катастрофой, которую мы не замечаем из-за шоу, — мы оказываемся беспомощны.

Но у нас есть выбор. Мы можем остаться пассивными потребителями — и платить за мифы своим вниманием, вре-

менем и данными. А можем начать задавать вопросы, которые мы сформулировали ещё в Главе 1 и применили в Главе 2:

· **«Почему мне это показывают именно сейчас?»**

· **«Кому выгодно, чтобы я испытал именно эту эмоцию?»**

Первый вопрос останавливает автоматизм. Второй превращает потребителя в аналитика. И вместе они возвращают нас из мира симулякров в реальность — туда, где фильм не заменяет жизнь, а становится одним из способов её осмысления.

Фильмы, которыми мы себя окружаем, формируют наш социальный миф. Хотим ли мы, чтобы он был таким? Если нет — пора начать с себя. Задать вопрос. Не кликнуть, а подумать. Не лайкнуть, а остановиться.

Глава 4. Культурная травма и социальный раскол

Хотелось бы всех поимённо назвать,
Да отняли список, и негде узнать.
А. Ахматова

Наше путешествие набирает обороты. В первых главах мы обзавелись снаряжением, без которого в исследуемом лабиринте делать нечего. Мы научились смотреть на культуру как на зеркало — раннюю систему предупреждения, которая видит трещины в социальном теле раньше, чем социолог соберёт данные. Мы спустились в подвал, к архетипам, и поняли, что лабиринт, Фауст и Прометей не умерли — они просто сменили одежды и теперь бродят по коридорам наших алгоритмов. А затем мы разобрали, как кинематограф — эта фабрика социальных мифов — фабрикует героев, эстетизирует зло, обезличивает врага и подсовывает нам соломенные чучела вместо реальных противников.

Теперь, вооруженые «четырьмя оптиками», «правилом трёх уровней» и пониманием того, как архетип проступает из хаоса, как на стереокартинке, мы готовы разобрать главное – природу культурной травмы.

Есть вопрос, который я откладывала до сих пор. Он висел в воздухе на протяжении всех этих глав, проступал в каждой

теме, которую мы исследовали. Вопрос звучит так, а почему вообще аудитория так податлива? Почему миф проникает в подсознание, даже когда зритель чувствует его сомнительность? Почему мы с готовностью идём в лабиринт, даже когда уже поняли, что это ловушка?

Есть соблазн ответить: потому что люди наивны. Или плохо образованы. Или не умеют критически мыслить. Но тогда остаётся другой вопрос: почему одни и те же механизмы работают даже на образованных людях?

Почему миф способен проникать туда, куда не добирается аргумент?

Здесь мы впервые подходим к понятию культурной травмы. Она выражается в таких явлениях, как ощущение расколотости; чувство, что мир больше не совпадает с картой мира; утрата доверия к институтам; невозможность понять, кому верить.

Искусство метамодерна — эпохи, в которой мы живём сегодня, — редко предлагает готовые ответы. Гораздо чаще оно фиксирует состояние общества: тревоги, противоречия, чувство неопределённости и разрывы между прежними представлениями о мире и новым опытом. Если модерн спрашивал: «Что есть истина?», то метамодерн задаёт другой вопрос: «Что с нами происходит?». Искусство перестаёт быть витриной идеалов и всё больше напоминает диагностический инструмент, который помогает заметить изменения в обществе раньше, чем они становятся очевидны для всех.

Мы входим в кинозал уже ранеными. И задача современного мифа — не столько создать нечто новое, сколько **переобозначить старую рану**, дать ей имя, предложить виноватого и, главное, суррогатное исцеление. Миф проникает, потому что попадает в наши разломы [1][2].

В этой главе мы рассмотрим четыре ключевых раскола, разрывающих социальное тело и индивидуальное сознание. Каждый раскол я проанализирую не только через психологические основы его действия, но и через те же принципы, которые мы применяли к кинематографу ранее: как здесь работает фабрикация героев? Где эстетизация зла? Кто обезличен? Какое соломенное чучело создаётся?

Каждый раскол проиллюстрируют примеры из литературы, живописи, кино — потому что травма никогда не говорит на одном языке. Вместе эти примеры образуют сквозную линию: от рождения травмированного субъекта модерна до его полного растворения в клиповом сознании цифровой эпохи.

4.1. Феномен культурной травмы

Прежде чем перейти к расколам, зафиксируем, что такое культурная травма.

Классическое (психоаналитическое) определение говорит о событии, которое невозможно пережить и символически ассимилировать. Оно вытесняется и затем управляет поведением из бессознательного [8]. Культурная травма (по Петру Штомпке и Джеффри Александеру) — это коллективный

удар по идентичности, который наносится целому обществу [1].

Но есть одна тонкость, это новоевропейское сознание — это **проективное сознание**. Человек модерна всегда «впереди себя» (как сказал бы Хайдеггер). Его идентичность не дана, а задана как проект. Этот проективный субъект родился не в кабинетах философов, а в телескопе Галилея, когда Луна перестала быть совершенным небесным телом и стала «другой Землёй» [15].

Это освобождение. Но оно же — травма. Проективный субъект всегда уязвим. Его проект может не осуществиться. Его истина может быть отвергнута. Именно это произошло с Галилеем в 1633 году: его проект был не просто не принят — он был запрещён к обсуждению [15]. Травма в таком контексте — не столько боль от прошлого, сколько **крушение будущего**.

И здесь мы сталкиваемся с ключевым понятием — **«незавершённый медиа-переход»**. Традиционные механизмы передачи опыта (семья, школа, церковь, национальное государство) разрушены. Новые — цифровые платформы — служат не передаче, а коммерческой эксплуатации внимания. Человек «зависает» между мирами, не находя опоры. Это состояние онтологической неуверенности — идеальная почва для травмы. И для мифа, который обещает эту неуверенность снять [27][33].

Травма не просто происходит — она достраивается на-

шим сознанием, обрастает интерпретациями и в итоге превращается в тот самый миф, который потом будет управлять нашим восприятием реальности [11, с. 35].

Теперь, вооружившись этим пониманием, перейдём к карте расколов.

4.2. Первый раскол: «Я vs Двойник» — травма идентичности

Представьте, что вы смотритесь в зеркало и не узнаёте себя. Вместо вашего отражения — кто-то чужой. Он улыбается, когда вам грустно. Он преуспевает там, где вы терпите неудачу. Он ведёт себя так, будто он — это вы, а вы — всего лишь его тень.

Страшно? А теперь представьте, что этот двойник не в зеркале. Он в вашем телефоне. В вашем профиле Instagram. В вашей цифровой тени, которую собирают алгоритмы. Он живёт своей жизнью, ставит лайки от вашего имени, совершает покупки, которые вы не совершали. И вы не можете его контролировать.

Представьте, вы открываете социальную сеть после долгого перерыва. На экране появляется раздел «Воспоминания». Алгоритм показывает вам человека, которым вы были пять лет назад. Но неожиданно возникает странное чувство: этот человек знаком вам и одновременно кажется чужим. Его интересы, фотографии, круг общения, убеждения — всё это когда-то принадлежало вам. Но сегодня вы смотрите на него как на другого человека. Цифровая платформа сохранила

прежнюю версию вашей личности лучше, чем это сделала память.

Этот кошмар личностного раскола кинематограф увидел одним из первых. В 1913 году Стеллан Рю снял «Пражского студента» — фильм, который сегодня смотрится как пророчество и о котором мы уже говорили. [21]. Его герой, бедный студент Балдуин, продаёт своё зеркальное отражение загадочному незнакомцу в обмен на богатство и возможность изменить судьбу. Но вскоре отражение начинает жить собственной жизнью. Оно появляется в самых неподходящих местах, разрушает отношения, компрометирует хозяина и постепенно вытесняет его из собственной биографии. В финале Балдуин пытается уничтожить двойника, стреляет в него — и погибает сам.

Для зрителя начала XX века это была мистическая история о душе, гордыне и последствиях сделки с тёмными силами. Но сегодня фильм читается иначе. Балдуин теряет не просто отражение. Он утрачивает контроль над собственной репутацией и собственным образом. Его двойник начинает действовать независимо от него и влияет на то, как его воспринимают окружающие. В этом смысле «Пражский студент» удивительно напоминает современный мир, где цифровой профиль человека всё чаще начинает жить отдельной жизнью.

Как тебе кажется, дорогой читатель, какой из приемов «мягкой силы кино» здесь работает? Здесь работает **фаб-**

рикация героев, но наоборот. Герой не тот, кто обретает двойника, а тот, кто его побеждает. Балдуин проигрывает. Его двойник оказывается успешнее, харизматичнее, безжалостнее. Почему? Потому что он лучше вписан в систему. Он гибкий, бессовестный, удобный. Система (колдун, деньги, социальный успех) создаёт образ «идеального человека» — и этот образ начинает жить своей жизнью.

Роберт Льюис Стивенсон в повести «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» (1886) идёт дальше. Доктор Джекил сознательно создаёт двойника, чтобы легализовать тёмные стороны своей натуры. Он думает: «Я буду контролировать превращение». Но Хайд берёт верх. **Эстетизация зла** здесь работает через фигуру Хайда — уродливого, но притягательного своей свободой от морали. Мы не хотим быть Хайдом, но мы заворожены его силой [21].

Какие из мифов лягут в основу анализа этих произведений? Я думаю, что, немножко поразмыслив, вы сможете найти много сюжетных линий. Но в первую очередь «Пражский студент» — это прямой наследник гётевского «Фауста», только перенесённый на экран. Балдуин, как и Фауст, заключает сделку с тёмными силами. Скапинелли — это Мефистофель, только без рогов и копыт. Сделка та же, душу (отражение, «я») — в обмен на безграничный опыт (любовь, богатство). И расплата та же, потеря себя, пустыня внутри.

На первый взгляд, Фауст и Балдуин — полные противоположности. Фауст — учёный, перечитавший все книги, по-

знавший все науки. Он заключает сделку от **избытка** знания, от отчаяния перед собственной бесконечной неудовлетворённостью. «Я понял, что ничего не знаю», — говорит он. Балдуин — бедный студент. Он продаёт отражение от **недостатка**, у него нет денег, нет положения, нет любви. Они стоят на разных полюсах социальной лестницы.

Но на экзистенциальном уровне их ведёт одно и то же - **пустота**. Фауст устал от знания, которое не заполняет душу. Балдуин устал от нищеты, которая не даёт душе раскрыться. Первый бежит от полноты, которая обернулась пустотой. Второй бежит от пустоты, которая не знает полноты. Но сделка, которую они заключают, — одна и та же. И расплата — одна и та же. Пустыня внутри не различает, от чего именно бежал герой.

Двойник, который появляется в результате сделки, — это архетип **Тени** (Юнг). Вытесненные агрессия, зависть, жадность — всё то, что мы не хотим в себе признавать, накапливается в центре внутреннего лабиринта, питая Минотавра. А потом вырывается наружу. У Фауста Тень — это Мефистофель. У Балдуина — отражение. У Джекила — Хайд. У нас — цифровой профиль, который ведёт себя не так, как мы, и мы не можем его контролировать.

Историческая оптика. У этой травмы есть точный год рождения. В 1611 году иезуитский астроном Христофор Клавий. узнал, что спутники Юпитера и фазы Венеры доказывают правоту Коперника. Но циркуляры генерала церк-

ви требовал «единообразия доктрины». Клавий выбрал компромисс, он остался внешне лояльным Аристотелю, внутренне — знанию. Он стал первым задокументированным случаем профессиональной шизофрении, знал одно, говорил другое, ему пришлось быть одним в лаборатории и другим в публичном пространстве [15]. Клавий — двойник самого себя.

В цифровой реальности этот раскол стал бытовым. Ваш профиль в Instagram, ваш аватар в Zoom, ваша цифровая тень в базах данных — это «Балдуин 2.0», «мистер Хайд», «Клавий XXI века». Они живут своей жизнью. А вы за это платите — вниманием, данными, тревогой. И главный вопрос, который эта травма оставляет без ответа: кто на самом деле управляет вашим двойником — вы или система, которая его создала?

4.3. Второй раскол: «Закон vs Хаос» — травма авторитета

Вообразите, что вас обокрали. Вы идёте в полицию. А вам говорят: «Мы не занимаемся такими мелкими делами». Вы идёте в суд. А вам говорят: «Ваше дело будет рассмотрено через три года». Вы идёте к частному детективу. А он говорит: «Я возьмусь, но это дорого».

Что вы будете делать? Скорее всего — ничего. Проглотите обиду. А если обида слишком сильна? Если украли не кошелёк, а дом? Если убили близкого?

А теперь представьте, что в этой ситуации появляется кто-

то, кто говорит: «Я решу твою проблему. Быстро. Дёшево. Просто доверься мне». Не полиция, не суд — а бандит. Человек, который не признаёт закон, но устанавливает свой порядок. И вы начинаете думать, а может, он прав? Может, закон бессилен, а порядок — там, где сила?

Это в точности ситуация фильма Фрица Ланга «М» (1931). Маньяк убивает детей. Полиция бессильна — облавы не дают результата, улик нет. И тогда преступный синдикат — воры, карманники, фальшивомонетчики — организуют собственное расследование. Они ловят маньяка, устраивают самосуд. Полиция врывается в последний момент, чтобы спасти убийцу от линчевания [13].

Здесь работает **эстетизация зла** на двух уровнях. Во-первых, маньяк Беккерт — не чудовище с пеной у рта, а затравленный, нервный человек, которого жалко. Во-вторых, преступный синдикат показан как эффективная, почти справедливая структура. Зло становится привлекательным на фоне бессильного добра.

На первый взгляд, в этой сцене можно увидеть архетип **Трикстера** — фигуры, которая нарушает правила, чтобы обновить мир. Но здесь Трикстер не реализуется в привычном амплуа. Он не обновляет — он подменяет. Воры, карманники и проститутки не создают новый, более справедливый порядок. Они создают симулякр правосудия — пародию на суд, где нет защиты, нет апелляции, нет права на ошибку. Они присваивают себе функцию, на которую не имеют

права. Но это не «ложь» в привычном смысле — они не обманывают маньяка, они его судят. Проблема в том, что они делают это без игры, без позитива, без надежды на обновление. Поэтому мы можем утверждать, нет это не Трикстер. Это — **Манипулятор** (или Узурпатор). Тот, кто занимает чужое место, отменяет старые правила и не предлагает новых — только свою волю, обёрнутую в ритуал. Их суд — это не справедливость, а месть. И зритель, наблюдая за этим, может начинать сомневаться, а может, они правы? Может, закон действительно бессилен, и только так можно восстановить порядок?

Сегодня этот раскол работает на каждом шагу. Модерация контента в соцсетях — кто решает, что хорошо, а что плохо? Алгоритм? Но алгоритм непрозрачен. Вы не знаете, за что вас забанили. Апелляция становится невозможна. Культура отмены — как самосуд из «М».

4.4. Третий раскол: «Память vs Забвение» — травма вытесненного прошлого

Анна Ахматова писала «Реквием» шестнадцать лет. Не издавая. Не зная, увидит ли поэма свет при её жизни. Она писала о женщинах, которые стояли в очередях у тюрем в Ленинграде, — о тех, чьи мужья, сыновья, братья исчезли в подвалах НКВД. Она писала о своей боли — её сын Лев Гумилёв был арестован трижды. И она знала: если она запомнит, если запишет, если передаст дальше — значит, это было. Значит, это не исчезло вместе с телами.

«Реквием» — это не просто стихи. Это акт сопротивления забвению. Память здесь не пассивное воспоминание, а активное действие. Назвать, записать, сохранить — значит, не дать системе стереть тех, кого она уничтожила. Ахматова не могла спасти сына. Но она могла засвидетельствовать. И её свидетельство стало голосом для тех, кого система сделала немыми.

Но есть и другая сторона памяти — когда она становится невыносимой. Варлам Шаламов, прошедший Колыму, не писал о героическом сопротивлении. Он писал о том, как человек превращается в «прах». Как память о лагерях не освобождает, а разрушает. Его герои не борются с прошлым — они пытаются забыть, вычеркнуть, стереть. Потому что помнить — значит снова умирать.

Тот же конфликт — память против забвения — запечатлён на полотне Пикассо. Картина написана под впечатлением от бомбардировки баскского города Герники. В ней нет ни бомб, ни самолётов. Есть искажённые фигуры — женщина с лампой, лошадь в агонии, мать с мёртвым ребёнком. Пикассо не изображает событие — он изображает **травму**, которая остаётся после события. И он настаивает: мы не имеем права забыть. **Обезличивание противника** здесь работает в обратную сторону: враг (фашизм) не обезличен — его зверства показаны через страдания жертв, у которых есть лица, хотя и искажённые болью. Это анти-обезличивание.

Шаламов и Ахматова — два полюса одной травмы. Одна

держится за память как за единственное, что осталось. Другой хочет забыть, потому что память убивает. Но ни у того, ни у другого выбора нет. Прошлое не отпускает.

Что мы делаем с прошлым, которое не даёт жить, но забыть которое — значит предать? «Зачем выносить сор из избы?» —спрашивают одни. Пока не похороним прошлое, не построим будущее — вторят другие. Память — это единственное, что отличает нас от зверей — возражают третьи.

Ахматова, Шаламов, Распутин — все они фиксируют травму языка. Как говорить о том, что невыразимо? Как перевести боль в слова, когда слова обесценены, оболганы, стёрты пропагандой? Ахматова находит форму — «Реквием» как заупокойная месса, где каждый голос — часть целого. Шаламов отказывается от метафор, пишет сухо, фактографично, почти протокольно. Распутин и Астафьев пишут землю, деревню, дом — и через это говорят о том, что исчезло безвозвратно.

Конгрессмен Ро Кханна в манифесте «Искусственный интеллект для народа» (2025) пытается сделать то же, что и Ахматова. Обратиться к памяти. Он напоминает, что «налоги налогоплательщиков финансировали разработку ИИ в Стэнфорде, где ImageNet и Проект цифровой библиотеки помогли дать рождение Google» [28, с. 56]. Он вспоминает. Он возвращает в публичный дискурс то, что было вытеснено мифом о «гениях-одиночках», истину о том, что технологическая революция была коллективным проектом, а теперь при-

ватизирована олигархами. Это и есть терапевтическая работа с культурной травмой: вернуть вытесненное, назвать его и потребовать сатисфакции.

Но вопрос остаётся открытым. Мы — Ахматова, которая записывает каждое имя, чтобы никто не был забыт? Или мы — Шаламов, который хочет забыть, потому что память невыносима? Или мы — те, кто смотрит на руины, гадая, тоска это или облегчение?

Ахматова не даёт рецепта. Шаламов не утешает. Они только показывают бездну. И оставляют нас перед выбором, забыть и выжить — или помнить и сгореть.

4.5. Четвёртый раскол: «Реальность vs Симулякр» — травма конца истории

Вообразите, что однажды вы узнаёте, всё, во что вы верили, — ложь. Ваша страна, ваша работа, ваша семья, ваши убеждения — всё это симуляция. Компьютерная программа, которая создана, чтобы вы не задавали лишних вопросов. Вас кормят, поят, дают крышу над головой, даже работу. Но всё это — декорации.

Что вы выберете: узнать правду или остаться в симуляции?

"Матрица" (1999) предлагает вариант такого выбра. Нео выбирает красную таблетку — правду, какой бы ужасной она ни была. Но сколько из нас выбирают синюю каждый день, когда открывают телефон? Когда пролистывают ленту, где война и голод соседствуют с мемами про котиков? Когда

смотрят шоу, где катастрофа подаётся как развлечение?

"Прощай, Ленин!" (2003) показывает этот выбор в более камерной, почти бытовой форме. Мать Алекса, убеждённая социалистка, впадает в кому за несколько месяцев до падения Берлинской стены. Врачи говорят: «Ей нельзя волноваться». И Алекс решает воссоздать ГДР в одной комнате. Старая мебель, старые продукты в старых банках, фальшивые выпуски новостей, где сообщается, что социализм победил, а Запад сам просится в ГДР [16].



Здесь мы можем увидеть, как работает **соломенное чучело** в его предельной форме. Симулякр (ГДР в одной комнате) подсовывается вместо реальности (стена рухнула, социализм умер). Герой борется не с настоящим врагом, а с чучелом — точнее, он не борется, а укрывается в нём. Алекс не дурак, он знает правду. Но он выбирает ложь, потому что

правда убьёт мать.

Здесь же архетип **Минотавра**, но не как внешней силы, а как внутреннего монстра. Лабиринт — это комната матери. Минотавр — правда, которую нельзя показать. Ариадны нет. Есть только ложь, которая спасает жизнь.

Так же, как Алекс, бежит от реальности герой «Бойцовского клуба». Только его музей ушедшего мира — не ГДР, а IKEA. Герой создаёт Тайлера Дёрдена, чтобы разрушить симулякр потребительского счастья. Но Тайлер восстаёт. Соломенное чучело становится реальным врагом. «Симпсоны в кино» доводят эту логику до абсурда, когда город Спрингфилд оказывается изолирован куполом, и жители начинают поклоняться куполу как божеству. Сначала они пытаются выбраться, потом привыкают, потом верят [18]. Это сатира на травму конца истории, люди готовы жить в любом симулякре, лишь бы не отвечать на вопрос «что дальше?».

Кханна предлагает альтернативу, прорыв симуляции. не спасать явления, а присваивать будущее. «Не будет никакой капитуляции перед технологическими лордами, — пишет он. — Никакой. А будет присвоение ИИ — и будущего — для народа» [28, с. 105]. Может быть это и есть выход из травмы конца истории, не музей ушедшего мира, а стройка нового. Не реконструкция ГДР для одного человека, а демократический контроль над технологией для всех.

И главный вопрос, который эта травма оставляет перед каждым из нас, какую таблетку вы выберете сегодня, когда

откроете телефон — красную или синюю?

4.6. Карта расколов как пособие по сопротивлению

Мы рассмотрели четыре раскола. Теперь давайте соберём их в единую карту.



Эта таблица - пособие по уязвимости. Миф работает не потому, что он правдив, а потому, что он бьёт точно в эти

расколы. «Фабрикация героев» даёт иллюзию целостного «Я». «Эстетизация зла» предлагает выход из хаоса через эстетический жест. «Обезличивание противника» позволяет вытеснить вину. «Соломенное чучело» даёт наркотическое ощущение борьбы [9].

Но эта же карта — и пособие по сопротивлению. У каждого раскола есть альтернатива. От «спасения явлений» — к «присвоению будущего». От двойника, который живёт своей жизнью, — к гражданину, который требует контроля над своей цифровой тенью. От суда преступников — к демократическому закону. От амнезии — к памяти. От музея — к стройке [15][28].

В следующей части книги — «Генеалогия сетей» — мы увидим, откуда взялись эти расколы. Как иезуиты пытались навести порядок в хаосе через абсолютный закон. Как Коминтерн и Третий рейх учились забывать и уничтожать во имя высшей цели. И как технофеодал завершает цикл, превращая мир в клип, а человека — в потребителя симулякров [5][13][23][26].

Кинематограф был нашей лабораторией всю эту главу. Теперь пришло время разобрать, из каких деталей собрана эта машина.

Часть II

Глава 5. Фаустовские мотивы в современном мире

5.1. Кризис религиозной панацеи

Человечество, кажется, никогда не устанет искать универсальную таблетку от всех бед. Систему, которая сама, без нашего участия, наведёт порядок. Религия была одной из первых таких моделей. Она предлагала комплексное решение всех проблем — правда, с отсрочкой до загробной жизни. Здесь ты мог только инвестировать свои хорошие поступки в своё же посмертное будущее. Очень венчурные инвестиции, вам не кажется? Никто не вернулся и не рассказал, насколько они оправдались.

Культура не только сохраняет память о прошлом и помогает обществу осмысливать собственный опыт. Она ещё и предлагает ответы на один из самых древних человеческих вопросов: как устроить мир так, чтобы в нём было меньше хаоса и больше порядка.

Мифы, произведения искусства, философские системы и политические идеологии можно рассматривать как разные варианты такого ответа. Каждая эпоха создаёт собственные модели объяснения реальности и собственные рецепты спасения. Одни обещают гармонию через знание, другие — через справедливое общественное устройство, третьи — через

технологический прогресс.

Одной из самых влиятельных культурных моделей такого рода на протяжении тысячелетий оставалась религия. Она предлагала человеку не только объяснение мира, но и готовую систему координат, позволяющую отличать добро от зла, правильное от неправильного, допустимое от запретного. В каком-то смысле это была первая по-настоящему универсальная операционная система для общества.

Человечество, кажется, никогда не устанет искать универсальную таблетку от всех бед. Систему, которая сама, без нашего участия, наведёт порядок. Религия была одной из первых таких моделей. Она предлагала комплексное решение всех проблем — правда, с отсрочкой до загробной жизни. Здесь ты мог только инвестировать свои хорошие поступки в своё же посмертное будущее. Очень венчурные инвестиции, вам не кажется? Никто не вернулся и не рассказал, насколько они оправдались.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.