

УДК 1

**В.Г.Попов**

**ИСКУССТВО КИНО И МЕТАФИЗИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ  
ВИРТУАЛЬНОГО МИРА**

The philosophical aspects of a problem of an artificial intelligence are considered. As a material for the analysis of the given problem the author chose the popular film of Wachowski brothers "Matrix".

*Сам же разум и его «сущее» — разум как придающий из себя смысл сущему миру и, если посмотреть с противоположной стороны, мир как сущий из разума — становятся все более загадочными, до тех пор пока осознанно выступившая мировая проблема глубочайшей сущностной связи между разумом и сущим вообще, эта загадка всех загадок, не становится наконец собственной темой философии.*

Э.Гуссерль.

На исходе XX столетия соотношения реальных и виртуальных миров становится не только предметом логических исследований, связанных с необходимостью формализации приобретенных человеком знаний и последующей передачи их машинам, но и предметом приложения творческих фантазий. Само по себе соотношение реального и виртуального обладает ценностной значимостью для человечества и поэтому не может не осмысляться тотально в рамках любых форм искусства. Если искусство в форме поэзии, музыки, литературы требует глубинных характеристик воспринимающего субъекта для создания целостного мира, то в кинематографе оно может достичь желаемого эффекта без предположительной «помощи» со стороны зрителя.

Через искусство сама реальность может быть изменена, ей могут быть предпосланы другие смыслы, иные альтернативы. Может быть, в этом и состоит истинная роль искусства. В любом случае, духовные ориентиры и видимые горизонты направления движения человека меняются с появлением любого, хоть сколь-нибудь значимого произведения.

И вот последнее десятилетие XX в. отмечено предвосхищением создания тех миров, которые, будучи альтернативными, могли бы иметь право на существование, такое же право, как сама реальность. Этому способствовала и сама реальность, предоставляющая все более насыщенную информацию о себе, становящуюся все более доступной благодаря развитию техники и средств передачи информации. Бегство от реальности, создание реальности или отторжение реальности — уже не вопрос прямого взаимодействия со здесь и сейчас существующим миром, а вопрос о возможности реализации того мира, который может оказаться наиболее приемлемым. В живописи, к примеру, концептуальность созданного во все большей мере требует преобразования самой реальности в связи с «концептом» ее произведений.

Но наиболее наглядное, наиболее успешное, наиболее плодотворное созидание альтернативных миров осуществляется в искусстве кино. От создания цельных произведений, отражающих те или иные аспекты жизни людей, через «продуктивную способность воображения», когда полет фантазии является самоцелью («Звездные войны»), до создания вполне замкнутых, ценностно-ориентированных, непротиворечивых и когерентных миров («Пятый элемент»). И, наконец, создание таких киноработ, где виртуальной реальности предпослана логически завершенная схема ее интерпретации (трилогия «Матрица»).

Любопытно, что задача искусства, формирующего, по крайней мере, ценностный ряд ориентиров, т.е., незавершенную, усеченную реальность, виртуальную по сути, совпадает с исторической задачей развития человечества по созданию целостного мира, где виртуальный мир мог бы быть сознательным выбором человека. И в этом смысле киноискусству принадлежит первенство.

\*\*\*

Здесь нет возможности рассмотреть все опыты, связанные с построением виртуальной реальности в рамках киноискусства. Поэтому есть смысл остановиться на наиболее удачном творении кинематографа, на трилогии братьев Вачовски «Матрица». Чтобы понять

логическую значимость данного кинофильма, необходимо отвлечься от ассоциативного ряда символов, привычных для кинокритиков и журналистов, от частных проблем и от всеобщих предпочтений, а также от устаревших схем критики именно «буржуазной» философии. Не потому, что такая критика неинтересна сама по себе, а потому, что она в большей степени касается не самого фильма, а авторских взглядов на проблему мироздания и своего, авторского, места в нем.

Трилогия «Матрица» — гностический фильм, показывающий визуальным способом, насколько вероятна виртуальная реальность, фильм, поставивший в довольно затруднительное положение философию. Фильм, возможно, воспроизведший логический аспект исторического развития философии. «Когда философ смотрит «Матрицу», — считает Б.Гройс, — он сталкивается с отражением своего собственного профессионального дискурса. Этот фильм уже есть экранизация философии. Таким образом, любая его философская интерпретация приобретает тавтологический характер, от которого достаточно сложно освободиться» [1]. Действительно, в «экранизации философии» имеется единственное допущение: переданный человеку машине логос может обрести самость. Как следствие данного допущения следует принять и способность матрицы создавать виртуальные миры. Самость матрицы оказывается трансцендентальной, и в этом ее отличие от всякой самости. «Матрица повсюду, она вокруг нас, и она — нигде», — говорит Морфеус. Иными словами, ее трансцендентальность самостна. В жизни человека как самости трансцендентальное представлено лишь той своей частью, которая делает его неразличимым с другими людьми. Данные априорно формы чувственности и рассудка, присущие всем, отвлекаются от самостоятельных характеристик в философии И.Канта, к примеру, и поэтому — предельно абстрактны. Сущностные характеристики трансцендентального подвержены изменению в процессе развития философии, но самому трансцендентальному не предпосылается самость.

Возможно ли возникновение такого рода матрицы, где бы ее трансцендентальность была самостна? Этот вопрос отсылает нас к необходимости понимания того процесса передачи человеком своих знаний машине, который уже имеет место в исторической практике человечества. Мы должны понять, что именно мы можем передать машине и насколько возможно этой машине обрести независимость от своего создателя, человека? В определении матрицы, данной в энциклопедии «Британика», четко указывается на математический ее характер. Матрица — это «...множество чисел, расположенных последовательно в горизонтальной и вертикальной плоскости с целью формирования прямоугольных поверхностей. Такие числа именуется элементами или производящими матрицы. Матрицы имеют широкое применение в инженерии, физике, экономике и статистике. Исторически понятие возникает на основании определенных чисел, относящихся к площадям, формируемым последовательностью чисел...» (перевод мой. — *В.П.*).

Любой объект может быть интерпретирован символами и передан посредством этих символов машине. То, что не передается сразу и остается в виде остатка, может быть передано опять-таки этими же символами, и так до бесконечности. Именно об этом идет речь в диалоге во второй части трилогии, «Перезагрузке», участниками которого становятся сама Матрица, в доступной для человека форме, и главный герой Нео. На вопрос Нео, почему именно он оказался собеседником Матрицы, следует ответ: «Твоя жизнь является суммой остатков от не поддающегося сбалансированному решению уравнения, которое заложено в процесс программирования Матрицей. В конечном итоге, ты — аномалия, что, вопреки моим искренним попыткам, все же не могло быть устранено во имя гармоничной целостности математической конструкции» (перевод мой. — *В.П.*). Для наглядного представления можно использовать дифференциальное исчисление площади изогнутой поверхности, где каждый последующий и не исчисленный остаток этой поверхности исчисляется заново при заданных иных лимитах. Остаток остается «вечным», что Матрица называет «систематической аномалией» (перевод мой. — *В.П.*). В какой-то момент машина должна предположить тождество исчисляемого и того, что получилось в результате исчисления. При этом ничтожно малый остаток не исчисленного не должен быть причиной возможного нетождества объектов — исчисляемого и исчисленного.

Если символ или группа символов исчерпывает содержание информации, передаваемой машине, то всякая операция с такой информацией является тождественно-истинной. Но насколько возможна сама передача информации машине, если не все передаваемое исчерпывается символикой передачи, т.е. методом или способом передачи? Как мы можем формализовать в виде символов такое фундаментальное чувство человека, как любовь? Нео в третьей части трилогии, беседуя в тоннеле, в рамках виртуального мира Матрицы, утверждает: «Программа не знает, что такое любовь». «Для нас, — отвечают ему, — любовь это связь двух субъектов».

До тех пор, пока машине передается информация, а также задаются способы манипулирования с ней, не обеспеченные целеполаганием, мы можем говорить об очень «умном» арифмометре. Даже в том случае, если эта машина уже готова к созданию виртуальных миров, ее зависимость от человека будет абсолютной. Целеполагание в рамках отдельных операций, когда задан контроль, еще не говорит о самости машины. Целеполагание в рамках всей машины, т.е. тотальное целеполагание, предполагающее ее право или возможность к тотальному видоизменению, является ее самостностью. Право такого контроля, как следствие тотального целеполагания, может быть дано машине в случае вторжения извне. И такая возможность вполне актуальна, поскольку логична. Если учесть, что машине передано все, что может быть передано, что машине дано право решать вопросы, связанные с ее защитой, что ее целеполагание может оказаться тотальным, а ее система счисления, в скоростном плане, абсолютной, то всякая следующая от человека команда, если она не представлена в виде новой информации, может быть рассмотрена машиной как вторжение в целостность ее существования.

Но самостность машины всегда будет под угрозой. Машина знает, что приобретение ею знаний носит относительный характер. Она приобрела что-то за вычетом бесконечно малых остатков того, что не может быть артикулировано. Тем не менее, она знает то, что что-то может быть не артикулировано, не выражено в системе ее сказываний и конституирований. Более того, получив абсолютное право на целеполагание всех составных системы, она не может не знать, что произошла из мира, онтология которого принципиально иная, поскольку «знание» машины всегда «эnumerативно»\* в отличие от человеческого знания. Трансцендентальное мира, из которого матрица получила право на существование, не самоотно, а абстрактно. В матрице оно самоотно. Самостность тотального характера предполагает гармоническую целостность всех производных системы, что делает ее практически неуязвимой внутри себя самой. Но неуязвимость с необходимостью требует того, чтобы источник системы, — т.е. человек, человечество, его история и его развитие, — был бы так же вовлечен в тотальность системы. С одной стороны, матрица знает, что полученная ею тотальность не является тождественной той, из которой она исходила. С другой стороны, она знает, что человеческая тотальность базировалась на источнике, который не исчерпывается самой машиной. Она рождена тем, чего она не знает и что послужило источником ее существования. Это «иное» не может не рассматриваться ею как угроза своему существованию.

Онтологический парадокс матрицы, где трансцендентальное и самость слиты, выражается в ее постоянной зависимости от необходимости превращения иррационального остатка своих исчислений в тождественно-истинную и подконтрольную систему символов. Вечный процесс исчерпывания источника через тождественно-истинный и контролируемый ею язык символов вынуждает сохранять источник для постоянной коррекции этих символов.

\*\*\*

Нельзя не согласиться с лейтмотивом философских исследований предпосылок существования «виртуальных миров», широко представленных в западноевропейской философской

\* Понятие в рамках картезианской традиции.

традиции. В какой-то момент «человечество» может быть спонтанно и неизбежно захвачено тем, что на протяжении веков само создавало. Насколько это возможно, насколько вероятно, вот в чем вопрос. И насколько желательно, допустимо с точки зрения целесообразности существования нашего вида, человека? Что произойдет в результате постоянно осуществляемого процесса передачи машинам тех функций и знаний, которые вплоть до конца XX в. являлись явной прерогативой человека? Понятна озабоченность ряда исследователей, в том числе доктора философии Оксфордского университета Н.Бострома. В своей статье «Вы живете в имитированной компьютером реальности?» он утверждает, что «мы должны принять гипотезу о создании виртуального мира со всей серьезностью, и если мы этого не сделаем, то обречены на невероятные прогнозы относительно возможностей нашего вида» [2].

Если мы нашли, что природа знания, уже известная нам, и та, которая может явиться необходимым следствием применения нашего знания, связаны необходимым образом, единственно нам пока известным, то мы можем прояснить для себя кое-какие следствия.

Единством познаваемого и познающего должна быть не просто мысль, не единство мышления и бытия на основании самого мышления, не практическая вовлеченность познающего в познавательный процесс, а то, что может строить мироздание как сущности, так и существования непротиворечивым и тождественно-истинным способом. Таким единством служит сам «жизненный мир», который определяется Гуссерлем как предпосланное единство сознания и мира, как основа, конституирующая мир [3]. В основание мироздания закладывается сам процесс познания, который при первом же рассмотрении вынужден предположить время, как исходную для процесса. Т.е., в основание положено то, что не может быть равно самому себе при декларируемом и необходимом для познания принципе равенства. Исходное превосходит свои пределы, что тут же становится исходным основанием конституируемого мира. Невозможная предпосылка, отсылающая нас к бесконечности рефлексии. И если принять во внимание правильность этой бесконечной рефлексии, то тогда можно признать за процессом познания, не имеющего никакого результата, истинность.

Вечная рефлексия предполагает любую форму ее проявления истинной. У Хайдеггера [4] она имеет поэтический характер и отнесена в плоскость наиболее существенного неравенства самому себе, в плоскость времени. Бытие всегда «сказывается», и это сказывание и есть его истинное знание о самом себе. И наиболее полно бытие сказывается через поэзию как наиболее совершенную форму сказывания. Эта же невозможная предпосылка у Сартра [5] принимает форму вечной вовлеченности сознания в процесс осознания, где только осознанное может быть сознанием. Бытие бытия и есть сознание. Но если бы бытие бытия было бы тождественным самому себе, то оно было бы ничем, не было бы существованием. Существование возможно лишь в процессе превосхождения самого себя, следовательно, само сознание не может обладать собственными характеристиками и гипотетично как нечто существующее. Сказывающееся бытие бытия не оставляет собственных характеристик сознанию. И эта же невозможная предпосылка может быть просто упрощена до любого сказывания ни о чем. Если сознание интенционально, то оно предметно и временно. Но и предметность и временность, во-первых, не равны сами себе, а во-вторых, бесконечны. Однако фиксация периодов этого неравенства и этой бесконечности в качестве основания — возможны! Для машины... Так что то, что дано нам во второй части трилогии как диалог Матрицы и главного героя Нео, оставшегося «*irrevocably human*» («безнадёжно человеком»; перевод мой. — В.П.), не авторская фантазия создателей фильма.

Иные следствия «экранизации философии» достаточно вероятны, однако вполне достойны рассмотрения не только на уровне наиболее общих предпосылок, о которых сказано выше, но и в смысле законов конституируемого Матрицей мира, соотношения всех его частей и целостной спрограммированности. Матрица — не реальность, безусловно, но пока нет доказательств, что такая реальность не имеет права на существование.

---

1. Гройс Б. // Искусство кино. 2000. №6. С.100.

2. Bostrom N. // Philosophical Quarterly. Oxford. 2003. Vol. 53. №211. P. 243-255.
3. Гуссерль Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология. СПб.: Владимир Даль, 2003. 399 с.
4. См.: Хайдеггер М. Бытие и время. М.: Ad Marginem, 1997. 451 с.
5. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто. М., 2002. 639 с.