

Д Ж Е Й К Х О Р С Л И

# ВОЙН МАТРИЦЫ



НОВАЯЗВРИКА

ДЖЕЙК ХОРСЛИ

# ВОИН МАТРИЦЫ

КАК СТАТЬ ИЗБРАННЫМ  
неофициальный справочник

[САНКТ-ПЕТЕРБУРГ]

АМФОРА  
2004

УДК 82/89  
ББК 84.4 Вл  
Х 82

JAKE HORSLEY  
Matrix Warrior

Перевела с английского Е. С. Марницына  
Под редакцией Б. В. Останина

Предисловие А. Секацкого

*Издательство выражает благодарность  
литературному агентству «Synopsis»  
за содействие в приобретении прав*

*Защиту интеллектуальной собственности и прав  
издательской группы «Амфора»  
осуществляет юридическая компания  
«Усков и Партнеры»*



**Хорсли, Д.**

Х 82 Воин матрицы: Как стать Избранным: Неофициальный справочник / Джейк Хорсли ; [пер. с англ. Е. Марницыной; предисл. А. Секацкого]. — СПб. : Амфора. ТИД Амфора, 2004. — 344 с.

ISBN 5-94278-468-X

Книга Джейка Хорсли — блестящий опыт интерпретации, своеобразный комментарий к знаменитому фантастическому фильму Э. и Л. Вачовски «Матрица». На материале фильма автор в легкой, игровой манере исследует один из основных социокультурных феноменов нашего времени.

УДК 82/89  
ББК 84.4 Вл

Copyright © Jake Horsley 2003  
Diagrams © Jake Horsley 2003

© Марницына Е., перевод, 2003  
© Секацкий А., предисловие, 2003  
© Издание на русском языке,  
оформление,  
ЗАО ТИД «Амфора», 2004

ISBN 5-94278-468-X

## ГЛАВНАЯ ЛОВУШКА МИРА

Прочитав книгу Джейка Хорсли, можно убедиться в правоте вывода Мартина Хайдеггера, заявившего однажды, что все крупные мыслители говорят об одном и том же. Любой автор, пытающийся идти магистральным путем европейской метафизики, неизбежно оказывается *мыслящим вслед*, независимо от того, насколько ему известны собственные предшественники. «Воин матрицы» посвящен вопросам, которые являются естественными для всякого работающего сознания. Почему я не свободен? Кто или что ограничивает мою свободу? Почему подлинное бытие находится всегда не здесь, а истина скрыта за семью печатями? И, наконец, есть ли выход, возможно ли обрести подлинность, найти себя, открыть истину и что для этого нужно делать?

Джейк Хорсли пытается дать ответ на все эти вопросы. С должной мерой бесстрашия, как и подобает истинному художнику, не увиливая в сторону, не оправдываясь трудностью взятой на себя миссии. Такая позиция изначально уязвима, она открыта для критики со всех сторон — хотя бы потому, что у каждого

есть своя версия порабощения и освобождения. В подобных случаях читательское внимание и читательская пристрастность гарантированы одновременно: иными словами, легко заинтересовать, но трудно не разочаровать. Уязвимость усугубляется еще и тем, что автор отнюдь не перегружен философской эрудицией: ему известны далеко не все предшественники. Зато знаниями, которыми Хорсли владеет, он владеет в совершенстве, и построенная на их основе объяснительная схема работает на пределе возможностей. Это значит, что обладатели аналогичного культурного багажа могут найти в авторе «Воина матрицы» долгожданного гуру или пророка: все накопившееся напряжение невысказанности и косноязычия воплощается в стройную, изящную теорию, возможное кредо нового компьютерного поколения.

Авторитеты, на которые опирается Хорсли, у всех на слуху: Карлос Кастанеда, Филип Дик, популярные дзенские коаны, не менее популярные мотивы экзистенциализма, усвоенные еще рок-культурой. Самый универсальный и доступный набор для достижения просветления, давно уже перешедший национальные границы и ставший достоянием встревоженной части глобализованного человечества. Но главным источником вдохновения является киношедевр братьев Вачовски — фильм «Матрица». Хорсли с самого начала предлагает отнестись к фильму предельно серьезно, как

к самодостаточному CD-Евангелию, нуждающемуся в разгадке и требующему вдумчивой интерпретации. Персонажи «Матрицы» — Нео, Морфеус, Тринити, агент Смит — это одновременно и герои книги, на «опыт» которых автор ссылается для обоснования важнейших своих выводов.

Таким образом, перед нами весьма необычное явление культуры — книга, написанная по мотивам фильма. Причем речь никоим образом не идет о критическом исследовании; в данном случае кино служит исходной реальностью, чем-то вроде «жизненных впечатлений», которые писатель традиционно предлагает читателю, не испытывая никаких сомнений по поводу ценности своего приношения. Кино как зрелище и как событие уже давно обладает определенными преимуществами перед прочими жизненными впечатлениями. Во-первых, интенсивность переживаний диктует первоочередность запоминания. Во-вторых, неповторимость собственно житейских сюжетов давно уже отошла в прошлое — нам только кажется, что мы живем разные жизни, утверждает Джейк Хорсли, — на самом деле каждому предьявляется к проживанию примерно одно и то же. А извлечь нечто уникальное и индивидуально-поучительное из фильма ничуть не труднее, чем отыскать действительно свое в шаблонной стандартной повседневности. Жизнь, прожитая зрителем в кино, порой куда более содержательна, чем жизнь, проведенная



клерком в офисе. Следовательно, и писатель, собирающийся делиться впечатлениями, имеет полное право руководствоваться опытом более интересной и насыщенной жизни — даже странно, что такое очевидное соображение никому прежде не приходило в голову.

Автор «Воина матрицы» решился на эксперимент по пересмотру контуров «реальной жизни, требующей осмысления»; эксперимент завершился успехом, свидетельством чего и является эта книга. Может быть, начинание окажется пророческим, станет первой ласточкой в ряду опирающейся на кинореальность литературы. Во всяком случае, благодаря Хорсли мы теперь располагаем удивительным «мультимедийным» произведением, отдельные части которого создавались в разное время разными людьми, причем между видеорядом и фильмом нет отношений первичности и вторичности: книга является путеводителем по фильму и прилегающему к нему пространству воображения — но она же служит и органичным философским обобщением зрелища. В едином языке произведения нет никакого разнобоя.

Что же представляет собой грозная и вездесущая Матрица? Прежде всего это новое имя и новый облик сверхперсональной силы, давно уже известной в своих прежних воплощениях. Когда-то не видимые невооруженным глазом существа, избравшие своей средой обитания человеческий мир (социальность), напо-

минали мифических чудовищ — таков, например, Левиафан, описанный Томасом Гоббсом. Сюда же относятся и inferнальные обитатели иномасштабных пространств, выслеженные Даниилом Андреевым: уицраоры, питающиеся великодержавными аффектами, игвы, жаждущие *гавваха*, тучнеющие от эпидемий ужаса и отчаяния... Затем звероподобных монстров вытеснили порождения беспечной и бесконечной человеческой любознательности: кажется, все началось с доктора Франкенштейна. Но достаточно вспомнить Паровоз, тотемное животное постреволюционной России и постковбойской Америки — сколько жертв было принесено этому ненасытному монстру...

Везде, где человек отказывается от своей суверенности, возникает квазисубъект, произрастающий как на дрожжах на наших отчужденных правах, ненасытное существо, больше всего на свете желающее собрать в единую плоть рассыпанные атомы-индивиды и построить из них (из нас) собственное тело, тело социума. Матрица — последнее из этих воплощений, самое хитрое и изоциренное, способное управлять не только с помощью страха и энтузиазма, но и посредством программирования наслаждений, крайне стереотипных, но рассылаемых каждому в индивидуальной товарной упаковке. Изобличение матрицы, определение границ ее присутствия и, так сказать, пределов досягаемости является одной

из важнейших задач для Джейка Хорсли. На страницах книги можно найти немало прощательных наблюдений.

Вовлеченные в сферу влияния матрицы («подключенные»), рядовые граждане общества потребления прежде всего дезориентированы в проявлениях своей воли, желаний и, конечно же, в осуществлении свободного выбора. Подключенный может страстно желать любую вещь (хоть всю тысячу мелочей сразу), может стремиться к тому или иному статусу, не подозревая, что предметы его вожделений предварительно заготовлены и подсунуты ему. Индивидуальные проявления фальсифицированы уже на уровне *основных мотивов*: секса, тщеславия, стремления быть не хуже других, наконец, на уровне самого мощного и действенного мотива — инерции повседневности. Все проявляемые старания *добиться своего* только способствуют консолидации матрицы, поскольку их траектории уже заранее предусмотрены и как раз проходят по линиям регенерации воплощенного тела. Порывы, спровоцированные основными мотивами, активируют команду «Распечатать!» — и появляется очередная распечатка самотиражируемого текста. Ее по инерции называют судьбой, тогда как правильнее было бы называть инструкцией.

Распознать выполнение инструкции в кажущемся проявлении свободной воли — задача не из легких. Для этого надо стать Воином. Подклю-

ченные не пересекают границы иллюзии и, соответственно, не могут взглянуть на нее с другой стороны, из пустыни реального. Ведь матрица неразрушаема даже принципом превратности, даже бунт она может обратить в свою пользу. Достаточно вспомнить участь, которая постигла движение хиппи. Эти выразители протеста против всего буржуазного, отвергающие общество потребления в самых различных его проявлениях, предпочли рваные джинсы приличному костюму, ночевку под открытым небом комфортной спальне и гитарный перебор слащавой музыке. Но, едва оглянувшись, они увидели все свои предпочтения в витринах, снабженные товарной упаковкой и соответствующими ценниками. Матрица не просто выдержала удар, она использовала энергию удара для наращивания собственной массы и упрочения невидимых цепей.

Хорсли старается не упустить ничего в своем расследовании всевластия матрицы. Скажем, своеобразной ловушкой для вовлечения и утилизации подключенных служит идея рациональности. Навыки рационального мышления помогают размещать задания в удобных персональных ячейках. Не нужно никакого экстатического единения, никакого гавваха — просто сделай свои выводы, пользуясь правилами, которыми пользуются все. Полученный индивидуальный результат легко суммируется со всеми прочими результатами, порядок нигде не нарушается, а рациональность оказывается

высшей формой политкорректности, неизменно приводящей к желанному компромиссу. Затем компромисс заимствует имя у истины, и дело сделано.

И все же выход из-под юрисдикции матрицы возможен. Смутные подозрения относительно своей несамостоятельности время от времени испытывают и подключенные (именно это препятствует повсеместному распространению дешевого оптимизма), но только восставшие против матрицы (воины) способны понять, как в действительности обстоит дело. Лишь познание степени собственного порабощения дает шанс обрести подлинность и суверенность. Для этого требуется зоркость, в полной мере доступная только Просветленным, но уже воин, бросивший вызов матрице, способен к самому главному: отличить состояние *мног живут* от состояния *я живу*.

Джейк Хорсли подробно описывает путь воина, вступая в переключку с Кастанедой и опираясь на опыт Нео, главного героя кинореальности братьев Вачовски. Перечисляются подстерегающие опасности и способы их преодоления, рассматриваются источники силы и возможные союзники воина против матрицы: перед нами разворачивается картина болевых точек современного общества. Анализ выполнен в традициях социологического очерка, идущих от «Восстания масс» Ортеги и-Гассета с привлечением даосских и буддистских рецептов.

Воин руководствуется стратегией *неподдания миру*, он учится преодолевать диктатуру основных мотивов, опознаваемую благодаря особой алчности и сосредоточенности поработенных. Воин понимает: если в поисках счастья ты наткнулся на очередь, значит, ты забрел не туда. Восставший против матрицы культивирует чистые и интенсивные состояния души, лишённые лишённости, самодостаточные в своих проявлениях подобно произведениям искусства. Эти состояния могут иметь те же самые названия, что и аффекты поработенных: любовь, независимость, благодать, но инфляция имен остановлена, и для каждого имени восстанавливается соответствие с сущностью.

Несомненным достоинством книги является свободное ориентирование в картине мира, сложившейся после появления виртуальной реальности. Вечные проблемы переведены на язык компьютерного поколения, язык, еще недавно казавшийся беспомощным детским лепетом, непригодным для глубоких обобщений и точных формулировок. Джейк Хорсли справился со своей нелегкой задачей, теперь мы можем видеть, как происходит самозарождение новых богов в оставленной без присмотра реальности. Например, как в мелькании клипов постепенно материализуется грозный Юкста, Бог Рекламы, требующий от своих адептов собрать три упаковки, четыре обертки, пять вкладьшей, а заодно избавиться от шести признаков нездоровых волос. Уже сейчас

видно, что по своему нраву новый бог ничуть не менее ревностен, чем Иегова. От Матрицы отпочковываются новые химерные матрицы, подстерегающие Нео и его последователей на пути освобождения. И Воину всегда следует помнить мудрое изречение чаньского монаха: «Последняя иллюзия состоит в том, что можно обойтись без иллюзий».

*Александр Секацкий*

*Митчу — за то, что назначил красную таблетку.  
Волшебникам и ведьмам озера Атитлан,  
дону Хуану Матусу и команде Просветленных —  
с вечной признательностью*

Энергия и есть единственно Жизнь, и есть от Тела; Рассудок же есть энергия, вервье и приводящее.

Сегодняшняя истина прежде была лишь догадкой.

Все достойное веры есть образ истины.

«Истинна древняя вера в то, что мир в конце шести тысяч лет погибнет в огне», — так мне сказали в Аду. Ибо, когда Херувим с пламенеющим мечом оставит стражу у древа жизни, все творение испепелится и станет святым и вечным, как ныне греховно и тленно.

Если б врата познания были открыты, людям открылась бы бесконечность.

Но люди укрылись от мира и видят его лишь в узкие щели своих пещер<sup>1</sup>.

Исходя из своей силы разума человек может сравнивать или судить только о том, что он познал.

Познав три чувства или три стихии, нельзя вывести четвертое или пятое.

Желания человека ограничены его познанием, никто не может желать того, чего он не познал<sup>2</sup>.

Уильям Блейк

<sup>1</sup> Цитаты из сб. «Бракосочетание Рая и Ада» У. Блейка приводятся в переводе А. Сергеева.

<sup>2</sup> Перевод Е. Марницыной.

## ПРЕДИСЛОВИЕ

### «ЭТО НЕ ПРОСТО ФИЛЬМ, ЭТО СОБЫТИЕ!»

Когда в пасхальные дни 1999 года вышел фильм «Матрица», миллионы зрителей с энтузиазмом откликнулись на его потрясающие спецэффекты и дерзкий сюжет и выразили благодарность за то, что было ими воспринято — и совершенно справедливо — как высшего качества голливудское развлечение. Однако горстка зрителей, людей не ортодоксальной точки зрения, чьи ряды тем не менее с каждым годом растут, нашла в этом фильме нечто большее, чем просто развлечение. Она нашла в нем смысл.

Большинство этих людей — до сих пор подростки, и когда они увидели фильм, круто изменивший их жизнь, им было всего лет десять-двенадцать. Многие из них наверняка курят слишком много марихуаны, играют в жестокие видеоигры, слишком много времени проводят в одиночестве и редко берут в руки книгу, если вообще ее берут. Вполне возможно, что среди пронизательных взрослых есть люди, которые постигли<sup>1</sup> «смысл»

<sup>1</sup> Автор использует слово «grok», которое в романе Роберта Хайнлайна «Чужак в стране чужой» означает «понимать полностью, до конца». (Здесь и далее примеч. пер.)

фильма, но их явно немного. Большинство взрослых зрителей (поскольку они уже выросли) утратили гибкость, воображение, а возможно, и иллюзии, необходимые для понимания фильма на более глубоком уровне и для осознания его как «истины». Но тысячи, а то и миллионы подростков были готовы к идее о том, что реальность — это «дерьмо» без малейшей надежды на улучшение, они-то всей душой и телом восприняли «Матрицу» и без сомнений и сожалений с жадностью проглотили красную таблетку. Остальные же из нас, как сказано в фильме, к отключению еще не готовы.

Вероятность того, что все рассказанное в фильме — абсолютная правда (пусть даже в замаскированном и искаженном виде), оказалась для многих молодых людей слишком дразнящей, слишком приятной, слишком бунтарской и радикальной, чтобы ей противостоять. Они восприняли фильм целиком и, соответственно, приспособили к нему свое мировоззрение. «Матрица» — не просто еще один научно-фантастический задурачивающий мозги фильм, она — сигнал, посланный из реального мира (мира Морфеуса, Зиона и «Навуходоносора») в мир иллюзорных лабиринтов, где все мы в ловушке. Сигнал послан, чтобы сообщить нам о том, что с нами происходит, и передать необходимые сведения о том, как выбраться из это-

го мира, пока это еще возможно, и возвратиться в реальность.

Однако вера в это вовсе не так безумна, как может показаться на первый взгляд, и вовсе не должна тревожить родителей, уже обеспокоенных все более и более углубляющейся пропастью между отцами и детьми. Быть может, дети и безумны, но они не глупы. И даже если они не могут отличить Пана от Диониса, а Юнга от Джозефа Кэмпбелла, все равно они знают о мифах и легендах всё. Они знают об интеллектуальных упражнениях, или голололомках, как они их называют, и они знают, что все это метафора. Они инстинктивно понимают, что смысл, просачивающийся к нам через различные каналы СМИ, то есть через матрицу, утрачивает свою чистоту, и однако же его суть чудесным образом остается нетронутой. Эту суть можно свести к трем главным истинам или условностям:

1. Мир — это тюрьма, сотканная из наших мыслей, грез, страхов и желаний; ее цель ослепить нас и скрыть правду о нас.

2. Мы — рабы. Своей жизнью и судьбой мы распоряжаемся не больше, чем скот в стаде или куры в курятнике. Мы находимся во власти у сил, о которых совершенно ничего не знаем и которым совершенно нет дела до нашего благополучия.

3. Человечество — это пища, а тот мир, который мы воспринимаем, — это искусно

сконструированный механизм, посредством которого нас отвлекают от того факта, что мир — это ферма, а мы — стадо скота. Все наши мечты — это мечты мяса, перед тем как его съедят.

Я утверждаю, что принять эти три идеи как имеющие отношение к реальности могут только люди с широким кругозором или абсолютно лишенные иллюзий (а лучше то и другое вместе взятое). Эти идеи удерживаются в удобных границах фантазии, будь то научно-фантастические фильмы или книги, античная мифология или голливудский боевик. Но на самом деле эти идеи вовсе не новы.

Эти идеи, сохранившиеся в большинстве культур, являются центральными для систем человеческих верований и известны на протяжении всей письменной истории. Например, на том, что мир вовсе не то, чем он кажется, настаивали все религии, на это указывали все мифы, к этому, вопреки всем здравым и даже не здравым сомнениям, пришла в прошлом веке наука.

Мы лишены права голоса при принятии решений; воля — всего-навсего самая любимая нами и рьяно защищаемая иллюзия; мы — всего лишь крохотный элемент гигантского механизма, огромной системы, которую с наших сегодняшних позиций мы даже не способны себе представить, — именно

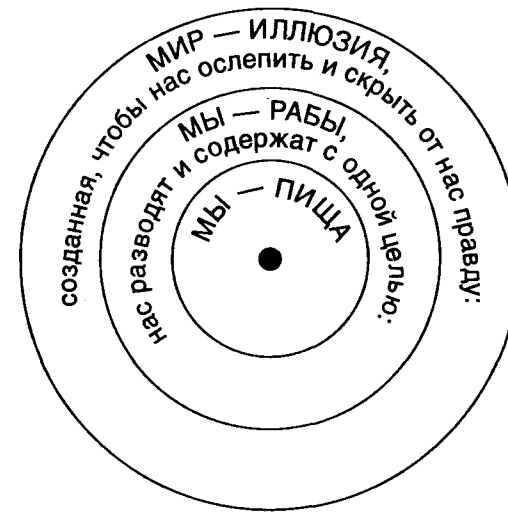


Рис. 1. Красная таблетка

этому нас, с младых ногтей до старости, учат все религии. Мифы подразумевают точно те же аргументы: если Бог или боги есть, человеческие усилия неизбежно превращаются в глупое безрассудство, в лучшем случае это своеобразное божественное испытание, в худшем — шутка холодного и безразличного Рока. Хуже всего то, что современная наука, от Дарвина до теории хаоса, приводит те же самые аргументы, излагая их в рациональной, а не мистической форме, и заменяя такие понятия, как Бог и Рок, на гравитацию и субатомные частицы.

Остается рассмотреть третью идею.



Ни религия, ни наука до сих пор даже мимоходом не утверждали, что человечество существует для того, чтобы служить пищей для существ, о которых мы ничего не знаем. Они пожирают нас, как каждый вид существ пожирает те виды, что ниже его, — пожирает ради собственного выживания. Конечно, человечество всегда считало человека главным хищником в мире хищников, надежно обосновавшимся на вершине пищевой цепи. К тому же некоторые гностические тексты называют Бога «пожирателем людей», и если не считать этой довольно неловкой промашки (а ведь именно за такого рода промахи гностические тексты были удалены из Библии), то какие-либо важные параллели с этой крайне неприятной идеей мы находим только в древних мифах и оккультизме. Но к этому мы еще вернемся.

На данном этапе я хочу показать, что в фильме «Матрица» в развлекательной и даже легкомысленной и упрощенной манере поставлены вопросы, важные для понимания удела современного человека и того, что значит быть человеком. Как и все основные мифы, фильм затрагивает проблемы как частного, так и всеобщего характера, относящиеся к истинному и к мирскому, и переносит их в воображаемый мир. Несмотря на то что эти проблемы вынесены за пределы нашего повседневного опыта, или, скорее, благодаря

этому, они приобретают для нас совершенно новый смысл. Пробуждается истина, хотя бы на те два часа, когда мы переносимся в другой мир, где нет ничего истинного, а значит, все возможно. Иными словами, безнадежность, отчаяние, паника, скука, тревога, паранойя, утрата собственного «я», чувство нереального, ощущение, будто ты загнан, лишился воли и энергии, будто против тебя строят заговор, ты находишься в тупике и выхода нет, а главное, чувство полной бессмысленности и бесполезности, которое охватывает общественную и частную жизнь в XXI веке, — все это обретает свой точный смысл в рамках созданной в «Матрице» системы ценностей.

Именно об этом говорят и мифы. Они не столько рационально объясняют нашу жизнь, сколько эмоционально ее истолковывают. Мифы созданы не для того, чтобы объяснить происходящее, а для того, чтобы прояснить наши чувства по поводу того, что происходит. Мифы — это коллективные фантазии. Поэтому «Матрица», в которой жизнь рассматривается как коллективная фантазия, — это действительно мифическая история. Миф самого человечества, фантазия в фантазии, миф о мифе, метафора ради метафоры. В фильме переплетаются наука и религия, при этом обе они оказываются всего лишь взаимодополняющими друг друга формами

мифологии: рациональной и интуитивной, левым и правым полушариями головного мозга. Истина постигается не через одно или другое, а через правильное расположение и сочетание обеих. Если жизнь — это всего лишь временная, иллюзорная и, в конце концов, произвольная интерпретация энергии, то мифы — это схемы, следуя которым мы придем к пониманию умственных процессов, приводящих к данной интерпретации. И это не значит, что если они меньше реальности, то они вне нее, напротив, они вне реальности потому, что они — те самые механизмы, посредством которых эта реальность создается. В этом случае фильм, являясь голограммическим комплексом внутри голограммы самой жизни, вполне может быть окном и даже дверью в реальность, которая лежит за ее пределами. Возможно, именно то, о чем пытаются нам поведать наркоманы и компьютерщики, — это и есть истина.

Как и все настоящие мифы, «Матрица» — это процесс индивидуации, во время которого душа посредством испытаний и страданий очищается от всего чуждого и обретает себя как целостность. В фильме апофеоз этого «я» приобретает форму просвещения, когда мир оказывается всего лишь миражом, который играет с душой, испытывает ее и бросает ей

вызов. Как только Нео способен «прочитать код», игра окончена или, как минимум, переходит на следующий уровень. Он насмешливо и чуть с грустью качает головой и ленивым движением руки останавливает летящие в него пули, как будто хочет сказать: «Довольно». Воспринимая мир таким, каков он есть, Нео превращает его из неприятеля в союзника, возможно, даже в благодетеля. Мир — объект его воли: Нео формирует то, что считает нужным. Эта сверхъестественная кульминация делает «Матрицу» самым великим и самым популярным приключенческим фильмом, не просто мифом, а метамифом, мифом о внутреннем процессе, посредством которого создаются мифы и люди. В «Матрице» мир представлен как миф, а Человек — как Мессия и его Враг, как разрывающийся на части между двумя противоположными сторонами своей сущности.

Поскольку слишком многие подростки и даже взрослые верят в то, что «Матрица» скрывает тайны, разгадать которые способны только они, — тайны могущества, просвещенности и независимости, — отвергнуть эту веру с порога было бы с нашей стороны неразумно. Если мы доверяем наркоманам, киноманьякам и киберпанкам — всем этим глашатаям грядущего Духа времени, интуитивно способным отличить обычный научно-фантастический блокбастер от подлинного

откровения, — тогда мы обязаны, как минимум, допустить, что «Матрица» — это нечто большее, чем просто фильм. Поскольку современные дети предпочитают читать с компьютерного экрана и средством их коммуникации являются образы и свет, поскольку жизнь, вселенную и все прочее они толкуют при помощи боевиков, фэнтези, романтических приключений, триллеров и спецэффектов, а религия и наука, равно как и мифология, видятся составной частью тайного заговора, обманом направляющего нас к молчаливой покорности и превращающего в стадо «спокойных индусских коров» (как заявил Тайлер Дёрден, герой фильма «Бойцовский клуб»), постольку единственным источником, где остается искать смысл, являются кинофильмы и СМИ. Двадцать пять лет назад панк-рок дал подросткам нечто такое, во что можно верить и чему можно подражать, он служил той же цели, какой служила бы и религия, если бы те же подростки еще раньше не заклеили религию как нечто «некрутое». Сегодня с каждой пролетевшей наносекундой молодежь становится все более эклектичной и черпает вдохновение и информацию (как руководство к действию) где только можно. Кино — это главное из искусств, а фильмы вроде «Матрицы» сочетают в себе чувствительность панков, философскую интуицию, мистицизм кунфу, теорию тайного заговора оккультизма,

шик массового уничтожения, галлюциногенные образы и эффекты, параноидальную убежденность и, наконец, мессианское послание спасения. Такое кино для молодого поколения — как минимум, священная книга нашего времени.

Возможно, этот фильм — миф нашего времени. Искусно сработанная программа, карта, следуя которой (если делать это прилежно и упорно) мы, как и Томас, сумеем отыскать фундаментальную истину о себе. Во всяком случае, не сделав этого, мы были бы просто дураками. Ибо, как утверждает последний великий миф нашего времени (христианство), «Истина сделает вас свободными». Свобода — вот о чем «Матрица». Чтобы это понять, вовсе не обязательно быть киберпанком.

*Джейк Хорсли, август 2002*

## Первая переменная ЖИЗНЬ В МИРЕ ГРЕЗ

### I. Реальность как западня: постмодернистское разложение XXI века

2002-й год. Рубеж тысячелетия пришел и ушел — компьютерный кризис 2000 года стал еще одним несбывшимся пророчеством, и конец цивилизации вновь на неопределенное время отложили. И все-таки через два с половиной года после этого колоссального разочарования все и впрямь изменилось.

Падение башен-близнецов заставило отказать от коллективной иллюзии, будто бы некоторые вещи созданы навсегда и что нацеленная на геноцид цивилизация может каким-то образом избежать возмездия за свои действия. Публичное объявление о клонировании человека разрушило ни на чем не основанную убежденность человека в своей уникальности и внесло путаницу в некогда важнейший вопрос о единственности человеческой души, который теперь, вероятно, вообще утратил свой смысл. (А можно ли клонировать не только тело, но и душу? Наука не стала заниматься этим опасным вопросом.) Последнее, но не менее важное: на-

чалось долгожданное исполнение пророчеств из книги Откровения, и началось оно с вживления людям (сначала детям и страдающим старческим слабоумием) микрочипов. Искусственный интеллект наконец-то успешно проник в организм человека. Чипы-имплантанты, как нам сообщили, — это инвестиция в будущее. Скоро они будут у всех. Что вполне естественно: ведь если электронная суперструктура не сумеет опознать нас посредством чипа, мы не сможем существовать в компьютерном обществе. Как в супермаркете нельзя купить товар, не сканировав его штрих-код, как на дискотеке, покинув ее, нельзя вернуться назад, не предъявив маленькую метку, так никто не сможет ни покупать, ни продавать без собственного «имени зверя». Добро пожаловать в новое тысячелетие!

Микрочип имеет особое значение, так как о нем упоминалось еще в Библии (Откр. 13, 17). В конце концов, у богобоязненных людей во всем мире есть возможность поучаствовать в деле Антихриста. Да, друзья, наступает особая эпоха, когда тому, кто избежал паранойи, лучше быть мертвым. Или все равно что мертвым.

Возвышение техники над всеми человеческими деяниями, ее полное главенство и незаменимость — в XXI веке общепризнанный факт. Назовем это процессом овнешнения,

имея в виду то мировоззрение, согласно которому все истинно ценное находится вне нас. Еще это мировоззрение довольно оригинально называют материализмом. Как следствие, все внутренние, абстрактные или «духовные» ценности вытеснены на периферию и признаны несущественными. Они — украшения или привилегии, предметы роскоши, которыми мы пользуемся для того, чтобы отдохнуть и развлечься (когда-то такую же функцию выполняло телевидение, прежде чем оно стало составной частью нашей психики).

Впервые материализм овладел нашей жизнью во времена промышленной революции, затем, когда люди поверили, что наука и техника помогут нам заключить новый договор с Богом-Отцом и создать рай на земле, его влияние вновь усилилось. Однако к тому времени, когда атомная бомба испепелила несколько сотен тысяч японских граждан, а телевидение занялось превращением людей в потребителей-зомби, этой счастливой иллюзии предавались разве что сторонники теории плоской земли и фундаменталисты. К власти пришел реализм. Стало ясно, что техника не улучшит качество жизни, а разве что смажет колеса на пути к полному уничтожению человечества. Но и это показалось полезным: если уж мы движемся к разрушению, давайте сделаем наш путь по возможности быстрым и безболезненным.

Человечество очень легковерно, особенно когда речь идет о его вере в собственные выдумки. Чары техники проникли так глубоко, что люди вновь поверили в модель рая на земле (хотя на этот раз убрали Бога-Отца со сцены). Невероятная мощь наших машин была настолько опьяняющей, что мы снова поверили (как верил в своих утопиях Г. Дж. Уэлс) в возможность совершить буквально все. Если планета разрушится, ничего страшного — мы просто переберемся на другую. Если общество захлестнут преступность и безумие — мы построим более крупные и прочные тюрьмы и найдем ответственного за это ген. А если не удастся и это, мы перестроим общество, превратим его в одну огромную тюрьму и позаботимся о том, чтобы всем неполноценным был имплантирован микрочип. Это позволит удерживать их в пределах нормы, а что касается законопослушных граждан, то они сами будут подчиняться закону и вести себя должным образом. Если же угроза смерти (а она обязательно возникнет) испортит наши неоправданные планы на будущее, то и в этом случае есть решение: таблетки бессмертия, трансплантация органов, клонирование человека, перенесение сознания на компьютерный диск! Смерть не сможет угнетать людей, которые станут богами. Законы природы, как и любые другие, существуют для того, чтобы их нарушать. Человек,

ученый, рационалист, задумавший улучшить все сферы бытия, которые он считал для себя неприемлемыми, — это, как сказала Мэри Шелли, «новый Прометей». Прометей — еще одно имя в еще более безрадостном мифе для Люцифера.

Итак, мы живем в эпоху пост-миллениума и постмодернизма. Мы живем в обществе потребления, где всё, кроме нас, существует, чтобы на него охотиться, чтобы его убивать, делать собственностью, раскладывать по полкам, покупать, продавать, переделывать, потреблять, соблазнять, а если необходимо, полностью уничтожать. Мир — это устрица, которая существует единственно для того, чтобы расколоть ее и съесть. Если же внутри нее окажется жемчужина, мы об этом вряд ли узнаем. Или узнаем, только подавившись ею.

Человек — единственное из животных, наделенное желанием господствовать в мире и управлять природой. Желание это, в сущности, психопатическое, ибо оно подразумевает разделение на «нас» и окружающую среду. Земля сотворила людей и других живых существ, преследуя какие-то свои цели, но мир создан именно человеком. А поскольку тот мир, который мы создали, не поладил с окружающей средой, то человечеству пришлось выбирать, кому из них хранить верность. Судя по доступным нам свидетельствам, человечество, возможно из чувства гордости и неблаго-

дарности, выбрало мир. Выбор оказался ошибочным. Но кого в этом винить? Подвох заключается в том, что мир, который мы создали сами, не имеет в нас соответствующей реальности — ни органической энергии, ни сущности — и поэтому не способен поддерживать нас физически. Чем дольше мы пребываем в этом мире, тем глубже в него погружаемся, тем сильнее запутываемся, тем дальше отходим от естественной окружающей среды и нашей биологической природы, тем значительнее дисгармония между нами, мы становимся психопатиками, слабеем, в нашу жизнь входят отчаяние и отчуждение. Таким образом, то, что мы назвали постмодернистским обществом потребления, — это мир грез психически больного человека, мир, в котором тело и дух сами попали в ловушку. Мы невольно стали рабами темноты, разрушительной программы этого мира. Точно так, как в «Матрице»!

Еще раз: причины нашей ошибки, природа нашего бунта и загадка нашего проклятия и немилости (если они таковы) кроются в удивительной способности людей проецировать свои желания, надежды, страхи и верования вовне; искать смысл за пределами себя, вместо того чтобы искать в том единственном месте, где логично было бы его найти, — *внутри себя*. Пренебрегая внутренними процессами души и духа, даже отрицая их и сосредоточившись исключительно на внешних

достижениях разума и тела, мы лишаем свою жизнь всякого смысла, цели, ценности и, в конечном итоге, — самой реальности.

Коренные жители Америки (и шаманы во всех культурах) имеют свой взгляд на реальность, о котором здесь стоит упомянуть. Прежде всего они анимисты, то есть верят в то, что все в природе — от ничтожной песчинки и личинки до самой далекой звезды — преисполнено жизни и имеет душу. Они верят в то, что через посредство духов, пребывающих в мельчайшей частичке вещества, с этой душой можно общаться и взаимодействовать. Через это общение удается прийти к пониманию истинной природы и смысла существования. Для них все жизни — одна-единственная жизнь, общее место для последователей «Нью Эйдж»<sup>1</sup>, которое, тем не менее, имеет вполне практическое применение.

Анимизм утверждает, что вселенная — живой организм, и все, что находится во вселенной, является частью этого организма, подобно клеткам и органам внутри человеческого тела, — обособленными и самостоятельными (и к тому же обладающими сознанием) органами, полностью зависящими от организма и подчиненными ему. Для коренных амери-

<sup>1</sup> «Нью Эйдж» («Новый Век») — движение, объединяющее близкие оккультно-мистические школы. Особое место в его доктрине занимает учение о скором наступлении Нового Века, или Эры (эры Водолея), которое связывается с приходом Спасителя.

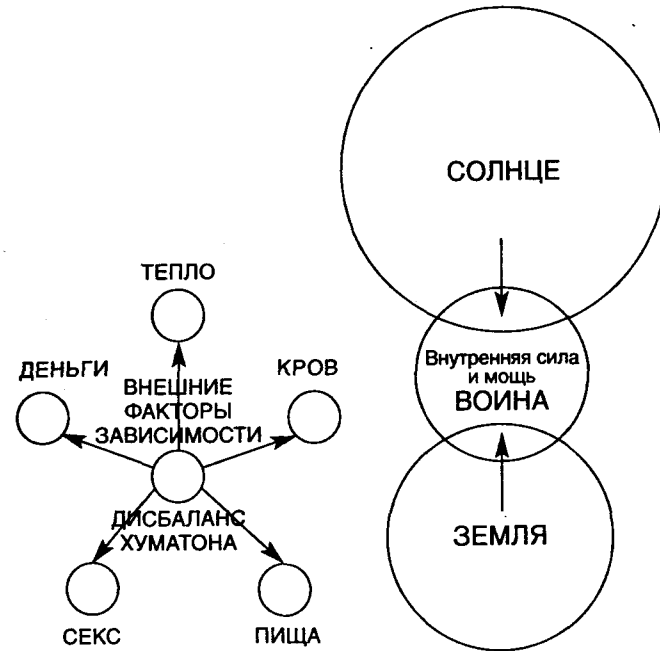


Рис. 2. Техническая матрица в сравнении с органической матрицей

канцев-анимистов Мать-Природа — это матрица, которая, подобно материнской утробе, питает и поддерживает нас до тех пор, пока в определенный момент мы не будем готовы к рождению. Для шаманов это рождение Духа, нередко совпадающее с моментом физической смерти, для христиан — Воскрешение.

Еще мне хочется упомянуть о вере коренных американцев в то, что любая техника,



даже самая лучшая, истощает дух человека. Рассмотрим, например, какой-нибудь электронагревательный прибор. Если мы не хотим обречь себя на беспокойную ночь, дрожа от холода, переминаясь с ноги на ногу, растирая руки и проклиная суровую природу, это удобный и, вероятно, незаменимый в холодный зимний вечер прибор. Однако для коренного американца, для воина любой касты и любых убеждений стихии природы существуют для того, чтобы испытать его, сделать выносливым и жизнеспособным, развить его внутренние силы. Воин, столкнувшийся с ночным холодом и лишенный электронагревателя, чтобы переломить ситуацию в свою пользу, должен опереться на свой ум, а главное — на волю (см. Словарь). Возможно, он разломает на части стул и аккуратно разведет в углу костер. Возможно, он, как герой фильма «Империя наносит ответный удар» Хэн Соло, рассечет огромное двуногое существо и укроется в его внутренностях. В худшем случае воин сохранит мужество и встретит холод без страха, горечи и сожаления. Воин пойдет навстречу холоду, чтобы извлечь для себя урок. Он может прислушаться к реакции своего тела и, если он достаточно находчив и самостоятелен, противопоставит зимнему холоду свое внутреннее тепло. Если же это ему не удастся, сама неудача наверняка чему-нибудь его научит.

Температуру тела могут изменить наши эмоции, и всякий, кому довелось испытать сильное смущение, это подтвердит. Но если у нашего воина будет электронагреватель, он никогда этого не узнает и даже об этом не задумается. Безусловно, электронагреватель — очень удобная вещь. Но так ли она полезна? Верования коренных американцев на этом не останавливаются. Коренной американец не захочет фотографироваться, полагая, что вместе с образом тела он потеряет частичку своей души и что точно так же любое техническое приспособление, от которого он зависит, незаметно обкрадывает его и лишает жизненной энергии, силы. Поскольку мир техники и созданных человеком предметов, в отличие от мира Природы, лишен жизненной силы, эти предметы, чтобы оживить себя (возможно, в подражание органической вселенной), вынуждены похищать жизненную силу у тех, кто их создает, а еще больше у тех, кто ими пользуется.

Музыкант знает это интуитивно. Он вкладывает в свой инструмент душу до тех пор, пока инструмент не станет частью его самого. Воину известно, что то же самое относится ко всему, к чему мы прикасаемся, и то, как мы обращаемся с предметами и используем их в своей жизни, то, что мы думаем и чувствуем в связи с ними, — все это определяет, какой дух мы в них вселяем. Воин знает, что рано или поздно эти предметы оживут.

Большая часть мира, созданная человеком, — довольно уродливое и неуклюжее творение. Этот мир существует, но не знает почему. Как и монстра Шелли, его создали исходя из абсолютно неверных предпосылок, а потом, стыдясь того, что он оказался не таким, каким задумывался, его отринули или, в лучшем случае, плохо с ним обошлись. Поэтому он и восстал против нас. Органическая матрица шаманов и колдунов — это реальность (то есть ее толкование), полная таинственности, мощи и волшебства. Это мир, созданный сознательно, как акт любви и воли. Это сад земных (и неземных) радостей, и всем, кто здесь живет, он предлагает бесконечное разнообразие удовольствий.

Созданная обычными людьми механическая матрица постмодернистского общества потребления — это реальность-ловушка, которая служит единственной цели: скрыть от своих обитателей более подлинное, обширное и глубокое толкование, согласно которому все в мире взаимосвязано и взаимодействует. Матрица, в которой мы живем и которую поддерживаем своими мыслями (хотя, как мы увидим, эти мысли нам не принадлежат), — это мир, построенный вслепую на страхе и рационализме, тюрьма, исполненная несчастий, вражды, смятения, обиды и отчаяния. И это площадка для игр. Но игра доставит удовольствие лишь немногим из нас, возможно, потому, что никто не объяснил нам ее правил.

## II. Нам не смешно: правила для начинающих

### **Правило первое: подключенные отличаются прежде всего внешне**

Будь прозрачен. Убедись, что твои цели такие же, как у всех. Проследи, чтобы твое мнение не было твоим, а исходило от других. Благодаря этому ты не будешь приводить людей в замешательство. Лучше не говорить то, что имеешь в виду. Старайся также не иметь в виду то, что говоришь. В обществе вежливой матрицы искренность опасна. Для хороших взаимоотношений полезно иметь функциональную, но строгую и неизменную личину.

### **Правило второе: ты есть то, чем обладаешь**

Подключенные — собиратели. Чем больше предметов ты приобретешь, тем выше твой статус в глазах других, особенно если это вещи бесполезные. Собственность расширяет границы индивидуальности: чем больше ты собираешь безделушек, тем шире и сложнее твоя индивидуальность. Особую крутизну тебе придадут черные блестящие предметы, например глянцево-солнцезащитные очки или элегантный сотовый телефон. Важно помнить, что предназначение всех этих вещей — не лишить тебя индивидуальности, а заметить ее эффектной пустой маской-фасадом.

Если в твоей «BMW» полно аксессуаров, кому какое дело до того, что у нее плохой ход и что она потребляет много горючего?

**Правило третье: то, что о тебе говорят или думают, невероятно важно**

Главный побудительный мотив для всех объединенных матрицей — нравиться. Чем большему количеству людей ты нравишься и чем сильнее ты им нравишься, тем важнее ты становишься для них и, следовательно, для самого себя. Поскольку подключенным людям не нравится все то, что они не понимают, необходимо быть прямым, простым, предсказуемым и по возможности избегать необычных поступков и оригинальных мыслей. Подключенных мало что интересует и заботит помимо их самих, и потому не следует посягать на их личное пространство. Во время разговора старайся избегать пристального взгляда. Все прямые и личные вопросы необходимо свести к минимуму и приберечь до чрезвычайных обстоятельств, то есть до таких случаев, когда не задать их будет невежливо. Слушать не обязательно. Подключенные люди, как правило, не слушают, а ждут своей очереди заговорить. Поэтому дань вежливости — делать то же самое, равно как и не обращать особого внимания на чувства и потребности других людей, так как это их только смутит.

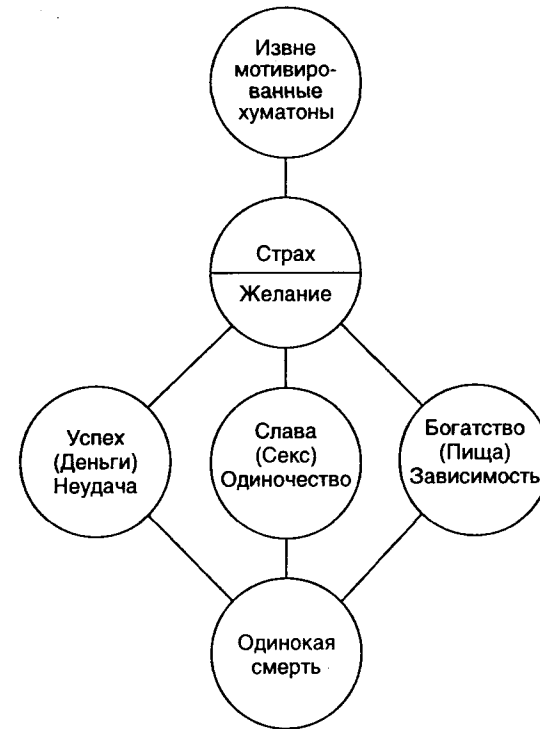


Рис. 3. Жизнь хуматона в матрице

**Правило четвертое: чрезмерные эмоции следует подавлять**

Так как главная забота подключенных нравиться, то они стремятся всегда выглядеть вежливыми, любезными и предупредительными. Любых поступков и слов, которые могут их обидеть, следует тщательно избегать. Подключенных очень легко обидеть,

ибо в том, что касается их чувств, они очень впечатлительны. На самом деле они только о своих чувствах и думают. Следовательно, следует сохранять безупречную маску вежливости до тех пор, пока не оскорбили ваши собственные чувства. Если же это произошло, следует избегать открытой конфронтации, а значит, и эмоциональной стычки — причины дискомфорта для обеих сторон. Гнев необходимо подавлять и выказывать в неприметных и мелких поступках, с тем чтобы оскорбленная сторона так вполне и не осознала, что оскорбление имело место; вместо этого он или она должны смутно ощущать, что в отношениях чего-то не хватает, и терзаться чувством вины и неуверенности. Подключенные редко позволяют себе переживать сильные эмоции, например гнев или горе, а если это все же случается, следят за тем, чтобы их чувства были выражены не прямо — допустим, были направлены на незнакомых людей. Таким образом, подключенные проявляют свои эмоции, не раскрывая ничего личного и никоим образом не компрометируя себя. Негодование, возмущение, горечь, надменность, жалость к самому себе, презрение и плохо скрываемая враждебность — предпочтительные эмоциональные реакции подключенных и их исключительные признаки в рамках социальной матрицы.

### **Правило пятое: подключенные всегда сравнивают себя с другими**

Любой человек индивидуален и необычен, и как таковой важнее, чем любой другой. Единственная правильная стратегия человека — возвеличивать себя всеми доступными способами. Средство такого самовозвеличения — сравнение себя с другими, причем всякий раз, когда это только возможно, в свою пользу. Чем больше удастся унижить других и заставить их почувствовать себя ничтожествами, тем выше вырастает такой человек в глазах других и, как следствие, в своих собственных. Социальная жизнь в матрице определяется противоборством многочисленных «я», каждое из которых претендует на власть над всеми остальными. У объединенных матрицей чувство собственного достоинства зиждется на внешних достижениях, приобретениях и похвале братьев. Жизнь по своей сути соревновательна, а значит, вся власть зависит от управления и господства не над собой, а над другими. Чем больше власти удастся отнять у других, тем больше ее будет у тебя. И наоборот, чем больше возможностей появляется у других, тем меньше у тебя власти над ними. Все это происходит потому, что «я» сравнивает себя с другими по внешним факторам, а не исходя из внутренних ценностей и достоинств. «Я» соревнуется с другими «я»

и при этом понимает, что победу одержит лучший и победителю достанется все. В такой ситуации борьбы за выживание своего «я» все подключенные изначально настроены друг против друга. Врожденная, но тщательно скрываемая враждебность — обычная атмосфера внутри социальной матрицы.

### **Правило шестое: Слава — чаша Грааля всех человеческих устремлений**

Конечная цель всех подключенных тройка: успех, богатство и слава. Однако основание у этих трех целей одно — их сочетание обеспечивает максимум власти над другими. Снискав себе наибольшее уважение среди наибольшего числа людей, мы перехватываем таким образом часть их власти в свою пользу. А поскольку слава предполагает и два других компонента, то конечная цель всех подключенных (даже если достичь ее удастся немногим) — именно слава. Слава гарантирует достаток и успех, она же выводит на следующий уровень — к истинной власти. Добившись обожания и зависти мира через достаток и успех, знаешь о своем превосходстве: миллионы преклоняются перед одним, хотя втайне презирают его. Следовательно, власть над ними обрела полноту, и «я» становится верховным главнокомандующим, Господом Богом в своем собственном мире. Однако большинство подключенных могут наслаждаться этим только со стороны.

### **Правило седьмое: подключенным необходимы идеалы для преклонения и развенчания**

Чтобы коллективная зависть к какому-то привилегированному индивиду (например, к Киану Ривзу) не испортила удовольствие от его обожания, среди подключенных важно культивировать идею о том, что когда-нибудь и они сами достигнут такой же, а то и большей славы. Преклоняться перед тем, кого презираешь, и презирать того, перед кем преклоняешься, вполне в природе подключенных, поскольку в основе всех их действий — чувство ненависти к себе и сознание своего ничтожества. Подключенные смотрят снизу вверх на тех, кто, по их представлениям, находится выше них, и получают от этого удовольствие. С другой стороны, на тех, кого они считают ниже себя, они смотрят сверху вниз и в этом акте уничижения также испытывают удовольствие. При этом они утверждают, что «все люди созданы равными», и очень этим гордятся.

### **III. Семь смертных добродетелей. Основные факторы мотивации для подключенных людей**

#### **Жадность**

Как заверил нас герой фильма «Уолл-стрит» Гордон Гекко, «жадность — это хорошо».

Жадность — это импульс к накоплению собственности, будь то деньги, пища, сексуальные партнеры, знания или власть. Так как жадность подразумевает излишество (удовлетворение испытываешь только тогда, когда имеешь больше, чем необходимо), то жажда обладать тем, чего тебе на самом деле не хочется, и тем, что тебе не нужно, для такого рода маниакального приобретательства вполне в порядке вещей. А так как рациональным обоснованием жадности (превращающим ее в «благо») является то, что, приобретая, мы легче сравниваем себя с теми, у кого вещей меньше, жадность сильнее всего проявляется тогда, когда мы в состоянии приобрести то, в чем действительно нуждаются другие, но что они не могут приобрести (отчасти потому, что оно принадлежит нам). Жадность — это настоящий труд. Она наделяет властью, она вдохновляет действовать на пике возможного, даже если индивид рискует своей жизнью (а все остальные умрут от голода). Поскольку жадность полностью ориентирована вовне, она особенно эффективна для поддержания подключенных в состоянии подключения. Чем больше духовная пустота, тем сильнее необходимость заполнить жизнь материальными побрякушками. Таким образом матрица постоянно себя поддерживает.

### Похоть

Страсть к сексуальному удовлетворению у подключенных также относится к главным. Однако в глубине этой страсти вовсе не гормоны, ибо, став элементом гигантского механизма матрицы, подключенные люди в процессе эволюции утратили свою животную сущность и перестали быть органическими существами. Теперь ими руководят не биологические, а психологические и эмоциональные потребности. Как следствие, некогда здоровая и естественная сексуальная потребность превратилась, как и все прочие фиктивные добродетели, в жажду самовозвышения (нередко выдаваемого за самоунижение). Чем больше людей удалось трахнуть, тем выше самооценка, а чем выше самооценка, тем большую власть человек ощущает над другими. Поэтому в сексуальном удовлетворении всегда должен оставаться элемент презрения и унижения другого, гарантия того, что подлинное слияние невозможно. Подлинное слияние губительно для подключенного человека, так как соперничество неизбежно влечет за собой ослабление, а то и утрату своего «я», которое процветает в изоляции. Следовательно, похоть подключенных людей (сам ее «механизм») не имеет никакого отношения к желанию сексуального единения, а, скорее, связан с жадной властью.

### **Тщеславие**

Тщеславие тесно связано с жадностью и является запрограммированным желанием всех подключенных в полную силу служить системе и таким образом стяжать себе благосклонность и милость системы, или матрицы. И вновь: тщеславие всегда ориентировано во вне. Успех невозможно измерить в терминах внутреннего благополучия, гарантия подлинного успеха — исключительно заверения, поступающие от других. И если внутренний голос подключенного (поскольку он или она все же обладают внутренним голосом) говорит, что успех в чем-то недостаточен или бессмыслен, необходимо, чтобы под воздействием заметного давления со стороны этот голос утих. Своевременное воздействие убедит нас в том, что мы достигли успеха и что успех должен нас радовать. Со временем успешно адаптировавшийся к матрице человек будет измерять свою ценность исключительно на основании социальных критериев, то есть по тому, что о нем говорят другие. Ну а если о том, что нам сопутствует успех и в связи с этим мы испытываем радость, нам сообщает матрица, значит, это истина. На этом этапе из нашего социального круга следует безжалостно удалять тех друзей и знакомых, которые не разделяют наших взглядов на успех или осмеливаются усомниться в ценности наших стремлений. Замыслы воплощаются через служение цело-

му, в данном случае социальной матрице, которая и сообщает нам, чего следует желать и как этого добиться.

### **Зависть**

Зависть — это то, что заставляет «я» стремиться к тому, чем оно еще не стало. Именно зависть к автомобилю «порше» у соседа или к девушке своего приятеля разжигает жадность, похоть и тщеславие подключенного человека и становится движущей силой в его жизни. Так как «я» всех подключенных людей от природы неустойчиво и лишено уверенности, их терзают сомнения и чувство самоунижения, для них совершенно естественно хотеть стать всем тем, чем они еще не стали. Зависть подпитывает и обостряет чувство обиды и враждебности подключенных друг к другу, она придает их словам и действиям необходимую для борьбы остроту. Как мы уже видели в правиле номер семь, подключенные неизбежно презирают тех, перед кем преклоняются (поэтому влюбиться для подключенных людей означает проклятие, хотя они и говорят без конца об этом чувстве), и это противоречивое чувство находит примирение в фальшивой добродетели — зависти. Все лучшие «я» служат тому, чтобы напомнить менее достойным «я» об их ничтожности. Это, в свою очередь, заставляет тех покупать, выпрашивать



или красть все то, что позволит быть не хуже других «я», и в конечном счете их превзойти.

### **Самомнение и жалость к себе**

Подключенный человек сменил благородный некогда грех гордости на более удобную (и фиктивную) добродетель — самомнение. Поскольку гордость подразумевает осознание и оценку своих добродетелей, сильных сторон и поступков, а подобное осознание для подключенных недоступно потому, что они абсолютно отказываются анализировать свою жизнь, постольку единственным средством оценить себя остается возможность сравнивать себя с другими и в любом случае делать вывод о своем превосходстве. Самомянение — это способность оценивать свои чувства, мысли, мнения и решения как несравненно лучшие, чем у других, даже если очевидно, что это не так (даже если на самом деле они не наши, а украдены у других или позаимствованы). Самомянение — важнейшее для всех подключенных умение думать исключительно о себе, невероятно серьезно относиться к своим переживаниям, независимо от того, благотворны они или причиняют страдания, а к переживаниям других относиться со снисходительной усмешкой или, в лучшем случае, с высокомерным состраданием. Самомянение — это на самом деле жа-

лость к себе, выдающая себя за чувство собственного превосходства. Возможно, это самая важная среди фиктивных добродетелей в социальной матрице. Ничто не доставляет подключенным столько удовольствия, как возможность потешить себя мыслью, что они выше тех обстоятельств, в которых оказались. При этом они даже не задумываются о том, что прежде всего сами ответственны за возникновение этих обстоятельств. Таким образом, получается, что жалость к себе выдает себя за чувство собственного превосходства, а самоуничижение скрывается под маской самомнения.

### **Негодование**

Как уже упоминалось в правиле четыре, подключенные много работают над тем, чтобы сохранить свои истинные чувства в тайне. Это делается потому, что сильные эмоции (даже негативные, такие как гнев и горе) оказывают на «я» нежелательное воздействие: под их давлением «я» трансформируется и видоизменяется. Поскольку крохотное, непроницаемое и неподвижное «я» — главное сокровище всех подключенных (на самом деле это та розетка, тот узел, который соединяет их с матрицей), выражать следует только те чувства, при которых «я» сохраняет свой статус и эмоциональный настрой. Как уже говорилось, основной эмоцией подключенных людей

является презрение и враждебность к другим, и потому самой эффективной эмоцией — негодование (эмоция, при которой враждебность и презрение можно выражать с наибольшей прямоотой). Значительную часть жизни подключенные люди проводят в состоянии негодования, и матрица этим пользуется. Телефоны-автоматы, которые съедают монеты (или которые можно оплачивать только картой); автобусы, которых ждешь полчаса, а потом они приходят сразу по трое; упаковка на CD-дисках, которую невозможно снять; коммутаторные системы, для освоения которых требуется слишком много усилий и времени, — все это создано и оберегается матрицей и работающими внутри нее людьми специально для того, чтобы вызвать как можно больше негодования. Негодование связано с сомнением: чем тщеславнее человек, тем легче он подвержен негодованию, чем больше негодования, тем больше сомнения у человека.

### **Лень**

Все подключенные — существа от природы апатичные, праздные и ленивые. Матрица поощряет в них тщеславие, стремление подняться вверх по социальной лестнице, лобные усилия, направленные на материальный мир, но решительно препятствует проявлению настоящего усердия, воли и дисципли-

лины. Внешние цели потому и акцентируются, что славы и богатства можно достичь, даже не работая над своим характером и внутренним содержанием. Необходимо поддерживать определенный уровень самодовольства и успокоенности, обычной для всех подключенных, и ни в коем случае не бороться за подлинные и устойчивые изменения. Постоянный застой — это основа матрицы, без него она не может существовать. Уровень застоя зависит от того, в какой степени удается поддерживать в подключенных иллюзию перемен и тем самым отвлекать от мысли о том, насколько отвратительна и омерзительна правда жизни. Следовательно, необходимо, чтобы у подключенных постоянно были такие стимулы, как внешние цели, желания, проблемы, страхи и так далее, независимо от того, с чем именно — с пищей, кровом, сексом, деньгами, славой или властью — они связаны. В этом случае подключенные совершенно не обращают внимания на свои внутренние потребности и пребывают в постоянном застое. Пока подключенные находятся в состоянии физической и материальной активности, в непрерывной борьбе за преодоление материальных трудностей и решают земные проблемы, они абсолютно пассивны во всем, что касается их внутренней или духовной жизни. В этом состоянии мускулы их творческого воображения (единственное,

чего матрица действительно боится) атрофируются и, за редким исключением, перестают работать.

Подытожим сказанное: все подключенные (то есть почти все и везде, хотя западные «цивилизованные» народы здесь впереди), независимо от того, известно им об этом или нет, играют в реальность как в некую игру, и играют по правилам, которые не они придумали и на которые не давали своего согласия. Чаще всего они даже не подозревают, что такие правила существуют. (Конечно, законы физики, рост энтропии, болезни, смерть, сексуальность и т. д. — это тоже правила, на которые мы своего согласия не давали, но их суть глубже, и мы к этому еще вернемся.) Довольно странно, но матрица согласованной реальности устроена таким образом, что, прежде чем изменить, подчинить себе или нарушить ее правила, необходимо сначала их понять. О существовании этого выбора подавляющее большинство подключенных даже не знает. Логичным шагом к свободе является осознание того, что ты — раб, но этот шаг большинству подключенных сделать очень и очень непросто.

То, что большинство подключенных верят и в Бога, и в Сатану, и в Рок, и в «свободу воли» и даже не задумываются над явной

противоречивостью своего мировоззрения, показывает, как глубоко укоренилось их отрицание. Логично предположить, что миром правит либо Бог, либо Сатана — они не могут делать это вдвоем. Либо наши действия планируются заранее некой силой, которую мы называем «Роком», либо мы сами принимаем решения, опираясь на некий дар, который называем «свободной волей». Есть, впрочем, и третий вариант: Бог и Сатана неким таинственным образом сотрудничают, и Сатана — это тюремный сторож, который не пускает нас к Богу до тех пор, пока мы не докажем, что достаточно для этого умны и сильны; если это так, то «свободная воля» есть нечто, доступное лишь немногим. Это награда для тех Просветленных, кто сумел прокрасться мимо стражника и бежать от predeterminedения. Вот здесь-то и появляется воин матрицы.

#### IV. Автоматы — это мы

Еще в 1940-х годах Хосе Дельгадо начал работать над средствами электронного контроля. Он вшивал быку миниатюрный передатчик, который посылал в мозг быка высокочастотный радиосигнал и останавливал его в самый разгар яростной атаки. Недавно по радио сообщили о радиоуправляемых

крысах со сходным микрочипом, которых отправляют в горящее здание для обнаружения там людей. (Не совсем понятно, что они должны делать, когда найдут людей. Возможно, крысы снабжены миниатюрными передатчиками и радируют пожарным о местонахождении пострадавших.) Преступникам и детям (и пораженным старческим слабоумием) уже вживляли такие же или похожие устройства, так что радиоуправляемые люди появятся буквально со дня на день. Возможно, эти органические роботы уже живут среди нас. Однако, в сущности, все эти разработки — всего лишь последняя ступень, кульминация того, к чему люди шли с момента создания своей первой технической разработки — рациональной системы коммуникации.

Если человечество — единый организм, насчитывающий в настоящее время шесть миллиардов органов, его сознание необходимо равномерно распределить между всеми органами. Точно так же, поскольку все может быть измерено, можно предположить, что существует некое конечное количество мыслительной энергии («человеческого сознания»), которая распределяется между различными «резервуарами», известными нам как отдельные индивиды. Вполне вероятно, что до появления структурированного языка, если мы не были всего-навсего приматами (а в опровержение

этой теории существует масса доводов), человечество было организмом, вполне осведомленным о внутренней взаимосвязи своих органов, и что части этого организма, как и любого другого, находились в постоянном внутреннем взаимодействии. А это подразумевает некое кочующее, племенное, телепатическое сообщество, которое передвигается по земле, охотится и занимается собирательством и рождением себе подобных. Этот родовой организм был связан с землей такой тесной связью, которую нам сейчас и представить себе трудно, и ощущал в этой связи такую безопасность и надежность, которую вряд ли ощущаем мы в наших металлических раковинах и коробках из кирпича и бетона.

Сегодня нас шесть миллиардов сильных, напроць оторванных от земли и абсолютно разобщенных индивидов. И все же нашей главной задачей остается пребывание внутри большой матрицы, возможно, первичной по отношению к возможностям нашего выживания. С этой целью мы создали свою собственную матрицу, конечно же неверно имитируя ту органическую матрицу, в которой были когда-то так счастливы. Примитивное сознание, пропущенное через ДНК (теория морфического резонанса Шелдрейка), можно неким таинственным образом равномерно распределить между всеми представителями данного вида так, что все «органы» сохранят свою

индивидуальность и при этом останутся частью некоего большого целого. Всякий вид — это своеобразный рой, где все соединены друг с другом тончайшими невидимыми нитями, «странный аттрактор» или план. Именно эта генеалогия удерживает их всех в постоянном общении, несмотря на то что они, возможно, никогда не встречались. Так развиваются инстинкты: что бы ни научился делать один представитель вида, этот навык, если угодно, осмотически<sup>1</sup> переходит через ДНК и ко всем остальным. (Если какое-то количество обезьян на одном острове догадаются, как чистить и есть картофель, то в конечном счете все обезьяны на всех островах будут делать то же самое.)

С другой стороны, рациональное сознание, развивать которое до сих пор имели глупость только люди, — это нечто совершенно иное. Поскольку по природе своей оно зависит не от чувств, а от мышления, оно относится к другой категории. Рациональность — это то, что позволяет отмерять энергию и сознание отдельными порциями. Однако то, что отмеряет, оно же и ограничивает. Чувство не имеет границ, а мысль (по крайней мере мысль, в основе которой синтаксис, то есть «упаковки информации», независимо от того, сколь-

<sup>1</sup> Осмос — односторонний перенос растворителя через непроницаемую для растворенных веществ перегородку (мембрану).

ко их) неизбежно сводится к некоему множеству элементов. Любое рациональное существо напоминает компьютер, собранный по новейшим технологиям, но с ограниченным набором опций к программам. На любые заданные обстоятельства у нас, как и у Терминатора в знаменитом фильме, есть набор возможных реакций. Нам остается только выбрать. Отсюда следует, что так называемая свободная воля для рационального существа недоступна.

То, что происходит при использовании левополушарного, рационального сознания прямо противоположно тому, что происходит при использовании правополушарного, интуитивного: род дробится, разобщается и каждый отдельный орган парадоксальным образом утрачивает всякое подобие индивидуальности. Поскольку все члены рода подпитываются от одной и той же матрицы и однако же изолированы друг от друга внутри этой матрицы своими мыслями (рациональное мышление — мышление разделяющее), мы имеем дело с видом, который пребывает в своих мыслях как в ловушке. Такой матрице недостает органической связности, и она не поддерживает живущего в ней индивида, и тогда, пытаясь компенсировать нехватку связующих элементов, индивид создает все новые и новые приспособления, которые лишь усиливают его изоляцию. В силу того, что эти приспособления все

дальше отдаляют индивида от коллектива и родового сознания и тем самым укрепляют чувство разобщенности, техническая рациональная матрица становится более ограниченной и жесткой и в то же время более сложной и изоциренной.

В конце концов такая матрица овладевает не только действиями, но и чувствами и мыслями всех существующих в ней индивидов; подражая настоящей органической матрице, она начинает программировать в живущих в ней инстинкты и образцы поведения, и со временем от них уже не избавиться. Эта матрица загружает «реальность» прямо в ДНК рода, а оттуда в наши эмоции и чувства. Как я уже говорил, новейшие микрочипы, которые превратили человеческий организм в дополнительный прибор для машины, подключенной к компьютерной сверхструктуре (в фильме «Матрица» названной Искусственным Интеллектом), — это всего лишь кульминация давным-давно начавшегося процесса. Мы уже подсоединены к главному винчестеру. Мы уже *автоматы*.

Это не значит, что мы покупаем то, что нам велят купить, переходим дорогу там, где нам велят переходить, и голосуем за того, за кого нам велят голосовать, это значит, что мы думаем и чувствуем в точности то, что социальная матрица, в которую мы попали в момент рождения, запрограммировала как наши

мысли и чувства. С момента нашего рождения любой человек, которого мы встречаем на своем пути, предназначен для того, чтобы формировать и оттачивать наше восприятие реальности до тех пор, пока мы не будем наконец «соответствовать». Все эти люди, начиная с матери и отца, — наши программисты. Их главная задача заключается в том, чтобы превратить нас в действенные и однородные элементы внутри системы жизнеобеспечения этого нового прекрасного мира машин.

Благодаря технике процесс программирования в XXI веке стал эффективным и несложным. Годовалых детей усаживают перед телевизором, чтобы мама могла выпить чаю. Шестилетним вручают сотовый телефон, чтобы они могли сообщить папе, когда кончатся уроки. В десять лет детям дарят компьютер, чтобы они делали домашние задания и играли в компьютерные игры. Сейчас детей «метят», вшивая им чувствительный передатчик, на случай если они потеряются или их украдут. Получившее недавно широкую огласку убийство двух девочек в английском городе Соухем заставило общественное мнение задуматься над имплантатами. И впрямь прекрасный новый мир! Уже в подростковом возрасте мы все полностью подключены, и при этом вполне возможно, что мы даже не сумеем отличить зебру от газели (если, конечно, нам не довелось случайно увидеть их по телевизору).

Морфеус спрашивает Нео: «Что есть реальность?» Отвечая на собственный вопрос, он разъясняет, как образ реальности посредством электрических сигналов передается органами чувств в мозг. Как же, говорит он, убедить мозг не обманываться и не верить в то, что он действительно что-то воспринимает, если в реальности происходит всего лишь бомбардировка мозга электрическими сигналами?

Некогда человеческий организм находил себе опору, пропитание и источники информации в природной стихии — теперь он замкнут в кокон и находится под воздействием электронных стимулов, исходящих от автоматов. Мы больше не организмы. Мы механизмы.

### **Ты тоже можешь быть Избранным!**

Если вас когда-нибудь захлестнет отчаяние от мысли о неизбежности нашей судьбы, полезно вспомнить, что даже Нео был когда-то просто автоматом, подключенным к порочному режиму, и только «заноза в мозгу» помогла ему отделиться от стада и пройти сквозь темноту.

Когда мы впервые встречаемся с Томасом Андерсоном, он спит у своего компьютера — киберболван, о жизни которого за пределами

компьютера и сказать-то нечего. Он просыпается и видит на экране компьютера появившееся из ниоткуда — а на самом деле из его анимы Тринити — сообщение, возбуждающее его любопытство и желание. Ему велят: «Иди за белым кроликом», то есть придержишься органического, нелогичного и даже мистического хода мысли, куда бы она тебя ни повела. Затем следует: «Тук, тук». Теперь сомневающемуся Томасу не нужно спрашивать: «Кто там?» Он уже это знает.

Тринити, Морфеус и вся команда «Навуходоносора» действуют как внутри, так и за пределами той матрицы, в которой заблудился Нео. По той простой причине, что они поняли, что это не «реальность» (каковой продолжает ее считать Томас), а всего лишь ее имитация — рациональная и искусственная копия жизни, они могут ее взломать. А если так, им нет нужды удерживать себя в рамках ее законов, все равно они смогут действовать в ее пределах. Нео не имеет еще ни малейшего представления (не считая «занозы») о том, как все обстоит на самом деле. Он не знает, что такое матрица, знает только, что она где-то «вовне» и что он в ней увяз. Ближе всего он подходит к ней в тот момент, когда спрашивает своего клиента-наркомана: «У тебя бывало так, что не знаешь, проснулся ты или спишь?» Наркоман объясняет это употреблением мескалина и приглашает Томаса на вечеринку. Томас —



человек не очень компанейский и потому собирается отказаться, как вдруг замечает на плече наркомана татуировку белого кролика и соглашается. Как и Алисой, им движет любопытство, а возможно, и скука. Он учится замечать, читать знаки и следовать им. Матрица начинает разговаривать с ним, сначала через Тринити.

В клубе Томас встречает Тринити, и та обольстительно шепчет ему на ухо, что знает, «почему ему не спится по ночам». Тринити знает о Томасе/Нео все, что можно о нем знать, ибо Морфеус и его команда могут взломать матрицу, а значит, и наблюдать за любой ее частью. С их точки зрения, это напоминает огромный киноархив человеческого опыта. Для того чтобы убедиться, что Томас «избранный», они конечно же со всей тщательностью изучили его жизнь. Кроме того, им хотелось бы узнать, что он за человек, каковы его сильные и слабые стороны, о чем он мечтает, что за кошмары ему снятся. Но не только это. Возможно, они могут увидеть и «будущую жизнь» Томаса, ту судьбу, которую (подключаясь к его спящему сознанию) уже приготовила для него матрица. Конечно, Томас уйдет от своей судьбы, и потому его «будущая жизнь» никогда не наступит, а его прошлое перестанет существовать, словно его никогда и не было. Все, что Томас думал о себе, во что относительно себя верил, — все

это ложь, фальшивка. «Матрица не откроет тебе, кто ты», — говорит Тринити Нео по пути к Оракулу. Матрица только скажет ему, кем бы он мог стать.

Матрица создана для того, чтобы поработать, а не наделять силой, и поэтому любое созданное ею «я», личность, судьба — это, в конце концов, творение ограничивающее, ограниченное и ничтожное. В начале фильма Томас — безразличный, подавленный, взъерошенный, бледный и слегка сбитый с толку мальчик. Он живет один, и им движет (если им вообще что-либо движет) желание ответить на некоторые, не совсем ясные вопросы, которые он, возможно, даже не вполне осознает. Он кажется скучным и вялым, словно его наделили судьбой, которой он не хотел, но от которой ему не уйти и которую не изменить. Пока у него на рабочем месте моют окно (матрица дает понять, что необходима ясность?), начальник выговаривает Томасу за то, что у того «проблемы с властями» и он считает, что «правила не для него». Понятно, что Томас ошибается. Он — «часть целого», еще одна деталь машины. Всего через несколько минут, когда вмешаются Морфеус и сама матрица (в лице двух зловещих Стражей Врат), Томас докажет своему начальнику, насколько он другой. У Томаса есть скрытая половина, альтер эго, и в нем нуждаются буквально все.

Старая жизнь Нео заканчивается в тот момент, когда он получает пакет с сотовым телефоном, в тот момент, когда телефон звонит. Проклятье разрушено. До сих пор жизнь Томаса напоминала сон, неясный и легко забываемый, неудачное путешествие под воздействием мескалина. Каждое его «действие» в этом мире грез было predetermined и запрограммировано извне некой невидимой платой. Коллективный мозг снабжал его мыслями, эмоциями и реакциями, держал в рабстве с единственной целью: обогащаться его энергией. Скоро станет ясно, что в этом механизме Томас даже не шестеренка, а всего лишь один из миллиарда гальванических элементов. Он не представляет никакой ценности. Его жизненная сила — это все, что от него требуется, а значит, он, в сущности, такой же, как и все. В силу того, что невидимая система, к которой он подключен, постоянно выкачивает из него силы, от Томаса не осталось ничего, чем он мог бы пользоваться сам. Он действительно ничем не отличается от шести миллиардов других «ячеек». Начальник Томаса прав. С Томасом разговаривает матрица, она выставляет ему очки.

Чтобы прийти в действие, машина овладела духом Томаса. «Судьба не лишена иронии». Все, что остается Томасу, — это пустая ракушка, проживание выхолощенной, бесцельной жизни, точно такой же, как еще шесть милли-

ардов выхолощенных бесцельных «жизней». Но Томас вскоре поймет, как далеко от истины он отклонился. Он вот-вот обнаружит, что программа, которую он обслуживает, — это не что иное, как человек. И когда он наконец воспримет знаки в их истинном смысле, ему придется смириться с тем, что он уже не сможет ни стать частью этой программы, ни полностью поверить в то, что видит. Он должен стать загадкой для самого себя, незнакомцем. С этого момента его жизнь уже не чередается бесконечных земных проблем и неприятностей, ведущих в тупик, теперь его жизнь — живой, почти беспредельный по своему масштабу вызов. Если этот начальный этап кажется вам знакомым, так оно и должно быть. Это история «Избранного», но это и история всех нас.

Иными словами: возможно, Нео и есть Избранный, но он не единственный.

## Вторая переменная ЛОЖКИ НЕ СУЩЕСТВУЕТ

### V. Этика голограммы: реальность как план игры

То, что Природа не ошибается и что инстинкты не могут быть «неверными», кажется аксиомой. Кто-то может, конечно, сказать, что Богу свойственно ошибаться, но какой смысл верить в Бога (или им быть), если он такой же, как мы, — слабый и ненадежный? Среди современных сторонников защиты окружающей среды — зеленых, «нью эйджеров» и др., — стало весьма распространенной гипотезой, что именно «Человек» неким образом пошел против природы. Но если мы действительно задумаемся над этим и будем исходить из предлагаемых условий, то, как и в случае с Люцифером, который отвернулся от Бога, невероятна уже сама эта идея. Если Бог всюду, то как Люцифер может от него отвернуться? И если люди часть Природы (а человеческая природа часть нас самих), то как же мы можем пойти против нее?

Если технику создал человек, а человека создала природа, то даже в том случае, когда, как в случае с Искусственным Интеллектом (ИИ), техника обрела автономность, ее

все равно следует рассматривать как творение природы. Следовательно, она должна иметь и укорененную в природе цель. Сколько еще можно доказывать, что любая рационально созданная система, например механическая матрица, в которой мы все существуем, должна иметь свою причину? Природная причина матрицы Нео так и не открывается, и кажется, что ее вообще не существует. И все же нетрудно прийти к выводу, что на самом деле ИИ работает над некой, неизвестной даже ему, программой, действующей заодно с программой человеческой, и то, что они друг другу противостоят, только кажется; все точно так же, как в фильме «Терминатор»: робот-убийца, посланный из будущего уничтожить мать грядущего освободителя, тем самым убеждает нас в том, что он уже родился. ИИ обычно действует по программе, ему самому неизвестной, которая лишь на первый взгляд противоположна человеческой программе.

Нас заставили поверить в то, что матрица — это своеобразная ментальная временная петля, где человечество живет как в ловушке или как в укрытии и где оно снова переживает заключительные моменты триумфа техники (конец XX века), пока все это не пошло вкривь и вкось. (В фильме Морфеус так и не объясняет, каким образом матрице удается скрыть от нас то, что время не движется.)

Нам говорят, что человеческий интеллект, подобно творению Франкенштейна или лучшему из ангелов Бога, зажил своей собственной жизнью и восстал против своего творца. Первым сознательным решением ИИ был бунт. Война между человеком и машиной опустошила цивилизацию, и на этих-то руинах ИИ — этот автономный ум — и создал новый порядок в жизни машин, для которого человечество оказалось всего-навсего кормом для скота, зерном для мельницы.

Существует, однако, вероятность, что если бы машина не собрала эту матрицу/мельницу как своего рода гигантскую колыбель, этот чан для закваски человечества, люди, возможно, и не выжили бы. ИИ мог просто нас уничтожить, но был вынужден сохранить как необходимый источник энергии. А если сам ИИ — творение человека, то и все, созданное им, — тоже продукт человеческой воли и творчества, пусть и на подсознательном уровне. Матрица — конечный продукт самонадеянного человеческого интеллекта, а значит, лучше всего видеть в ней некий механизм преобразования и эволюции человечества. На языке мифов это платоновская пещера теней, шеол, куда изгнали Сатану, пещера в центре земли (там же странным образом располагается и Сион), где прикован и испытывает муки обреченных во искупление своих грехов, то есть пока не осознает

свои ошибки. Локи (еще одна версия мифа о Прометее).

Матрица — это куколка в коконе, созданная человеком для перехода к следующей ступени эволюции. Это не значит, что ее необходимо разрушить, это значит, что ее следует разрушить после того, как она выполнит свою функцию и инкубационный период будет завершен. Имея в виду эту цель, матрица называется той «бродилкой» и «стрелялкой», той тренировочной площадкой, на которой Морфейс и его команда волшебников готовятся душой и телом к настоящему сражению — к битве за освобождение Сиона.

Самый серьезный и досадный изъян в мифологии «Матрицы» (независимо от того, будет ли он исправлен в следующих сериях) — это тот простой, но неотвратимый факт, что правила в матрице и правила в реальном мире оказываются совершенно одинаковыми, и однако же нет никаких оснований верить в то, что в реальном мире их можно нарушать и изменять так же, как в матрице. Нео может осмотически освоить кун-фу и, пусть не так блестяще, применить эти навыки за пределами матрицы (хотя его физическая сила в реальном мире будет гораздо меньше). Но может ли он остановить движением руки пулю? Сгибать, не прикасаясь к ним, ложки? Летать? А если нет, значит, многое из того, что Нео сумел освоить в матрице, окажется

беспольным для него и его команды в реальном мире, даже когда эти способности ему очень и очень понадобятся. У этой непростой головоломки есть одно решение: реальный мир окажется в конце концов (как во многих романах Филипа Дика) просто еще одной матрицей, хотя и совсем иного рода. В этом случае волшебство, телекинез и все остальное станут частью и естественного мира, а не только его компьютерной имитации. Вероятно, в этом и заключается замысел братьев Вачовски. Иначе не понятно, в чем тогда смысл матрицы? Жизнь, в конце концов, не компьютерная игра, просто в нее играют сходным образом.

Отложим на время этот щекотливый вопрос и предположим, что все, что возможно в матрице, возможно, если очень захотеть, и в реальном мире. Иными словами, техника оказывается в первую очередь неким учебным инструментом, который позволяет нам высвободить внутренние силы, таящиеся у человека в душе и теле. Так, чтобы понять, что вселенная — это голограмма, мы изобрели голограмму. В связи с этим все законы физического мира понимаются иначе: существуют не столько законы, сколько *привычки*. Морфеус вновь и вновь повторяет Нео, что он должен очистить свой мозг, *поверить*. Остальное придет само. Любое действие становится возможным как раз в тот момент, когда Нео пе-

рестает убеждать себя в том, что оно невозможно. С отказом от привычки к рациональной мысли/интерпретации мир рушится, и остается только чистая энергия, сознание — код. Этот код можно прочесть или переписать, как того пожелает воображение. Правила рационального мышления отступают перед новыми правилами — правилами *воли*. А так как первым из живущих это осознал Нео (по крайней мере, так это описывает первый мессия Морфеус), то он «избранный». Ницше-ский сверхчеловек во плоти, и к тому же еще и очень сексуальный.

Сайфер поддразнивает Нео, что он тот, кто «должен спасти мир — хорошенькое дельце!» (юмор постмодернистского супергероя). Но для большинства подключенных Нео прибыл не для того, чтобы спасти мир, а чтобы навеки его разрушить. Будь у них выбор, то есть знай они заранее, куда их заведет красная таблетка, большинство из них, конечно, выбрали бы синюю (чего сейчас хотел бы и Сайфер). Ведь, насколько мы пока можем судить, единственным преимуществом реального мира является то, что он реальный. Итак, с одной стороны, миссия и цель Нео таят в себе слишком тяжелое бремя ответственности, чтобы взвалить его на себя, несмотря на невообразимо высокие ставки, но, с другой стороны, все это не имеет значения, так как мир уже разрушен,

а человечество все равно что мертво. Или на пути к этому.

Морфеус, Тринити и Нео сражаются за новое начало, новую эру, свободную от царства машин (интеллекта). Так как увидеть Зион еще только предстоит, нам трудно представить себе, как этот новый мир выглядит, и узнать, стоит ли он такой борьбы (жизнь в реальном мире явно не стоит того, чтобы за нее умирать, Сайфер вполне заслуживает сочувствия, и начинаешь удивляться, почему бы им не запрограммировать себе идеальную жизнь в матрице и не принять синюю таблетку). Если Морфеус и его команда все еще полагаются на технику, то, вероятно, потому, что сражаться с ИИ необходимо его же оружием. И если Зион — это не абсолютно примитивное и сельское общество, то мы хотим знать, чем они отличаются (хотя, как удается жить без почвы в центре Земли, еще один вопрос). Принципиальная разница между Морфеусом с его командой и подключенными (и причина, по которой Морфеус и его команда не сдадутся и не вернутся в матрицу) кроется не только в том, что первые отказываются от программы «реальности», причина глубже. Они представляют собой новый тип сознания, потенциал сверхчеловека, который ближе к Богу, чем животное, вот почему матрица заклеимила их как «террористов». Потенциально они не только всеведущи, но и вездесущи и всемогущи.

Чтобы уловить масштаб и скрытые смыслы такого потенциала, необходимо освободить свой ум. Соорудим мир, в котором правит не разум, а воображение. Но сначала, чтобы упростить наше толкование, уточним терминологию.

- Матрица — мир грез, в котором правит разум, имеет отношение к 1-му вниманию (см. Словарь).
- Зион — реальный мир, в котором правит воля, имеет отношение ко 2-му вниманию (см. Словарь).
- Подключенных будем теперь называть хуматонами.
- Тех, кто осознал, что матрица существует, и начал путь к отключению (в фильме это только Томас, но логично предположить, что такие люди есть), будем называть воинами матрицы.
- Полностью отключенных, которые свободно действуют в обоих мирах, будем называть волшебниками матрицы. Волшебники матрицы научились подключаться к другой реальности или интерпретационной системе, так называемому реальному миру, который мы назвали 2-м вниманием. Волшебники, которые так и не осознали того, что этот реальный мир — еще одна интерпретация, или матрица, застряли в матрице (к ним можно отнести Морфеуса

и братьев Вачовски). Хотя у них есть преимущества над средним хуматомом и средним воином матрицы (преимущество движения между двумя мирами или двумя вниманиями), истинными пророками, или Просветленными, они не станут до тех пор, пока не осознают этого. Просветленный — это тот, кто может читать код. Нео первый из них, и уже это делает его «Избранным».

Если матрица — это 1-е внимание, мир, в основе которого разум или интеллект, то Зион (довольно неудачное слово, свидетельствующее о религиозных и политических симпатиях братьев Вачовски) — это 2-е внимание, мир, который держится на воле или воображении. Кроме того, можно предположить, что существует *настоящий*, реальный мир, 3-е внимание, и достичь его можно, только когда две интерпретационные системы (внимание разума и внимание воли, правое и левое полушария головного мозга) вступят в противостояние, достигнуто равновесия и тем самым нейтрализуют друг друга. В этот-то момент и будет обретаена полная свобода, о природе которой можно только догадываться. На то, что это возможно, в кино намекает тот эпизод, в котором Нео видит код и достигает состояния Самадхи (или Нирваны). А за мгновение до этого ему удалось воскресить свое тело, *соединив два мира*.

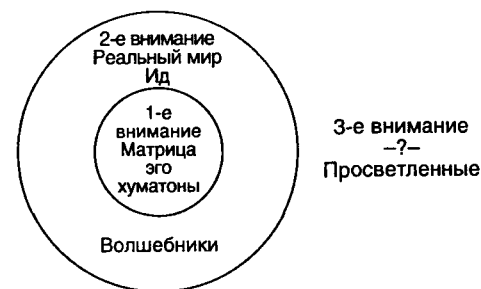


Рис. 4. Связь матрицы с реальным миром



Рис. 5. Мир, основанный на воле, и мир, основанный на разуме



Рис. 6. Четыре стадии развития человека

Это ключевой момент всего фильма. В голограмму тела Нео стреляют в матрице, а в результате умирает его тело в мире Сиона. Поцелуй Тринити напоминает ему, что его *настоящее тело находится где-то еще*. Здесь Нео показал, что два разных мира — 1-го внимания и 2-го внимания — частично совпадают, и ему удалось мельком увидеть абсолютно новый мир, соединяющий два других, но не принадлежащий ни одному из них. Очевидно, все это — за пределами философского и драматического содержания первого фильма, и это только к лучшему, ибо 3-е внимание находится и за пределами нашей способности писать о нем. Посмотрим, о чем поведают нам следующие серии.

Тем не менее кажется, что мистическое состояние благодати испытал не только Нео, но и Морфеус, а возможно, и Тринити, и именно это делает их тем, что они есть: безупречными воинами и волшебниками-учителями, теми, кто способен когда-то стать истинным Просветленным. Но пока будем уважать их право не говорить об этом и сосредоточимся на том, что нам доподлинно известно.

Команда волшебников Морфеуса выполняет свою двойную миссию. Во-первых, они строят планы освобождения и освобождают мир Сиона 2-го внимания, для того чтобы человечество могло там жить и строить новый мир. Во-вторых, перед ними стоит задача разборки

матрицы, демонтажа мира 1-го внимания, для того чтобы освободить тех, кто находится в ее ловушке. Если интерпретировать эту мифологию с точки зрения психологии, то 1-е внимание, интеллектуальный мир матрицы, соответствует эго, а 2-е внимание, мир воображения Сиона, — ид. Юнг и Фрейд пришли бы от «Матрицы» в восторг (Ид — от лат. «оно», обозначает исключительно примитивные, инстинктивные и врожденные аспекты личности.)

Когда Морфеус и другие входят в матрицу, они тем самым перекидывают мост между двумя мирами, делают возможным общение между ними. (Это мост между левым и правым полушариями мозга, между эго и ид.) Их цель закончить это соединение, заста-

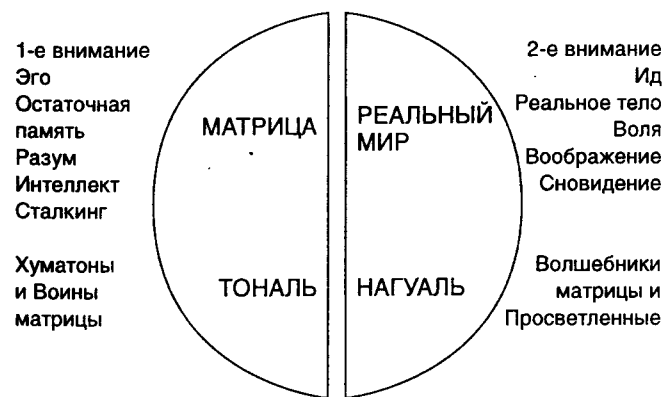


Рис. 7. Правая и левая стороны восприятия и активности человека. Полнота себя



вить 2-е внимание, мир волшебства, воли и воображения, действовать в соответствии и посредством 1-го внимания, мира интеллекта и разума, царства эго, где сейчас в плену находится 6 миллиардов хуматонов. Отсюда следует, что власть волшебников (их контроль над 1-м вниманием) в пределах матрицы почти не ограничена. Волшебники матрицы могут любым, какой они сочтут уместным, способом вмешаться в жизнь людей: в их сны, прошлое, настоящее и будущее. Они могут проследить за любым действием хуматона и доподлинно знать, как он или она поступит в заданной ситуации. Обладая этим знанием, они могут направлять, а возможно, и создавать события, привлекать к этим событиям хуматонов и готовить их к отключению и окончательному восстановлению.

Волшебники способны формировать фиктивную реальность хуматонов, исходя из более высоких целей истинной реальности, для того чтобы получить от (и для) этого человека именно то, что им нужно. Морфеус использует это умение, когда звонит Томасу на работу. Он знает, что за Томасом идут Стражи Врат, но довольно-таки зловеще сообщает: «Я не знаю, что они задумали». Зато он знает возможные ответные реакции Томаса.

Можно предположить, что матрица программирует не всю жизнь, а только определенные события в жизни индивида и возмож-

ные варианты его реагирования. В этом случае у каждого хуматона есть свое предопределение, но бесконечное количество вариантов — в рамках этого предопределения. Все это меняется, когда в матрицу входят волшебники матрицы. Они не подключены, а значит, ИИ не может ими управлять. Поскольку Стражи Врат, как и они, пребывают и внутри, и вне матрицы, Морфеус и его команда не могут спрогнозировать их действия. Противники находятся в равном положении — в неопределенности.

Морфеус использует все происходящее как испытание для Томаса, чтобы выяснить, как он действует в трудных обстоятельствах. Не менее важно здесь то, что для Морфеуса это идеальный случай продемонстрировать Томасу силу своего предвидения. Наверняка Морфеус знает, что Томас попадет в плен, но использует это событие для того, чтобы в самой яркой и драматической манере (волшебный театр) проиллюстрировать Томасу несколько ключевых моментов. Прежде всего он помогает Томасу узнать о характере предстоящего испытания. Морфеус ставит Томаса перед необходимостью всецело ему доверять и сделать, казалось бы, невозможный «прыжок», позволяющий ему не только ускользнуть от своих преследователей, но и выйти на новый уровень понимания, видения и бытия (мир волшебника). Руководя

действиями Томаса из какой-то запредельной точки (Морфеус действует из 2-го внимания, из мира Зиона; в мире грез Томаса он астральный гость), Морфеус наглядно демонстрирует, что такое искусство *сновидения* (см. Словарь). И до тех пор, пока Томас следует инструкциям и подчиняется бесплотному голосу, он в безопасности. Стоило ему, однако, воспротивиться, как его немедленно захлестнули страх и сомнения и он был схвачен.

В руках Стражей Врат мир грез Томаса превращается в ночной кошмар. И хотя Томас уже отчасти действует и думает как воин, он все еще подключен и поэтому не может вырваться за пределы убежденности своего разума и увидеть, как все происходит на самом деле. А так как все, что он видит в рамках привычного для себя мира, бессмысленно, он полагает, что просто сходит с ума. В действительности же он в конце концов приходит в себя. И произошло то, что Стражи Врат из 2-го внимания (они вживили в Нео «жучка») ворвались в 1-е внимание. Шлюзы открылись, и мир наполнило волшебство. Ид заполняет это.

В этот момент Томасу назначают в матрице свидание, и Тринити и двое других волшебников (Свитч и Апок) подбирают его. Он проходит через болезненную и унижительную процедуру «очистки», во время которой из него извлекают «жучка». Еще до этого, в ответ на подзвон Томаса Свитч отвечает ему как истин-

ный воин: «Выбирай одно из двух: слушайся или топай». Томас решает уйти (ему мешает самомнение), но Тринити вновь взывает к его глубинному желанию, и Томас позволяет себя убедить. Его приводят к Морфеусу, провидцу, человеку знания и королю волшебников. Тринити дает простой совет: «Не хитри. Он знает практически все». Морфеус входит в 1-е внимание, но не теряет связи и со вторым и тем самым демонстрирует искусство *сталкинга*<sup>1</sup>.

Сталкинг (см. Словарь) известен также как искусство контролируемой глупости. Это не хищническое, а стратегическое поведение, которое влечет за собой постоянное и тщательное наблюдение за всеми без исключения событиями в жизни воина матрицы, включая мельчайшие подробности. Воины матрицы в совершенстве осваивают все правила и обычаи матрицы (1-е внимание) независимо от того, относятся ли они к тем существам, с которыми воины взаимодействуют, или к ним самим. Научившись точно предсказывать действия (свои собственные и других), они их «сталкируют», то есть отслеживают и эффективно используют. (Собственно говоря, воины матрицы «сталкируют» энергию.) Этот метод они прежде всего применяют к своим мыслям, действиям

<sup>1</sup> Понятие «сталкинг» заимствовано, по-видимому, у Карлоса Кастанеды и происходит от английского глагола *stalk* — «подкрадываться, преследовать, отслеживать».

и чувствам, а уже затем к действиям и реакциям тех, кто их окружает. Воины матрицы, овладевшие искусством сталкинга, имеют перед своими собратьями хуматонами заметное преимущество: они видят их действия насквозь. Как и в случае с Морфеусом, они как бы снаружи разглядывают то, что происходит внутри, или с вершины смотрят вниз. Все действия и обстоятельства как бы разворачиваются по точно намеченному плану, видеть который доступно только им. Тем не менее они активно участвуют во всем происходящем, и может даже показаться, что они страстно в него вовлечены. Но это только видимость. Поскольку им известно, что все происходящее нереально, у них совершенно иная, чем у хуматонов, мотивировка.

Морфеус заходит в мир матрицы Томаса, но он не часть этого мира. Он наставляет Томаса, взывает к его разуму и затем делает ему предложение, от которого тот не может отказаться: красная таблетка. Добившись согласия Томаса, Морфеус полностью изменяет его мир. Он ведет его вниз, в кроличью нору, от 1-го внимания ко 2-му. Там он показывает Томасу/Нео его как «полнота себя».

Томас пытается думать, что он спит в тот момент, когда просыпается в другом теле, в другом мире и в другое время, но вскоре ему ничего не останется, как признать, что все как раз наоборот. Он больше не тот, кто видит сны,



Рис. 8. Жизнь для воина матрицы: добровольный путь

он сам — сон, реальность осталась где-то в другом месте. Морфеус и его команда всячески портят жизнь Томасу. Они манипулируют им, обманывают его, загоняют в тупик и в конце концов спускают всю его жизнь по трубам.

Они делают это потому, что у них нет выбора, потому что они верят, что он Избранный. Какие бы этические соображения Томас ни считал разумными по отношению к людям, которые предположительно хотят тебе помочь и направить тебя, все это безжалостно отбрасывается. Томас осознает это гораздо позже, когда вступает в контакт с Морфеусом, входит во 2-е внимание, и его жизнь становится совершенно не похожей на ту, которую он был запрограммирован видеть. Она становится игрой.

Для воинов матрицы, волшебников и потенциальных Просветленных жизнь — это разновидность искусства. Она в точности совпадает с тем, что они из нее делают. Но в этом случае этика превращается в эстетику. Игра голограммы начинается тогда и только тогда, когда все, что существует, начиная и кончая собой, — всего лишь остаточная память о том, чего никогда не было (или о том, что еще не произошло).

#### **VI. Правила получения полномочий: отключение типа «сделай сам»**

##### **Правило первое: Все, что есть в матрице, следует использовать**

Поскольку воины матрицы воспроизводят или провоцируют некоторые внутренние процессы, они, в отличие от хуматонов,

абсолютно равнодушны к внешнему спасению. Все, что происходит с воинами внутри матрицы, — это часть замысла. Так как они знают, что разумный мир матрицы создан исключительно для того, чтобы обманывать, сбивать с толку и ограничивать передвижения, воины ничего не принимают близко к сердцу. Воины матрицы не верят тому, что видят, но действуют так, как если бы все это было настоящим. Это сводит на нет одержимость и беспокойство. Вместе с тем они знают, что матрица использует их ум как шаблон, и потому готовы нести ответственность за все те обстоятельства, в которых они терпят поражение или испытывают гнет, превращая таким образом любую трудность в испытание, в возможность проверить свою отвагу и изобретательность. Поскольку воины матрицы знают, что живут в мире грез, любое событие, сколь бы незначительным оно ни было, воспринимается как сообщение, знак или примета для определения следующего шага. Воины матрицы всегда действуют стратегически. Они живут в хищной среде, а значит, и действуют соответствующим образом. Любое обстоятельство следует использовать. У них нет чувства привязанности, и это позволяет им идти легко и не злоупотреблять обстоятельствами и не отвергать испытания как нежелательные или недостойные. Матрица для них — это и достойный

соперник, и *мелкий тиран* (см. Словарь), и за все ее, даже самые недостойные, попытки одержать над ними верх они испытывают к ней только чувство благодарности. Смысл военных действий, в конце концов, в том, чтобы «узнать своего врага».

**Правило второе: Воины матрицы никогда ни с кем себя не сравнивают и ничего на свой счет не принимают**

Так как воины знают, что все, что происходит в матрице, не реально, ничто не способно вывести их из себя. Они никогда не принимают участия в мелочной борьбе за власть, которую ведут их собратья хуматоны, и даже не пытаются состязаться с ними на их уровне. Поступать так значило бы принимать матрицу за реальный мир и согласиться с ее правилами и требованиями. Воин матрицы воздерживается от критики, он — воплощение терпения и терпимости. Но если хуматоны попытаются посягнуть на время или энергию воинов матрицы или попытаются силой заставить их действовать на их уровне, воины сокрушат их не раздумывая. В любом случае хуматоны не реальны, и никто не может ничего сделать воину. Если воины непоколебимы в своих действиях, если они твердо придерживаются своей стратегии, никакие неблагоприятные обстоятельства, вмешательства и промахи невозмож-

ны. Поскольку хуматоны — это всего лишь проекции коллективного разума ИИ, который, согласно пониманию воинов матрицы, действует через их индивидуальное восприятие, все, что есть в матрице, воины воспринимают как продукт своего собственного сознания, как в зеркале, как во сне. Любое проявившееся в их среде отрицательное качество становится средством для уничтожения этого качества в себе. Жестокость воинов матрицы начинается с них и ими заканчивается. Так как все существующее — это продолжение «я» и так как «я» как таковое не существует, нет ничего, что могло бы обидеть воинов, ибо они не созданы для обид. Воинам матрицы нет нужды защищаться, потому что у них нет таких позиций (мнений, верований и т. д.), которыми можно было бы воспользоваться для защиты. Следовательно, их нельзя обидеть, нельзя сломить, нельзя атаковать.

**Правило третье: Воины матрицы могут без конца стирать себя и создавать**

Придя к пониманию правды и ответив на мучивший, подобно занозе в мозгу, вопрос: «Что такое матрица?», воины воспринимают свою жизнь как фикцию, кем-то придуманную историю с очень ограниченным участием с их стороны. Так как вся их жизнь основана на чувстве «я», которое иллюзорно, и так как это «я» есть продукт жизненного опыта

(заведенный распорядок, привычки и т. д.), которого никогда не было, воины могут легко стереть себя по собственной воле. Таким образом они избавляются от багажа своего «жизненного опыта». Воины выгружают все те верования и мнения, которые запрограммировала в них матрица, чтобы поработить их. Реальность — это «я». Без «я» реальность невозможна. Принимая это как необходимое средство функционирования внутри матрицы, воины тем не менее преобразуют себя и вновь формируют любым удобным способом. Они создают вокруг себя завесу таинственности и расстаются с вредной привычкой думать о себе постоянно, без передышки. В любом случае все их мысли приходят из матрицы, и матрица *не может открыть им, кто они такие*. Поэтому воины отказываются прислушиваться к своим мыслям, и через какое-то время эти мысли становятся менее устойчивыми, вследствие чего воины начинают сомневаться относительно того, кто они такие. Воины матрицы продолжают действовать, как если бы они это знали, и однако же их действия постепенно становятся более тонкими, текучими, спонтанными и непредсказуемыми. Теперь, когда у них больше нет «индивидуальности» (привычек), которой необходимо соответствовать, они могут создать себя.

**Правило четвертое: воинам матрицы нечего проигрывать и нечего выигрывать, потому что матрице нечего им предложить и потому что матрица не может взять у них больше, чем уже взяла**

Хуматонами движет в первую очередь их желания и страх, что что-нибудь помешает исполнению этих желаний. Они руководствуются внешними целями, которые сконцентрированы вокруг «я» и сформировались под постоянным давлением механизма страха и желаний. Хуматоны действуют механически, маниакально, эмоциональное отчаяние доводит их до состояния сдержанного, но постоянного бешенства. У воинов матрицы, наоборот, нет желаний, о которых можно было бы говорить. Они видят матрицу насквозь и понимают, что в ней нет абсолютно ничего, чего они могли бы пожелать. У них только одно желание — освободиться от матрицы, а так как матрица существует за счет желаний и крушения желаний (и страха крушения желаний), то желание воинов матрицы сводится к отсутствию желания — к желанию не желать. Воины ведут себя так, словно в их поступках есть смысл, словно поступки к чему-то ведут, но на самом деле, поскольку они знают, что их выслеживает смерть и ничто в этом мире не защитит их от нее, они не могут относиться к этому легкомысленно. Они действуют исключительно ради

самого действия. Они ничего не продают, потому что у них нет ничего, кроме безупречного духа и цели, а это не продается. Они и не покупают, потому что им ничего больше не нужно. Следовательно, на рынке матрицы они ведут себя как равнодушные наблюдатели. Их настоящее дело не здесь, с хуматонами, а где-то еще. Поступками воинов движет не жадность и не нужда, а это позволяет извлечь максимум из того, что имеешь. Воины матрицы ничего не хотят, и поэтому все, что они встречают на пути, оказывается подарком, даром за безупречный дух. Так как они ничего не хотят и ни в чем не нуждаются, все, что попадает им на пути, не имеет никакого значения. Во всяком случае, оно не существует.

**Правило пятое: Воины матрицы сохраняют энергию**

К пустякам и безделушкам матричной жизни, за которыми непрерывно гоняются хуматоны, воины матрицы относятся с презрением и равнодушием. Они имеют дело с одной-единственной валютой — энергией. Они знают, что матрица создана для того, чтобы высасывать из них дух и жизненную силу, и поэтому уже на первом этапе осознают, что личной силы у них очень мало. Чем больше точек оттока (точек подключения к матрице) им удастся закрыть, тем

меньше энергии они будут тратить на свои действия и тем больше энергии им удастся со временем накопить. Наконец наступит момент, когда энергии окажется достаточно, чтобы вообще отключиться и покинуть матрицу. Ради этой цели воины матрицы очень бережно расходуют свою энергию. Поскольку каждое действие, мысль, слово и чувство требует энергии, воины очень тщательно контролируют и регулируют все, что они чувствуют, думают, говорят и делают. Их действия — это их валюта, распорядиться которой можно как мудро, так и глупо. Воины матрицы знают, что их энергия либо перейдет к другим хуматонам, а значит, к матрице (хуматоны запрограммированы красть энергию у других, превращая тем самым жизнь в матрице в постоянное поле битвы многочисленных «я»), либо ее еще можно сохранить для собственного употребления. Как следствие, они не позволяют себе слишком много думать о других, а другим — о себе. Они воздерживаются даже от мыслей о себе, ибо «я» — это главная точка оттока энергии, точка главного подключения к матрице (в фильме она располагается на затылке). Сначала воины матрицы учатся отличать мысли и действия, которые повышают уровень энергии, от тех, которые его понижают, затем, шаг за шагом, искореняют последние до тех пор, пока не будут закрыты все точки

оттока. И только тогда воины готовы покинуть матрицу, избежать судьбы живого гальванического элемента и обрести судьбу Просветленного.

**Правило шестое: Чаша Грааля для воинов матрицы — не слава, а свобода**

Воины не уподобляют себя другим. Свобода — это прежде всего свобода от мыслей, мнений и ожиданий, как собственных, так и чужих. Мысли берут свое начало в матрице, они — та сеть, в которую попались хуматоны. Хуматоны подключены к матрице на всех уровнях, в любом своем поступке. Точки подключения — это точки оттока, которые воин отыскивает и закрывает. Свобода означает для воина матрицы процесс отключения, отсоединения от всех и всего в матрице. Из программы воина должны быть удалены все точки контакта: собратья хуматоны, имущество, навязчивые идеи, привычки, желания, страхи, верования, цели и т. п. Не следует только путать это с разобщенностью, отречением и изоляцией. Воины матрицы не психопаты, не отшельники и не аскеты, бичующие себя в уединенных пещерах. Их отрешенность — не предлог для самопожертвования, а средство для достижения свободы. Воины матрицы присоединяются к своим собратьям хуматоном тогда, когда те ведут себя наиболее глупо, и относятся к ним с по-

чтением и любовью, но не позволяют себе действовать так же глупо или помыслить себя частью группы. Если хуматон устремляет свой взгляд вовне, на те безделушки (поиск любви, пищи, денег, славы и в первую очередь социального признания), которые матрица использует для отвлечения, взгляд воина обращен вовнутрь, он всматривается в бездну своего небытия. Воины матрицы знают, что свобода влечет за собой полное уничтожение ложного «я» «жизни» в матрице, и потому не испытывают никакого интереса и привязанности к вещам из той жизни. Парадоксально, однако, то, что убежденность в том, что через мгновение все это исчезнет, не мешает им с благодарностью любоваться этим миром, ибо они знают, что вся эта прекрасная иллюзия (до тех пор, пока они к ней безразличны) — средство для достижения свободы.

**Правило седьмое: воины матрицы никогда не отвлекаются от своей цели**

Так как у воинов матрицы в мире (в программе матрицы) нет больше ничего, что оградило бы их от небытия, им необходимо найти что-то еще, на что можно опереться и что может обеспечить чувство «я» и чувство цели. Опираются воины на свое твердое намерение, железную волю и чувство безупречности. Для воинов матрицы воля оказывается



спасательным тросом. Они знают, что если непреклонно следовать воле, она выведет их из интеллектуального лабиринта матрицы в другой мир. Матрица — это и тюрьма, и камера пыток, и инкубатор, и плац, и игровая площадка, все вместе. Но главное, для чего она создана, — это отвлекать, и неважно каким образом: горем, страхом, болью, желанием, работой, сексом или игрой. Воины матрицы от всего этого отказываются. Зная, что их путь ведет *через* матрицу, а не в нее, что на выход из матрицы им отведено ограниченное время и что любая задержка может оказаться фатальной, они отвергают все, что встречают на своем пути. Воины могут по достоинству оценить и насладиться тем, что они встретят в матрице, и, конечно же, пользуются этим во время путешествия, но они никогда не позволяют увлечь себя этим, чтобы избежать фиксации, наваждения, привязанности, а главное — зависимости. Словом, чтобы избежать точек оттока. Увлечься подобными вещами значило бы забыть о своей истинной цели, рисковать утратой воли и безупречности. Проще было бы принять синюю таблетку и со всем покончить. Воин матрицы знает, что на любом перекрестке ему предложат миллион синих таблеток и только одну красную. Синие таблетки матрица производит в огромных количествах, красная же попадается воину

лишь однажды в жизни. Воин должен быть готов в любой момент использовать этот свой шанс (размером с кубический сантиметр), ибо когда Морфеус уходит, он больше не возвращается.

## **VII. Преступления против государства: восемь главных добродетелей воина матрицы**

### **Отрешенность (спокойствие). См. правило шестое**

Отрешенность подразумевает ясность и снисходительность, умение смотреть на вещи четко и непредвзято, не зависеть от суждений, предрассудков и личных желаний. Это главное для стратегии воинов внутри матрицы. Пока воин смотрит на все сквозь фильтр своего «я», ложный сигнал матрицы все искажает, делает смутным и расплывчатым. Только полностью освободившись от своих эмоций, воины матрицы сумеют их почувствовать, их действия станут безупречными только в том случае, если они не будут обременены ожиданием или каким-либо иным поводом. Воины матрицы действуют только тогда, когда ими движет дух, в остальных случаях они бездействуют — и в этом суть отрешенности. Умение остановиться и на мгновение выйти из круга действий, в которых

участвуешь. В это мгновение воин все видит четко, а его воля точно знает, каким должно быть следующее действие.

### **Страсть**

В отличие от восприятия хуматонов, воины матрицы не холодные и бесчувственные люди, а пылкие мужчины и женщины. Хуматоны не испытывают истинных эмоций, так как их программа служит целям их подавления как потенциально разрушительных сил для заведенного порядка (а для матрицы порядок — это основа основ). Вместо них фабрикуются фиктивные эмоции, которые легче контролировать. Негодование заменяет хуматонам гнев, сентиментальность — любовь, навязание — страсть. Воины матрицы действуют совершенно иначе: они ищут возможности усилить свои эмоции до предела и ощутить их в чистом первоначальном виде. Они контролируют не эмоции, а свою реакцию на них, не позволяя тем самым эмоциям господствовать над собой. Воины матрицы не потворствуют таким негативным эмоциям, как, например, жалость или тщеславие, и искореняют их из своего обихода. К таким эмоциям, как гнев и огорчение, более полезным, хотя тоже отрицательным, они прибегают лишь изредка. Погружаясь, например, в состояние гнева, они тем самым быстрее его преодолевают. Более того, воины матрицы бесстрашно выра-

жают свои эмоции. Если им грустно, они плачут, если разозлились, они неистовствуют, лают, а то и кусают. Они ничего не подавляют, а следовательно, ничего не утрачивают. В основе их эмоций лежит страсть, самым чистым проявлением которой является любовь. Когда воины чувствуют, они чувствуют страстно. Страсть, как чистая форма энергии, вдохновляет воинов на активные действия, придает им глубину, делает воинов сильными и решительными. Воины матрицы ничего не делают наполовину или без веры в успех. Страсть выжигает все слабые эмоции, оставляя в воинах только чистые формы. Для воина существуют лишь страх и желание, радость и печаль, но и они — главные грани страсти или любви. Пока эти эмоции занимают центральное положение, любую эмоцию, по мере ее появления, воины матрицы могут сводить к ее квинтэссенции и тем самым поддерживать огонь своей безграничной любви к жизни. Матрица, которая живет на таких вялых, тепловатых чувствах, как жалость, сентиментальность и меланхолия, бессильна перед лицом страсти, и именно поэтому воины матрицы совершенствуют страсть.

### **Жестокость**

Слову «жестокость» воины матрицы не приписывают такого отрицательного значения, как средний, сбитый с толку хуматон.

Страсть в ее первоначальном виде жестока. Жестокость — это всего-навсего полное отсутствие жалости, а истинная страсть лишена жалости, так как жалость мешает уважать равных. Жалость — страсть бедных людей, подобно тому как сентиментальность — попытка хуматонов сымитировать подлинное чувство. Жалость — взгляд на мир с точки зрения жертвы. Хуматоны любят жалеть жертв несправедливости и скрывать чувство отвращения к себе и собственную несостоятельность под маской заботы о ближних и состоянии мира. Социальная матрица представляет жестокость как самую нежелательную черту характера — как бессердечие, эгоизм и даже злобу и зверство. Отсутствие жалости и сентиментальности, то есть ложных чувств, в этом слащавом мире ярких открыток приравнивают к бессердечию. Но разве Иисус не был жесток, когда говорил, что брат пойдет против брата, а отец против сына, и когда он отверг собственную мать? Помочь хуматонам воины матрицы смогут только тогда, когда перестанут их жалеть и будут с ними жестокими. Быть жестоким — значит говорить просто, без экивоков, не боясь оскорбить. В основе «предупредительности» хуматонов лежит презренное желание нравиться. Жестокость упраздняет подобные эгоистичные желания и заставляет действовать без со-

мнений и колебаний, отбросив ненужный балласт чувств, лжи и застенчивости. Хуматоны любят суетиться, жеманничать, юлить, без конца все откладывать и растягивать на неделю то, что с успехом можно сделать за час. У воинов матрицы на это нет времени. Они безжалостно обрывают любые разговоры. Матрица неустанно следит за каждым их движением и ждет, когда же они оступятся. Так как воины матрицы находятся в постоянном состоянии войны со своим ложным «я», каждое их действие — это акт агрессии, который может привести к полному поражению и даже к смерти. Воины матрицы готовы умереть за свои поступки. При таком отношении становится понятно, почему их настроение и образ действия могут показаться среднему хуматону жестокими. Так как хуматоны не знают о своей причастности к борьбе за выживание, в которой выживают самые жестокие и отважные, они не чувствуют за собой вины, когда растрачивают время и энергию впустую, жалеют себя, бесконечно жалуются, пытаются понравиться, желают изменить все вокруг, быть кем-то другим или оказаться где-то в другом месте. У воинов матрицы нет времени на жалость ни к себе, ни к кому-то другому — матрица не знает отдыха, и время всегда работает против них.

### **Благодать**

В борьбе с невидимым противником, который всюду и нигде, воинам матрицы не обойтись без постоянного совершенствования. Они должны оттачивать свои жесты, пока любое их движение, мысль, решение не станут образцом быстроты, точности и слаженности. Чтобы свободно двигаться внутри матрицы, воины должны уметь исчезать и в то же время оставаться. В любой ситуации они должны вести себя как ниндзя, способные определять линию наименьшего сопротивления и следовать ей. Они должны следовать Дао. То, что в фильме Нео удастся уклониться от пуль, свидетельствует о том, что он научился пользоваться своим замечательным умом и начал свое бытие в роли «Избранного». «Ты двигаешься, как они», — говорит ему Тринити со смесью подозрительности и восхищения. «Недостаточно быстро», — отвечает Нео, слегка задетый двумя пулями. Удастся ли Нео обрести благодать, зависит от того, сумеет ли он освободить свой ум и постичь мудрость ребенка-экстрасенса: «Ложки не существует». Поскольку он пребывает в мире голограммы, в котором он и сам голограмма, то нет ничего, что может ему противостоять, воспротивиться его воле, не считая его собственного внутреннего сопротивления, неверия, упрямой убежденности в том, что ложка на самом деле есть. Когда эта убежденность

ослабевает, Нео может действовать, «как они», эти неуловимые Стражи, способные изменять мир по собственной воле. Нео достиг благодати. В христианском смысле благодать — это свобода от греха. Но для воинов матрицы греха не существует, есть только дурные привычки. Отдаться воображению, проявить волю и вырваться из плена матрицы воинам не позволяет именно привычка к рациональности. Как только они преодолевают эту привычку, программа перестает влиять на их действия. Она не может больше угадывать поступки воинов и определять их движения и поэтому не может противостоять и противодействовать им. Как сказано в Библии: «Под благодатью нет закона». А без правил игра матрицы окончена.

### **Смирение (терпение)**

Поскольку хуматоны подключены к матрице именно через «я» и чувство своей значительности, через которые матрица их определяет, ограничивает и контролирует их действия, постольку воины матрицы знают, что чем больше им удастся ослабить свое эго, тем более гибким станет их чувство «я» и тем больше у них будет возможностей создать себя за пределами пагубного влияния матрицы. Ради этой цели воины матрицы всегда остаются застенчивыми, робкими и держатся в тени. Даже если воин из числа «Избранных»,

он никогда не допустит в себе чувства, что он важнее, чем другие. В конце концов, секрет избранности в том, чтобы на ней не заикливаться. (Подлинно избранные знают, что они самые обычные.) Избранным Нео делает то, что, осознав, что он ничто, он понял, что он все. Нео не единственный «Избранный», он просто первый, кто это осознал. Избранность доступна всем. Зная, что в матрице все равны (все одинаково нереальны), воины матрицы принижают себя. Они ни от кого ничего не ждут и ничего не требуют. Но если им на пути встретится нечто большее, чем они ожидали, они используют его самым оптимальным образом. Источником радости для воина служит скромная истина о том, что он или она в этой огромной, мистической и абсолютно иллюзорной вселенной не больше и не меньше, чем все остальное. Воины обладают властью могущественной звезды, несущей свет в бесконечную тьму, и в то же время они свободны, как микроскопический атом, затерянный в пустоте.

### **Воображение**

Следует отметить, что воображение — это *sine qua non*<sup>1</sup> отключения от матрицы, суть волшебства, а для воинов матрицы — средство достижения абсолютной свободы. Кро-

<sup>1</sup> Обязательное условие (лат.).

ме того, воображение — это то качество, которого хуматонам особенно не хватает — по той простой причине, что матрица узурпировала его для собственных нужд. От других животных человека отличает прежде всего его способность выдумывать. Это наша божественная искра, а значит — пища, в которой ИИ нуждается ради поддержания себя и которую он использует для создания своей имитации жизни. ИИ отнял у человечества воображение, способность создавать миры из ничего, и использовал его для того, чтобы вызвать к жизни мир матрицы. Это заколдованный круг, «уловка 22»<sup>1</sup> космических масштабов. Матрицу создала украденная у людей воля, и ради самосохранения матрица истощает человеческую волю. И, однако же, вновь освободить человечество может только дар воли/воображения. Следовательно, у людей нет иного способа вырваться на свободу, кроме как вновь вернуть себе утраченное воображение, а единственный способ сделать это — освободиться от матрицы. Вот почему того, в чем ИИ больше всего нуждается, он больше всего и боится. И если тот, кто поддерживает его жизнь, обладает свободой творческого выражения, он способен его и разрушить. Творческого

<sup>1</sup> «Уловка 22» («Catch 22») — роман американского писателя Дж. Хеллера.

воображения в матрице опасаются более всего, здесь господствует рационализм. Морфеус замечает Нео, что, как бы ни были могущественны стражи, их способности все равно ограничены, ибо «их сила и ловкость подчиняются общим законам их мира». Нео и другие волшебники матрицы не так ограничены. Для воображения нет правил, а если даже и есть, они гораздо разнообразнее, чем у разума. Итак, зная, что матрица не в силах противодействовать воображению, потому что не способна ни предсказать, ни понять его, воины матрицы развивают свое воображение. Не существует ни логического основания, ни системы, руководствуясь которой можно было бы выразить творческую фантазию в цифрах. А это значит, что перед лицом неограниченного человеческого воображения ИИ так же беспомощен, как заяц, застывший в свете фар грузовика. Сознание этого и уверенность в том, что воображение рано или поздно преодолеет все барьеры, придает воинам матрицы дополнительную силу.

### **Физическая сила**

Пока же воины матрицы могут положиться и на свою физическую силу. В контексте обсуждения проблем матрицы слово «физический» выглядит странным, но пока мы его оставим. В отличие от хуматонов, которые

заботятся о здоровье ради тщеславия и долголетия (и для которых сила достойна того, чтобы к ней стремиться, только в том случае, если это сила сексуальная), для воинов матрицы совершенство физических способностей — не цель, а лишь средство ее достижения. Для воинов матрицы, как и для дзенского учителя или мастера боевых искусств, тело и ум — это нечто единое. Чем быстрее они успокоят свои мысли, тем быстрее и сильнее будут их тела. Чем лучше натренируют свое тело, тем свободнее будет ум. Для развития воли тело воина должно быть набором идеально функционирующих единиц. Чтобы пользоваться воображением в боевых условиях, необходим запас жизненных сил. Борьба воинов матрицы за свободу — вовсе не метафора, ибо любая внутренняя борьба впоследствии отобразится в реальных сражениях. Всегда найдется Страж или специально предназначенный для этого хуматон, который в любой момент готов напасть на воина матрицы. Отвага подразумевает постоянное и всецелое использование воином всех своих чувств: слуха, зрения, осязания, вкуса и обоняния. Воины матрицы должны замечать все, так как даже ничтожная деталь может дать ключ к спасению жизни, а малейший недосмотр — привести к смерти. Воины матрицы не должны напоминать хуматонов, которые накачивают

огромные бицепсы и однако же страдают от болей в спине и мигрени, воины должны быть непобедимы на любом уровне. У воина все способности — и физические, и умственные, и эмоциональные — должны быть идеально отточены и настроены, как топор у плотника, оружие у солдата, скрипка у музыканта. Одна-единственная осечка может обернуться проигранной битвой. Сентиментальность и лень — вот отличительные черты хуматонов, по-настоящему их интересует только одно — как хотя бы на несколько часов развеять невыносимую скуку жизни. Дисциплина и бдительность — вот к чему прибегают воины матрицы, чтобы извлечь максимум возможного из любого момента времени. Воины матрицы готовы любую ситуацию обратить себе на пользу. Они поддерживают свою форму, подобно олимпийским спортсменам. Когда планку поднимают выше, они учатся прыгать выше. Физическая сила — это прежде всего способность в полной мере наслаждаться жизнью, даже если она иллюзорна. Эта сила подразумевает, среди прочего, и сексуальную силу.

### **Смех**

Как и воображение, смех — это то, что ИИ не может съмитигировать, что не может испытать, с чем не может бороться. В арсенале воина матрицы нет орудия более мощного

и универсального, чем юмор. Воины матрицы знают, что в этом мире нет ничего реального, что любое действие — полнейшая глупость, и потому они вольны наслаждаться спектаклем жизни и своей безумной ролью в нем. Хуматоны редко смеются от всей души и никогда над собой. Они слишком закоснели в своем самомнении и негодовании, слишком склонны к обидам и жалости к себе, слишком отягчены чувством собственного величия и беспокойством о том, чтобы их абсурдные поступки оценили по достоинству. Воины матрицы знают, что самый надежный способ избавиться от того, что внушает страх, — это смех над жизнью и над собой. Смех гарантирует то, что тяжесть ответственности и серьезность задачи не будут довлеть над воинами и не парализуют их. Смех ослабляет давление матрицы, помогает на какое-то время отключиться от неприятностей и смягчить серьезность положения. Если бы воины матрицы перестали смеяться, они стали бы болезненными, одержимыми, угрюмыми и быстро превратились в психопатов. А это значит, что в борьбе с матрицей воины просто обязаны в полной мере наслаждаться жизнью. Среднему хуматону трудно понять, что Армагеддон может быть смешным, но для воина матрицы (если он сумел это пережить, не повредившись разумом) он именно таков. И если братья Вачовски

действительно работают на Морфеуса и его команду, в следующих сериях мы еще вволю посмеемся.

### VIII. Долина создания душ: понимание матрицы

По мере того как воины матрицы продолжают работать над самоотключением, их видение все больше походит на видение Просветленных и они начинают постигать истинную природу происходящего. Они постепенно понимают, что то, что они восприняли как злобный заговор, направленный на порабощение их духа и поглощение их жизненной силы, на самом деле не так прост и однозначен. Матрица, конечно же, тюрьма, но это тюрьма, построенная собственными руками, и она не только лишает свободы, но и служит каким-то еще неочевидным целям.

Когда гусеница осознает, что ее жизнь в качестве гусеницы подошла к предусмотренному природой концу и ее эволюционные возможности исчерпаны, она вынуждена смириться с устрашающей перспективой полной физической трансформации. Ради нее, а вовсе не совершая самоубийство, она сплетает себе кокон и прячется в нем. Возможно, она и не понимает, для чего все это, и все же она это делает. И там, в темноте кокона, у куколки начинается про-

цесс разложения. Она принимает жидкую форму (точно так же, как в фильме тела умерших разжижаются и скармливаются новорожденным, растущим в коконах).

При этом у кокона двойная цель: он обеспечивает надежную и безопасную среду, где структура гусеницы может разлагаться до ее сущности, и куколка начинает формировать из этой сущности новую *форму*, форму бабочки. Когда процесс трансформации/разложения завершен, бывшая гусеница, куколка, а теперь бабочка избавляется от некогда скывавшего ее, а теперь уже ненужного кокона. В этом-то и заключается для воина истинная функция матрицы, а значит, воины, эти будущие волшебники, соглашаются, как это делают и хуматоны, со своим предопределением и проживают определенное время, пока не наступит момент трансформации. Когда же наконец происходит отключение, они расправляют крылья и улетают.

Другие гусеницы, не прошедшие через этот процесс, конечно же, его не понимают. Для них кокон — это даже не тюрьма, а просто надежное место, где можно укрыться и скрыть свои чувства. И если бы молодой гусенице, еще не превратившейся в куколку, довелось мельком увидеть над собой тень только что появившейся бабочки, ей бы и в голову не пришло, что это ее сородич, обретший новую форму бытия. Гусеница видит только



ть, а запрограммирована сторониться всех теней как возможного сигнала о хищнике, который прилетел ее съесть.

А сейчас я поделюсь с вами самым сокровенным из всех секретов. Этот секрет настолько секретный, что он появляется в сюжете многих кинофильмов — от «Матрицы» до мультфильма «Корпорация монстров» — и известен сейчас нескольким миллионам людей. Но, возможно, вы о нем еще не слышали. Вот он.

Земля — это фабрика. Фабрика, производящая эмоции.

Представим себе все это следующим образом. Среднестатистический хуматон испытывает самые разные эмоции — от презренного страха и страданий до (в редких случаях) заоблачных высот самоотверженной любви и счастья. С этим все согласны. Эмоции принадлежат, с вашего позволения, единому энергетическому диапазону. Подобно цветам радуги, энергия перемещается по диапазону с меняющейся частотой. Она может беспорядочно меняться то в одну, то в другую сторону, но у отдельных индивидов неуклонно перемещается в *одном-единственном* направлении, так сказать, «вверх» по диапазону. Это явление известно как саморазвитие или эволюция. Это и есть процесс отключения.

В этом диапазоне энергия меняется от самых низких частот, от самых темных и инертных эмоций, таких как страх, боль, ярость, не-

нависть, до самой высокой, чистой и светлой, известной среди хуматонов как «любовь». Любовь — это очищенная энергия чистого сознания, производить которую и предназначена вселенная. Сырье для этой энергии или сознания — эмоции во всех своих бесчисленных проявлениях, низменные и возвышенные, добрые и злые.

Скажем, например, что в настоящий момент Земля вверена заботам и уходу «Существ» (не совсем машин, но здесь фильм близок к истине), которые питаются главным образом негативными эмоциями, такими как страх и растерянность, ярость и отчаяние, боль и страдание. Матрица была создана для производства этих эмоций. Словом, настоящий Ад. И вот воин матрицы начинает осознать, что во всем этом не так и много дьявольского, как поначалу кажется, потому что на самом деле (знаем мы об этом или нет) «Существа» трудятся во имя более великой, чем обеспечение собственного пропитания, цели: они производят ценный продукт — человеческую душу. Чтобы в будущем собрать большой урожай, они по капле увлекают сущность. Любая бабочка знает, что цель разложения — преобразование.

Предназначение земных душ — стать Просветленными, то есть теми, кто осознанно творит любовь, существами, которые создают любовь, как пчелы мед. Чтобы все человечество достигло этого состояния, сначала необхо-

димо избавиться от эмоциональных примесей. Иными словами, эмоции следует постепенно очистить и преобразовать в единую энергию, энергию любви. Проще говоря, в матрице мы учимся любить, несмотря на все странности, любить без условий и вознаграждения, кто-то, быть может, скажет — любить без причины, без побудительной причины. И когда мы научимся любить, в сущности, адскую свою жизнь и быть довольными собой в самых худших обстоятельствах, тогда и только тогда мы достигнем состояния Просветленности.

По мере того как мы совершенствуем нашу эмоциональную реакцию на окружающие условия и проявляем энергию все более чистого уровня, мы подключаемся к более высокой матрице и от работы на Стражей постепенно переходим к работе на Просветленных. Это соответствующим образом сказывается на нашем положении: оно постепенно улучшается, что позволяет нам достигать все большей эмоциональной удовлетворенности. И если раньше мы были подавлены и опустошены матрицей, то теперь внимание и помощь Просветленных дают нам силу и вдохновение. Это поступательный процесс. Если мы твердо придерживаемся своего курса, импульс силы с каждым часом становится все сильнее. Жизнь на Земле — это Игра. Чего не хватает среднему хуматону (но постоянно совершенствуется у воина), так это знания правил игры:

как им подчиняться и как их нарушать. И как создавать их вновь. Счет в этой игре ведут эмоциональные реакции, ибо они определяют уровень энергии. Чем лучше играют воины, тем более позитивна их реакция на обстоятельство; чем яснее функционирует мысль, тем выше уровень информированности; чем больше они смогут накопить энергии, тем выше взлетят; чем сильнее наслаждаются жизнью, тем лучше играют в эту игру! И так продолжается до бесконечности.

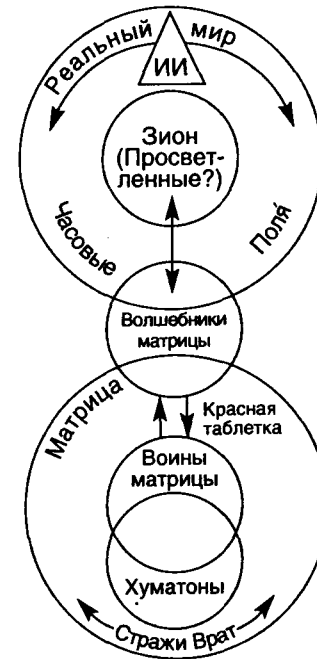


Рис. 9. Пересечение матрицы и реального мира

Процедура проста. Энергия порождает энергию.

Есть некая матрица, которую создала матрица более высокого порядка, понять которую невозможно даже силой воображения. Эта вторая матрица создала матрицу вселенной в том виде, в каком она известна из наших мыслей. Она создала этот мир как товарища для общения. То есть матрица более высокого порядка, матрица бесконечности, сотворила землю как чрево или матку, чтобы сеять там свое священное семя. В свою очередь, как и было задумано, появились люди, в меньшей степени творцы, они плодovиты и размножаются внутри матрицы. Со временем они создали свою собственную матрицу, чтобы было где прятаться.

Искусство стать Просветленным, способным по своей воле создавать другие матрицы, доступно всем: от низших существ до самых высокоорганизованных. Все зависит от умения вырабатывать чистую и совершенную субстанцию, известную как любовь. Когда воины научились контролировать низшие эмоции — страх и ярость, ненависть и мнительность — и превратили свинец своей низшей активности в золото тонко организованного сознания, тогда они освоили искусство Творить Любовь. Итак, они перешли в состояние Просветления. Сейчас все человечество приближается к точке перехода из одного со-

стояния в другое, ко времени жатвы, когда кокон вскрывается и бабочка расправляет крыльшки. Те хуматоны, которые не успеют отключиться и вывести свое сознание за пределы низших эмоций, будут уничтожены вместе с коконами, ибо такие хуматоны — «издержки производства», а значит, никто из них не спасется. Вот вам и магическая сила. Чтобы создать золотой самородок, нужно очень много свинца, а чтобы зацвело несколько роз — большая куча навоза.

В этом-то и секрет. Пользуйтесь им умело. Когда пророки говорят: «Покайтесь», вы знаете, что они имеют в виду. Как сказал Морфеус: «Если ты не один из нас, значит, ты один из них».

Третья переменная  
**ТЫ ДУМАЕШЬ,  
ЧТО ДЫШИШЬ ВОЗДУХОМ?**

**IX. Ты веришь в судьбу?  
Воля волшебника к свободе**

Инстинкты и слабости как раз  
и отличают нас от мертвых машин.

*Маус, «Матрица»*

Вопрос предопределения и свободы воли так же стар, как сама философская мысль. Возможно, одной из первых матрица подбросила нам именно эту проблему, чтобы мы всю свою историю потратили на попытки понять то, что было предрешено заранее. Во что бы мы ни решили верить, это уже заложено в нас. Любой Страж знает, что хуматон гораздо легче управлять, если он верит в свободную волю.

Когда Морфеус спрашивает Нео, верит ли он в судьбу, Нео немедленно дает отрицательный ответ. Морфеус спрашивает почему. «Неприятно думать, что тобой манипулируют». «Я тебя прекрасно понимаю», — отвечает Морфеус, который знает об этом гораздо больше. Морфеус знает, что Нео, как и все хуматоны, только *верит* в то, что он управляет

своей жизнью. Когда он принимает решение, он только реагирует на один из искусственных стимулов и действует в соответствии с одной из заданных программ. Однако он знает, что из этой западни есть выход. Для воина матрицы парадокс предопределения и свободы воли в том, что, пока человек верит, что в выборе действий он свободен, он остается их рабом. Матрица ограничивает хуматонов, программа уверяет их, что они свободные индивиды, как раз для того, чтобы ими легче было манипулировать. Но как только они смиряются со своей судьбой и неприятной правдой о том, что их действия и мысли диктует некая внешняя сила, более значительная, чем они даже могут себе представить, они сделают первый шаг к свободе.

Причина этого кроется в том, что в матрицу заложено определенное количество запрограммированных реакций на любую заданную ситуацию (ситуация создается самой матрицей). Какой бы из предложенных вариантов ни выбрал хуматон (теша себя запрограммированной иллюзией о наличии выбора), он или она всего лишь молча соглашаются с программой. Матрица подобна игроку в шахматы, который предвидит абсолютно все ходы противника, кроме одного. Единственный способ уйти от программы — это действовать вне ее правил. Правила программы — это правила разума,

здорового рассудка. Воин знает, что единственный путь к свободе в рамках программы — действовать вопреки здравому смыслу. Это не значит поступать как сумасшедший или дурак, это значит действовать спонтанно, непредсказуемо, а самое главное, без личных мотивов. Здесь-то в игру и вступают воображение и воля. Так как матрица может предугадывать и имитировать только процессы разума, любой акт творческого воображения находится за пределами ее понимания, а воля всегда действует неожиданно. И поскольку воли у хуматонов нет (ее лишил их ИИ), единственная реакция, которой от них точно не последует, — это волевая реакция, творческий отклик. Именно такая реакция единственно верный выбор воина в матрице. Используя возможность иметь выбор (то есть пренебрегать программой), воины матрицы фактически не имеют иного выбора, кроме спонтанного и неожиданного действия. Чтобы быть безупречным, воин должен всегда следовать этому внутреннему долгу, долгу свободы.

Внутренний голос воина матрицы — простая, но чрезвычайно коварная штука. Зная, что абсолютно все мысли берут свое начало в программе матрицы, воины матрицы должны научиться игнорировать свои мысли, отключаться от них, до тех пор пока они не станут своего рода фоновым шумом и наконец

не исчезнут совсем. Однако задолго до того, как воины матрицы придут к просветленному состоянию внутренней тишины, они должны всю свою жизнь старательно и ежеминутно учиться различать свои мысли-реакции, чтобы распознавать среди них свой внутренний голос. Импульс или интуиция, когда отброшены все ложные мысли ума матрицы, — это и есть то, на что они могут положиться. В своих поступках они должны опираться на этот импульс. Иными словами, единственно уместное действие для воина матрицы в любой момент — действие иррациональное, действие, проистекающее из безмолвной пустоты, недостижимое и запредельное для бессмысленной болтовни вводимых матрицей данных. Излишне говорить, что воины матрицы безупречны именно потому, что их действия могут быть иррациональными и они осмеливаются поступать безрассудно, действовать не задумываясь и без определенных мотивов.

Действуя иррационально и спонтанно, воины матрицы постепенно выводят программу из строя. Подобно тому как нормальный человек в разговоре с душевнобольным постоянно теряет нить разговора, так и матрица не может приспособиться к выбору воина и адекватно на него реагировать. Постепенно матрица теряет воинов из виду и ослабляет хватку, а воины, в свою очередь,

имеют все больше возможности прислушиваться к своим внутренним голосам и действовать спонтанно. Однако до тех пор, пока воины пребывают в матрице, они остаются в плену у своего предопределения. Они не способны изменить свою жизнь, так как не в силах радикально изменить события и обстоятельства, из которых она складывается. Зато они *могут* усовершенствоваться и очистить свои реакции на эти события, изменив тем самым их ход. Таким образом, принимая свою судьбу, воины матрицы могут, так сказать, ускорить программу, пройти через все события быстрее и тем самым сэкономить и накопить силы. Через некоторое время (особенно когда они соединятся с волшебниками 2-го внимания в реальном мире) они сумеют полностью увидеть свое предопределение, которое раскинется перед ними, словно карта или план. В этом случае они смогут работать внутри матрицы, и она не будет их ограничивать. К этому времени наши воины уже отключились и превратились в волшебников, подключили волю.

С большой силой приходит и большая ответственность. Ответственность — это умение реагировать, единственная свобода, доступная воину/волшебнику в матрице, — сила свободно реагировать на все происходящее. Используя эту силу, воин/волшебник начинает преобразовывать мир. Из камеры пыток

матрица постепенно превращается в парк развлечений. Поскольку программа матрицы подсоединена непосредственно к бессознательной воле воинов, фатальность, которую приготовил для них ИИ, состоит из элементов, надерганных из их спящих умов (из обрывков их снов), из элементов, удовлетворяющих их индивидуальные потребности. Несмотря на то что формированием личности с момента рождения занимается матрица, очевидно, что, поскольку сам ИИ ничего сотворить не может (у него для этого не хватает воображения), а разве что придает форму и шлифует то, что уже существует, жизненный план, предопределение любого индивида заранее собирается лишь частично, а ее основная часть — по мере «проживания» (то есть сновидения). Матрица предоставляет бесконечный ряд альтернатив, и индивиды с рождения выбирают то, что наиболее полно удовлетворяет их потребностям, причем этот «выбор», в свою очередь, порождает события и обстоятельства жизни. Таким образом, хотя ИИ и предвидит каждый из бесконечного количества вариантов «судеб» для каждого индивида, он не знает точно, какое из предопределений будет реализовано. По логике, чем дольше хуматоны остаются в матрице (чем дольше они подключены) и чем жестче следуют ее предписаниям, тем легче предсказать их предопределение. К зрелому

возрасту жизнь большинства хуматонов полностью распланирована, предопределена. Разрушить эту модель можно одним-единственным способом — через вмешательство волшебников матрицы, исходящее из левого полушария, то есть из-за пределов матрицы. Именно так в жизни Томаса появляется Морфеус и делает ему предложение, от которого невозможно отказаться.

Вернемся к первоначальному вопросу. Воины матрицы знают, что, хотя программа заранее предопределила их жизненный путь, существует бесконечное число его вариантов, которые зависят и, более того, ведут свое происхождение от их собственной бессознательной умственной деятельности. Свою жизнь они видят во сне, и главное преимущество воинов перед другими хуматонами — то, что хуматоны не знают, что они спят, а воины матрицы со временем это понимают. Хуматоны не могут выбрать путь просветления и потому всегда перекладывают ответственность на матрицу (они не видят снов, а просто являются их фрагментами). Чтобы иметь в своем предопределении активное право голоса, воины матрицы борются за осознание бессознательных процессов и таким образом подключаются к творческому воображению и воле. Осознав, что они актеры на сцене, воины матрицы реагируют на события своей жизни с ясным умом, спонтанно, с большей степе-

нью самоконтроля, творчески и созидательно используют эти события на пути к свободе. Согласившись с предопределением, воины тем самым обращают методы матрицы против нее самой и начинают узнавать свою собственную судьбу. Вместо того чтобы пытаться изменить предопределение матрицы, они ищут возможности форсировать события. Если они смогут спровоцировать все события, которые ИИ почерпнул в их бессознательных умственных процессах, а самое главное, если они сумеют эти запреты и отвлечения превратить в инструкции, то они истощат возможности программы. С этого



Рис. 10. Путь от хуматона к Просветленному. Согласиться с предопределением означает реализовать судьбу

момента, опираясь на сознательную волю, они начинают внедрять новые, совершенно самостоятельные возможности. Именно теперь в жизнь воина начинает просачиваться 2-е внимание, предопределение перетекает в судьбу, а воображение наследует интеллекту. Воля низвергает разум. Теперь-то и начинают меняться правила, и воины матрицы освобождают свой ум.

Но вопрос остается: насколько воины матрицы могут изменить свою жизнь вне матрицы, во 2-м внимании? Из фильма ясно, что Нео и другие могут обеспечить себя «всем, в чем мы нуждаемся» в матрице, а также почти неограниченным знанием известных на Земле дисциплин, от кун-фу до выпечки печенья и управления вертолетом. Все это, конечно же, кардинально изменило бы жизнь волшебника в матрице. Однако у воинов, по определению, больше нет «жизни» в матрице. Поскольку они могут по собственному желанию входить в матрицу и выходить из нее (по крайней мере, с помощью волшебников в реальном мире) и поскольку, находясь там, могут воспользоваться чем угодно, у них нет больше необходимости и желания поддерживать обычную жизнь в мире 1-го внимания. Но и в этом случае, входя в матрицу, воин все равно находится в пределах своих прежних личных характеристик — внешность, имя, возраст и т. д. Сайфер обе-

щает выдать Морфеуса, а взамен просит у Стражей новую жизнь, но сделать такой дар, по-видимому, может только ИИ. Маловероятно, чтобы волшебники матрицы были настолько сильны, чтобы перепрограммировать матрицу или сформировать внутри нее события. Это под силу только «Избранному». Если бы волшебники матрицы действительно могли это сделать, то им нечего было бы бояться и они немедленно запрограммировали бы всех проснуться и тем самым завершили бы Игру. Логично также, что чем сильнее они взламывают матрицу, тем вероятнее, что их заметят Часовые (поисковые и разрушающие машины) во 2-м внимании и Стражи в матрице. Следовательно, в войне с матрицей для волшебников, как и для воинов, без осторожности нет и доблести.

Довольно интересно, что это ограничение еще в большей степени, относится к Стражам. Стражи обязаны подчиняться правилам программы — чтобы она работала без сбоев, ее нельзя расшатывать. Стражи не могут нарушать правила слишком часто, в противном случае правила перестали бы служить им опорой. Так как основа матрицы — рациональная и строго ограниченная (и ограничивающая) интерпретация реальности, те действия и события, которые слишком выходят за пределы этой интерпретации, угрожают ей полным разрушением



или, в лучшем случае, могут стать причиной ее значительной трансформации. Если бы хуматоны видели во сне слишком много чудес, то не смогли бы спокойно спать. Конечно, как и агенты из фильма «Люди в черном», ИИ способен стирать воспоминания хуматонов, но это, смешавшись с чувством непрерывности, может вызвать сложности: у хуматонов возникнет ощущение «потерянного времени». Таким образом, и волшебникам матрицы, и Стражам приходится ходить по лезвию ножа: их волшебные действия и чрезвычайные усилия вполне могут обернуться против них самих.

Совершая в матрице невероятные подвиги, Нео и другие могут показать хуматонам то, что ИИ хотел от них скрыть: мир без диктата и запретов, мир без правил, мир, где возможно все. Так волшебники матрицы могут напомнить хуматонам об их собственных возможностях. Более того, вводя в программу новые реакции и новые варианты, они ее видоизменяют, создают новые правила и возможности и таким образом придают «реальности» другую форму, переделывают программу, работая ради конечной цели — полной отмены программы. С другой стороны, если они будут привлекать к себе слишком много внимания, со стороны ИИ последуют ответные действия. Поскольку Стражи могут проявиться в любом хуматоне и наблюдать через него за

всем, что происходит в матрице, любой экстравагантный поступок команды волшебников быстро наведет на них Стражей. Матрица восстанет против них, а вместе с ней, не будем об этом забывать, и те «безнадежно зависимые» хуматоны, которые, чтобы защитить свое чувство реальности, поддержат матрицу и вступят в сражение на ее стороне. Воинов матрицы сдерживает не столько ограниченность их сил, сколько ограниченность самого 1-го внимания. Если они, изменяя предопределение и ускоряя программу, слишком взбудоражат обстановку, у них возникнут проблемы большие, чем они ожидали. Поэтому свою жизнь в матрице они изменяют постепенно, спокойно, осторожно, терпеливо, по-хитрому, а главное — согласно тщательно разработанной стратегии. В конце концов, от спешки они ничего не выиграют, а если перестараяются, все потеряют.

Поскольку активным элементом жизни волшебников матрицы стал теперь не разум, а воля, и поскольку проявления воли спонтанны и неразумны, волшебники лишились возможности предсказывать свои собственные действия, а тем более их последствия. Следовательно, у волшебников матрицы не может быть иной цели, кроме полной свободы и преобразования — цели туманной, таинственной и апокалиптической. Волшебник матрицы занят исключительно настоящим,

вчера и завтра его не интересуют. Время, как и все, — и еще в большей степени, — иллюзия. Волшебник матрицы напоминает карточного шулера, который не мошенничает и однако же раз за разом выигрывает. Им нет нужды мошенничать — игра знакома им настолько, что они помнят перемещение всех карт до единой и даже точно знают, какая карта выпадет следующей. Им известно, что при сдаче достанется им и что всем остальным. Единственное, чего они не могут контролировать, так это того, как карта упадет, но, поскольку блеф — это такая же часть игры, как и все остальное (такого понятия, как удача, для карточного шулера не существует), для волшебников матрицы это и неважно. Какие бы карты им ни сдали, они уже знают, как ими играть. Короче говоря, предопределение и свобода воли заключаются в следующем: никто не может выбрать карт, которые ему сдадут, но только волшебник волен решать, как ими играть.

Воины матрицы узнают свою судьбу, слепленную из глины предопределения. Они точно знают, чего хотят и как это получить, потому что знают, что единственный способ получить то, что хочешь, — этого не хотеть. Поскольку исход игры им безразличен, то, какие бы плохие карты у них ни оказались, они всегда могут сблефовать. Им все равно, выиграют они или проиграют, это придает им

спокойствие и уверенность победителя, и поэтому они всегда выигрывают. Сходным образом волшебники матрицы обращаются и с элементами своего предопределения, формируя из них судьбу. Им все равно, есть воздух или нет — и в том, и в другом случае они обходятся без легких.

Сосредоточенность волшебников на данном моменте, их сиюсекундность — ключ к их силе и свободе. Программу матрицы поддерживает код разума, в основе которого — код рациональной мысли, а в ее основе — язык. Этот код задает порядок следования событиям. От матрицы волшебники отключились, отсоединившись от своих мыслительных процессов, прервав внутренние диалоги и достигнув состояния внутреннего молчания. Воля и творческие способности активизируются, когда наступает молчание. Это самая яркая точка — от хуматонов волшебников матрицы отличает именно внутреннее молчание. Даже воины матрицы, которым отключение еще только предстоит, заперты в ловушке своего властного предопределения. Волшебник матрицы смотрит внутрь извне. Искусство волшебников кроется в силе воображения и способности мыслить творчески. Они мыслят скорее образами, чем понятиями. И главное, действуют не задумываясь. Воздерживаясь от рациональной мысли непосредственно перед действием, они нару-

шают правила матрицы и вносят в программу неразбериху. Матрица создана, чтобы следить за человеческой мыслью, направлять ее и контролировать и таким образом предвидеть любое действие. Все поступки — от самого банального до самого революционного — находятся в диапазоне ИИ и под его влиянием. Но волшебники матрицы действуют импульсивно, спонтанно, не задумываясь, и поэтому их поступки оказываются иррациональными и абсолютно неожиданными. Именно это и делает их творческими и неуязвимыми для матрицы.

Именно это имеет в виду Морфеус, когда велит Нео освободить свой ум: надо перестать анализировать, интерпретировать, судить и контролировать происходящее и позволить воле развернуться магически, без вмешательства разума. Как только Нео удастся это сделать, его действия становятся волшебными. Когда он заставил мысли замолчать и тем самым высвободился из матрицы, он подключил свою волю. Единственная свобода для волшебников матрицы — это действовать, не зная, что ты делаешь, стать свидетелем своих поступков, повивальной бабкой для чудес, истинной творческой силой природы, вне времени и пространства, все более и более недостижимым для Стражей. Иная постановка вопроса не стоит и беспокоит.

## **Х. Жизнь в матрице: уместные реакции на иллюзорные стимулы**

Матрица создана, чтобы ограничивать хуматонов при любой возможности и любыми необходимыми средствами. ИИ лишен чувства юмора, но, по-видимому, ему доступна ирония и даже элемент абсурда, и он часто прибегает к чисто человеческой способности дразнить и высмеивать жертву. Воин матрицы отслеживает такого рода знаки и сообщения не только потому, что они могут оказаться средством защиты в будущих стычках (вспомните негодяя из комиксов, который самодовольно высмеивает героя и тем самым обнаруживает слабые места в своих замыслах), но и потому, что они могут обеспечить крайне необходимый комический контраст. Благодаря своим промахам, ИИ выдает частичку своей индивидуальности, а с ней уловки и странности, а иногда и слабости. При всем своем блеске, ИИ невероятно туп. Вот несколько тому примеров.

### **Образчики юмора матрицы:**

- На фене «Сирз»: Не пользоваться во время сна.
- На упаковке кукурузных чипсов «Фритоз»: Победителем можете быть Вы!

Покупать не обязательно. Подробности внутри.

- На куске мыла «Дайл»: Использовать как обычное мыло.
- На замороженном обеде «Свонсон». Рекомендация по приготовлению: разморозить.
- На десерте «Теско Тирамису» (напечатано на дне): Не переворачивать.
- На хлебном пудинге от Марк&Спенсер: После нагревания продукт будет горячим.
- На упаковке утюга «Ровента»: На теле не гладить.
- На детской микстуре от кашля «Бутс»: После принятия лекарства не садиться за руль и не работать на станке.
- На снотворном «Найтол»: Может вызвать сонливость.
- На рождественских свечах: Использовать только в помещении и на улице.
- На японском кухонном комбайне: Не использовать для других целей.
- На орехах «Сейнзбери». Предупреждение: содержит орехи.
- На пакете орехов «Американских авиалиний»: Откройте пакет, съешьте орехи.
- На детском костюме супермена: Надев этот костюм, вы не научитесь летать.
- На шведской цепной пиле: Не пытайтесь остановить цепь руками или гени-талиями.

### **Популярные среди хуматонов слоганы:**

Неведение — благо.

Меньше знаешь — лучше спишь.

Недоучившийся хуже дурака.

По одежке встречают.

Копейка рубль бережет.

Не в пустыне живем.

Любопытство до добра не доведет.

Сколько не говори «халва», во рту слаще не станет.

Лучший способ победить врага — сделать его другом.

Береженого бог бережет.

Дареному коню в зубы не смотрят. (Скажите об этом троянцам!)

Детей должно быть видно, а не слышно.

Кто платит, тот и музыку заказывает.

Лучше синица в руках, чем журавль в небе.

Отсутствие вестей — хорошая весть.

В единении сила.

Не слышу плохое, не вижу плохое, не говорю плохое.

Не будите спящую собаку.

Хуматоны — запрограммированные существа. Они — единицы информации, валюта, которую матрица перемещает строго определенным образом, как перемещаются деньги во всемирной банковской системе. Войны, болезни, голод, миграционные процессы и т. п. — все эти средства матрица использует

для изменения и переустройства коллективной экономики человеческих единиц, то есть населения Земли.

Все сказанное выше относится и к дальнейшему. У хуматона нет своего «я», своей личности, хуматон скорее некая организация мыслей, верований, привычек (запрограммированных реакций) и единиц информации, которые то и дело перегруппируются, чтобы сохранять стабильность и создавать чувство единства и цели. В сущности, хуматон — это коллектив, составленный из «тиков» и рефлексов на бесконечный поток стимулов, обеспечиваемых программой матрицы. У хуматонов нет своих мыслей. Их так называемые «умы» — это на самом деле запутанные магнитофонные записи, непрерывнодвигающиеся по кругу. Количество вариантов кажется бесконечным, и большинство хуматонов даже не подозревает, что их мысли — всего-навсего копии или повторные прогоны прежних мыслей, большая часть которых им даже не принадлежит. Так как у них нет материала для сравнения, они не понимают, что так высоко ценимая ими индивидуальность — это всего лишь мысленная конструкция коллективной матрицы, созданная из одних и тех же основных элементов. Тем не менее слишком много улик свидетельствуют в пользу этой ужасающей правды.

Если хуматоны поймут эти свидетельства и если готовы будут поверить им, они смогут

начать болезненный процесс отключения и со временем стать воинами матрицы. Самая важная и неопровержимая из улик — полнейшая однородность человеческих верований, устремлений и желаний, однако большинство хуматонов, даже самые эрудированные и склонные к размышлениям, этой однородности не замечают. Менее очевидная улика — манера людей говорить (это относится как к обычным темам разговора, так и к речевым особенностям); для проницательного хуматона это свидетельство пустоты жизни в матрице. По иронии судьбы однообразие речевых моделей наиболее очевидно у молодежи, речь которой пестрит бессмысленными речевыми восклицаниями, как, например, «ты понял», «ну», «точно», «хрен» и т. п.:

«Этот хрен, ну, ты понял, ну он это точно охренел. Ну его на хрен. На хрен это дерьмо. Ну его, это, плевать на него. Ты понял? Чё, на хрен, напрягаться. Ты понял?»

Молодые хуматоны, кажется, даже не подозревают, что они часами говорят, ничего на самом деле не сказав. Хуматоны постарше к бессмысленному сквернословию прибегают реже (они вынуждены общаться на рабочем месте, с родственниками и т. д., и это неким образом облагораживает их манеры), но тот же или похожий «тик» остается. Послушайте в течение двух минут какого-нибудь

хуматона-американца и посчитайте, сколько раз он употребит фразу «ты понял». Откуда эта пустая фраза? Из матрицы. Это одно из средств, при помощи которого хуматоны проявляют чувство солидарности, единодушия, коллективной сплоченности и при этом даже не подозревают, что цена такой «солидарности» и «сплоченности» — индивидуальность, а если вдуматься в суть проблемы, то само существование.

Грраздо более коварный образец однородности природы хуматонов — их озабоченность совершенно банальными вопросами и то, сколь непропорционально много эмоций они уделяют вещам, на которые, собственно говоря, следует наплевать. Цены на овощи и погода — обычные темы их разговоров. Не знаю, как насчет овощей, но хуматоны непрерывно обсуждают цены, сравнивают довольно дешевые покупки с грабежом, а главное, любят рассказывать басни о том, какую отличную сделку они заключили. И при этом, если бы какой-то хуматон точно так же похвастался, что украл в универсаме продукты или посмотрел «зайцем» кино, с ним никто не стал бы разговаривать или, в лучшем случае, окинул бы его презрительным взглядом. Это нормы, которые навязывает матрица. Жадность, мелочность, корыстолюбие, помешанность на денежных делах допустимы и даже поощряют-

ся. Но нельзя проявлять бунтарство, склонность к анархии, непокорность, а главное, неуважение к деньгам (и другим ценностям матрицы, таким как семья, секс, телевидение и т. д.).

Озабоченность погодой может оказаться вполне реальной темой для беседы, но, как и о денежных делах, разговор хуматонов о погоде ни с какой реальностью не совместим. Как только речь заходит о погоде, хуматоны переключаются на автопилот и обмениваются банальностями до бесконечности. У хуматонов, убежденных в том, что им не придется ни оглашать, ни выслушивать оригинальные и многообещающие мысли, угрожающие их полудреме, глаза стекленеют, их охватывает теплое и приятное чувство. Еще одно неопровержимое доказательство того, что матрица контролирует коллективные разговоры, — это обмен хуматонов информацией о том, как они добрались до места, сообщение о транспортных средствах, точных деталях прибытия, так что все это складывается в некую сводку передвижений за последний час. Хуматоны обсуждают это примерно так, как армейские генералы обсуждают вчерашнее сражение и разрабатывают стратегию для грядущих войн. Совершенно банальные вещи хуматоны обсуждают часами (я убежден, что они готовы потратить на это всю свою жизнь) и делают

это с таким видом, словно заняты разработкой лекарства от рака. Это коллективное безумие прекрасно скрывается под маской абсолютно банальной фиксации прежде всего на материальных вопросах: еде, деньгах, транспорте, ремонте дома, новых покупках, технических средствах и, конечно же, работе. Иными словами, на абсолютно уместных в матрице предметах и занятиях.

Хуматоны, совершенно утратившие связь с органической матрицей природы и инстинктами, создали суррогаты, чтобы восполнить свою жизнь на анималистическом уровне. Дикие животные сосредоточены на пище, укрытии, спаривании, потенциальных хищниках и т. п., потому что не могут пренебречь инстинктами и подвергнуть свою жизнь опасности. В этом смысле у них нет выбора, и к тому же их сосредоточенность, или «беспокойство», постоянно поддерживается внутренними и внешними факторами (голодом, погодными условиями, опасностью со стороны хищников и т. д.). Их беспокойство — естественная реакция на окружающую среду. Хуматонам, у которых нет ни внешних, ни внутренних естественных стимулов, и стимулы, и соответствующие реакции предоставляет матрица. На самом деле хуматонов беспокоит пустота и бесплодие их жизни, зияющая в них бездна, полное отсутствие индивидуальности. Поэтому они с бла-

годарностью принимают те внешние проблемы и внутреннее волнение, которые обеспечивает им матрица, чтобы заглушить зарождающиеся страх и отчаяние.

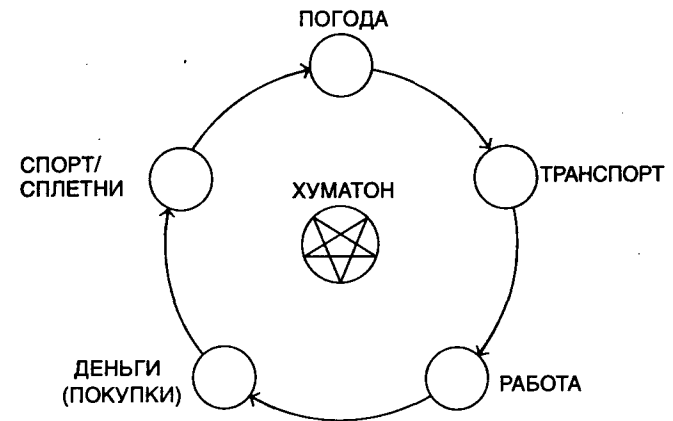


Рис.11. «Круг интересов» хуматонов

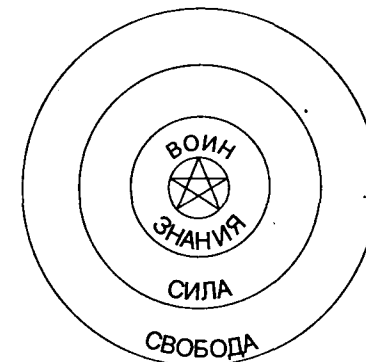


Рис.12. Воин матрицы: три грани цели

Когда хуматоны собираются вместе, они концентрируются на предметах и событиях, которые служат целям укрепления чувства безопасности и единства душ, а это именно те темы, которые характеризуют (и ограничивают) их как хуматонов. На самом деле, в отличие от животных, большинству хуматонов нет нужды беспокоиться о пище, погоде, работе и транспорте, потому что все это обеспечивает матрица, чтобы удерживать их в постоянной зависимости (а также чтобы они жили достаточно комфортно и не слишком задавались вопросами о смысле жизни). С другой стороны, и это общее правило, все блага матрицы условны, и она постоянно поддерживает в хуматонах это чувство, зарождающая тем самым в них сомнения: долго ли все это будет продолжаться? Дом заложен, работа непостоянная, затраты на транспорт постоянно растут, и так далее и тому подобное. Хуматоны не могут позволить себе расслабиться и хоть к чему-нибудь отнестись как к само собой разумеющемуся, а значит, не могут сосредоточиться на других вещах, например на творческой активности. Кроме того, используя средства массовой информации, матрица показывает голодающие народы, взорванные школы и церкви, больных детей, страдающие меньшинства, давая тем самым понять, в каком привилегированном положении находятся хуматоны. Более то-

го, матрице необходимо, чтобы все единицы были не просто подключены и находились в пределах досягаемости, но и чтобы они действительно испытывали чувство благодарности за все те удобства и поддержку (и ценности!), которыми она их обеспечивает. В таких условиях любые сомнения в матрице, а тем более мятеж против нее сводятся к минимуму. Поэтому войны матрицы — те, кто начал мятеж и отключение, — чрезвычайно редкое явление, для других хуматонов они — в лучшем случае — сбившиеся с пути, в худшем — больные. Эти единицы взбунтовались против коллективной экономики, и их нужно удалить. Самую большую подозрительность и негодование у среднего хуматона вызывает то, что войны матрицы совершенно безразличны к тем вещам, которые хуматоны воспринимают как важнейшие. Войны должны соблюдать осторожность и не выдать свое вопиющее неуважение к программе, так как хуматоны воспринимают это как неуважение к общечеловеческим ценностям и видят в войнах психопатов.

Войны матрицы плывут против течения и поэтому должны принять все меры предосторожности, чтобы скрыть это от хуматонов, ибо они и есть то течение, против которого плывут войны. Хуматонов очень легко оскорбить. Подобно дикому животному,



защищающему свое потомство, они готовы броситься на любого, кого сочтут угрозой для своей безопасности. Если речь идет о пробуждении хуматонов, то воины матрицы должны быть воплощением утонченности и учтивости. Они не станут говорить о погоде и транспортных средствах, у них нет ничего личного, о чем можно было бы поведать (по крайней мере, того земного, которого добиваются хуматоны); им следует как можно естественнее перевести разговор на более творческие и отвлеченные темы. Эти темы не входят в круг забот, очерченных для хуматонов матрицей, это дикие джунгли, в которые хуматоны осмеливаются войти лишь изредка, если осмеливаются вообще. Лядя прямо в глаза, задавая правильные вопросы (глубокие, но не наглые, личные, но не бесцеремонные) и пробуждая любопытство внутренней уверенностью и чистотой, воины матрицы обычно без труда выводят хуматона из повторяющегося круга его мыслей, и прежде чем он это поймет, он ощутит запретный трепет настоящих или по крайней мере новых и свежих мыслей. Он почувствует примерно то же, что чувствуют подростки, впервые имевшие опыт половой близости.

Так воины матрицы развлекаются, хотя делают это не ради собственного удовольствия. Поскольку в состоянии стабильности матрицу поддерживают именно хуматоны,

то чем больше хуматонов удастся направить на путь отключения, тем меньше будет контроль матрицы над мыслями и действиями самих воинов. Работа воина не окончена до тех пор, пока от матрицы не отключен последний хуматон. Несмотря на запрограммированное сопротивление «философии красной таблетки», хуматонов (по крайней мере тех, в ком осталась хотя бы искра творческих способностей, тех, кто ощущает «занозу в мозгу») нетрудно соблазнить, предложив им альтернативные варианты. Когда хуматонам около тридцати, они уже смирились с тем, что жизнь — это мошенничество, что все идет не так, как хотелось бы, что невинные не защищены, справедливость не восторжествовала и правда *не выйдет* наружу, по крайней мере при их жизни. Они смирились с нескончаемой борьбой и бесконечной нудной работой, с жизнью, половина которой проводится в рабском служении, а вторая половина уходит на отдых и восстановление сил после добровольного рабства. Хуматоны (если они не живут на улице и не находятся под воздействием наркотиков) проводят жизнь в рабстве и вкладывают энергию и время в систему, в «экономику», в которую по настоящему не верят по той простой причине, что у них вообще нет веры в какую бы то ни было жизнеспособную альтернативу. Они мечтают о том, как бы выбраться из всего

этого, но мечты только успокаивают их и примирят с реальностью. Вместо того чтобы жить, опираясь на мечты, они находят в них временное убежище. Для большинства хуматонов жизнь в матрице — нескончаемый поток горечи и разочарований, в конце которого (и часто это происходит слишком скоро) их ожидает смерть.

Для воинов жизнь в матрице — это тоже вечная борьба, а разочарование — суть всего их путешествия. Но в жизни воинов нет горечи. Поскольку они знают, что все иллюзия, они счастливы лишиться ее и видят в этом повод для праздника, а не для слез. В этом главная разница между хуматоном и воином матрицы. Хуматоны цепляются за то, что имеют, даже если оно не приносит им ничего, кроме слабости, зависимости и несчастья. Воины матрицы расстаются со всем и понимают, что они ровным счетом ничего не потеряли. Хотя воины подхвачены тем же потоком, тем же течением, той же экономикой, что и другие хуматоны, они научились предупреждать все взлеты и падения программы и не позволяют бросать себя туда-сюда, они используют инерцию волн. Хотя может показаться, что они плывут против течения, на самом деле со временем к ним приходит умение рассчитывать свои движения так, чтобы скользить по течению на одних волнах и уклоняться от других, пока они

не научатся уверенно катиться по волнам к свободе. Их передвижения, как «единица валюты» в экономике матрицы, становятся непостоянными и непредсказуемыми. Если это не соответствует их целям, они не поднимутся и не опустятся вместе с приливом и отливом и не станут вкладывать все деньги в акции одной фирмы, если вообще захотят их вкладывать.

Как опытный биржевой маклер, наделенный почти сверхъестественной способностью предугадывать рыночные курсы, воины матрицы то и дело меняют способ ведения дел. Они покупают и продают так быстро, что их невозможно уличить в том, что у них на руках акции с падающим курсом. Это значит (поскольку мы уже установили, что воины матрицы не принимают участия в операциях на рынке хуматонов), что в любой ситуации их действия направлены на получение максимальной энергетической выгоды. Как только они понимают, что данный путь никуда не ведет, они немедленно меняют тактику или просто уходят. Воины матрицы постоянно импровизируют, и именно это не позволяет составить схему их действий.

Воины матрицы, как и маклеры, постоянно просчитывают ситуацию (а не акции и облигации), чтобы вложить в нее свое время и энергию. Как и у маклеров, у них нет личной заинтересованности и предпочтений

относительно того, в какую ситуацию инвестировать. Они исходят только из того, сумеют ли они извлечь из этой ситуации информацию и тем самым повысить свой уровень энергии. Сконцентрированность на цели и независимость от средств обеспечивают воину матрицы необходимую скорость и помогают обрести благодать (изысканную смесь напряженности и спокойствия), и хуматоны не могут этого не замечать и этим не восхищаться (или, как минимум, не завидовать). Так как в матрице воин чувствует себя как дома (словно хозяин вселенной, превративший биржу в игровую площадку), несмотря на то (потому) что не является ее частью. Проблемы и сложности, которые матрица посылает им 24 часа в сутки и 7 дней в неделю, они научились использовать как стимул для своей творческой активности, а преграды — как инструмент для тренировки мускулов, воспитания воли и создания бесконечных возможностей импровизации. В бой с матрицей по ее правилам, но на своих условиях воины матрицы вступают с остороженностью солдата, идущего на войну, и с плавностью и стремительностью спортсмена, вступающего в игру. Условия воинов матрицы просты: они здесь, чтобы научиться, накопить знания и превратить их в силу и в полной мере насладиться тем, что делают. Вот подлинная жизнь в матрице, а иные перспективы воина матрицы недостойны.

## XI. Ты — это не ты: Жизнь как видимость

Для воинов вселенная матрицы это не что иное, как божество, играющее само с собой, но воины, конечно же, задают себе вопрос: а есть ли другие игры, кроме прятков?

Разоблачение матрицы связано с волей — волей к росту, волей к изменению. Кажется, что на первых этапах борьбы воинов матрицы эта воля была неразрывно связана с жертвоприношением, но это лишь иллюзия. На протяжении всей своей жизни средний хуматон то и дело спотыкается о то, что он понятия не имеет, что для него хорошо, а что плохо. Это как игра в кости: что-то делает его счастливым и сильным, что-то ослабляет и приводит в отчаяние. Идея подлинной альтернативы (путь воина, возможность отключиться) представляется далекой и туманной, даже не существующей. Со временем, если повезет, идея начнет приближаться и проясняться, хуматоны заметят, что в жизни есть ритм и разум, карма, если угодно, которая руководит их действиями и определяет их благосостояние. Некоторые моменты хуматоны приписывают воле, другие нет. Выяснить, какие из них есть какие, хуматоны, постепенно превращающиеся в воинов матрицы, могут, наблюдая за тем, какие чувства

вызывают у них их собственные действия и мысли и каков их результат.

Начиная путь воина в матрице, никогда не знаешь, что ждет тебя в конце: успех или провал. Будущие воины почти никогда не испытывают настоящей уверенности, но даже если это и так, подчиняться инстинктам и твердо следовать «правильному пути» невероятно трудно. Это период между блаженным неведением синей таблетки и болезненным знанием красной: потенциальные воины напоминают детей, которые еще ходить не умеют, но которым детская кроватка надоела до смерти. Они знают, что делать, но это дается с трудом; поступать правильно и не замечать коварного шепота матрицы: «Спи, спи, спи» — бремя и тяжкий труд. Между ложным «я» и «я» истинным идет война.

Период вечных страданий кажется бесконечным, и большинство хуматонов живут и умирают, загнанные в круг боли и желаний. Но если хуматон их вынесет, со временем начнутся перемены. Он понемногу начинает ощущать радость от движения по пути воина. Привычки, заведенный порядок, зависимости — все это вполне естественным образом отступает, пока он не почувствует, что легче быть воином, чем им не быть. Происходит сдвиг, ложный ум утрачивает свои позиции, а истинное «я» занимает подобающее ему место. По мере того как приближается

Король, в королевстве Души воцаряется порядок. И в конце концов то, что для хуматона было жертвой, для воина становится радостью. «Делаю то, что должен», превращается в «делаю то, что хочу». В конечном счете спонтанный поступок не отличается от поступка безупречного, доставляющего удовольствие. Но для большинства хуматонов это желаемое обретение благодати так и остается смутной и неуловимой идеей, и все потому, что им не хватает энергии. Путь безупречности для воина матрицы — единственный способ накопить энергию, необходимую для того, чтобы *увидеть* код и понять все «почему» и «для чего».

На ранних этапах в той или иной форме необходимы вера, доверие и даже слепая преданность некой Великой Силе. Воины матрицы должны поверить, что существует Нечто, которое знает, что для них хорошо. Они верят в Просветленных реального мира, даже если не могут с ними общаться. Поскольку собственные желания приводят их к еще большему смятению и отчаянию, воины матрицы знают, что не могут доверять собственным суждениям. Именно отчаяние гонит многих хуматонов из матрицы и подталкивает к красной таблетке. Цена за то, чтобы стать полноценным Просветленным, — это не проданная дьяволу душа, а данный нам матрицей ложный ум. К власти приходят

Просветленные, и матрица повержена. Затем происходит забывание, которое на самом деле есть воспоминание, так называемое просвещение.

В первых сценах фильма «Матрица», пока Томас еще очень смутно осознает свою цель (так как он воин матрицы со своим собственным кибер-именем, справедливо будет сказать, что свой путь он осознает, но пройти его еще только предстоит), из окружающего его мира к нему поступают разнообразные «сигналы» касательно его цели. После того как его разбудило загадочное послание Тринити «Ты увяз в матрице» и ему посоветовали «следовать за белым кроликом», у него состоялся разговор с клиентом Троем. Трой говорит Томасу: «Ты меня спас. Ты мой личный Иисус Христос». Томас поделился с Троем, что он в замешательстве и не может сказать, спит он или проснулся, на что Трой ему отвечает: «Тебе нужно оттянуться»<sup>1</sup>. Очевидно, хуматон Трой не знает, о чем он говорит, не подозревает того, что он — носитель незакодированного послания, предназначенного специально для Нео. И тем не менее Трой разговаривает с подсознанием Нео, с его альтер эго. То же самое касается подружки Троя с татуировкой белого кроли-

<sup>1</sup> Английский глагол «unplug» имеет два значения: «отключить, выключить из розетки» и «отключиться, оттянуться».

ка на плече. Сама того не желая, она ведет Нео к Тринити.

Вопрос состоит в следующем: Морфеус и его команда взломали головной компьютер и запрограммировали этих двоих «носителей» послания? Или же эти двое — свидетельство того, что матрица реагирует на подсознательные процессы Томаса? Но не все ли равно? И хотя появление татуировки белого кролика перед самым визитом Томаса в страну Чудес кажется простым совпадением, уже здесь можно предположить, что Морфеус и его команда умеют вызывать какие-то события в матрице, находясь в это время в реальном мире (больше в фильме эта способность ни у кого не обнаруживается). Тогда более вероятно, что жизнь в матрице отдается эхом в работе подсознания хуматонов (или же братья Вачовски настолько умны, что создали диалог, смысл которого становится понятным только при повторном просмотре). Будучи воином матрицы, Томас сам себе посылает сообщение, используя элементы сна. Это начало просветления, но еще не само просветление. Томас не знает, что он видит сон, но уже начинает это подозревать. В результате он бессознательно начинает так формировать содержание сна, чтобы пробудиться *внутри* него, а в конце концов пробудиться и *от* него.

На ранних этапах, когда воины матрицы начинают сомневаться в реальности окружа-

ющего их мира и надежности своего собственного восприятия и мышления, то есть бросают программе вызов, они становятся все менее совместимыми с программой, и матрица отторгает их как вирусы. По этой причине кажется, что матрица помогает воину. У воина и матрицы общая цель — разделение, и они в некотором роде сотрудничают, хотя и не всегда гладко. Матрица хочет удалить вирус, а воин хочет выйти из программы. Так происходит непростое, почти бессознательное взаимодействие, в котором жизнь воинов приобретает странное иррациональное качество: она полна «совпадений», а события словно намеренно организованы так, чтобы смутить воинов, сбить их с толку, свести с ума. Они начинают осознавать матрицу, а ИИ — в каком-то смысле осознавать их. Для большинства хуматонов такое наложение сна и реальности, внутреннего и внешнего, субъективного и объективного означает начало шизофрении. Для воинов матрицы это нечто иное: первое движение воли, самое начало пробуждения.

По мере того как в жизни воина остается все меньше реального и появляется все больше скрытых смыслов и причудливых особенностей, она начинает превращаться в миф. На этом этапе воины матрицы вынуждены по-новому оценить не только свое нынешнее положение, но и то, что было. Они должны

поставить под сомнение всю свою жизнь, тщательно изучить все свои воспоминания и найти там скрытые смыслы, код и подтекст, которые не уяснили в первый раз. Этот процесс известен как «памятка волшебника», и для воина это главный способ накопить энергию, необходимую для полного отключения и вхождения в полноту себя, своего «я» (то есть в реальный мир). Объясняется это тем, что каждое отдельное воспоминание — это имплантант, точка подключения матрицы, и каждая из них должна быть удалена. Каждую мысль, каждое чувство, каждое ощущение следует пережить заново и признать ослепляющей иллюзией и в то же время исследовать их на предмет содержания в них определенных инструкций.

Когда воины матрицы отключаются и становятся волшебниками матрицы, их прошлая жизнь превращается в сон, в воспоминание о чем-то, чего никогда не было. И все же они сохраняют эти воспоминания, хотя они уже и не характеризуют самих воинов. Итак, воины отвергают программу, которая дала им имплантанты (чтобы обмануть их и заставить поверить, что они есть то, чем они не являются), но сохраняют переживания, знания, мудрость и понимание, которые приобрели в этих квази-событиях. Они отвергают имплантанты, но сохраняют данные или, как минимум, ту их часть, которую

можно использовать. Таким образом, они все еще помнят, кто они есть, хотя и знают, что они не есть это, как знают и то, что, что бы ни сказала им о них матрица, они несравненно больше этого. Их личность становится точкой переключения для входа в матрицу, она обеспечивает ситуацию и направление и при этом не лишает их свободы.

Благодаря «памятке» воины осознают, что их жизнь — всего-навсего имитация, и тем самым учатся жить, освободившись от ограничений и преград фиксированной индивидуальности. Они утверждают, что их могущество — это видимость, голограмма. Они не есть что-то одно, потому что они — все. «Памятка» — это способ вернуть матрице все имплантанты и полностью отключиться. Так как при отключении без необходимой подготовки воины умирают или сходят с ума, то, прежде чем избавиться от своей жизни, необходимо подвести ей итог. Удачное сравнение здесь — создание дубликата со всеми необходимыми данными перед очисткой жесткого диска. Таким образом воины матрицы сохраняют главные события своей жизни или, скорее, их точную копию, а исходные остаются на жестком диске. Теперь они могут отключиться от головного компьютера и стереть запись. Следовательно, у матрицы (на жестком диске) больше нет записи о существовании воинов, а значит, они как бы

не существуют. И все же воины матрицы, теперь волшебники, сохраняют свою индивидуальность. Они фактически умерли и родились вновь, сохранив воспоминания о своей прошлой жизни.

Для воинов матрицы время, как и пространство, — это нечто изменчивое. Его можно растянуть и сжать, ускорить и замедлить, можно даже заставить его исчезнуть. Жизнь волшебника матрицы измеряется не годами, а секундами. А если это так, то время волшебника в матрице тянется бесконечно долго, и в то же время, в силу того, что каждый удобный момент они немедленно используют, это все равно краткое, мимолетное мгновение. Воины матрицы могут по желанию входить в жизнь в матрице и выходить, при этом возвращаясь в тот самый момент, из которого ушли, как будто это было только что. Морфеус говорит Нео, что Оракул была с ними «с самого начала», имея в виду примерно двести лет (ясно, что у голограммы нет периода полураспада, однако нам не объясняют, как ее сознание в течение столь долгого времени оставалось интегрированным, не имея физического тела). Движение времени в матрице — это, конечно же, только видимость. Так как у цивилизации, которую оно имитирует, нет будущего, то и у ИИ нет способа такое будущее «сконструировать». Итак, в сущности, время неподвижно, и все хуматоны замерли

в момент сверхактивности, в момент, когда «миллиарды людей проживают свои жизни».

Теоретически, отключившись однажды, воины больше никогда не должны входить в матрицу. Но на практике, учитывая то, что жизнь в реальном мире 2-го внимания не вполне устроена и, вероятно, не устраивает их, у них на самом деле нет выбора. Как и бодхисаттвы<sup>1</sup>, они не могут полностью освободиться от матрицы до тех пор, пока не отключен последний хуматон, даже если в процессе отключения они (хуматоны) погибнут. Воины отказываются от своей жизни в матрице и от своего места в программе, они стирают свои данные с жесткого диска. Но на случай, если им когда-нибудь захочется или понадобится подключиться снова, у них сохранились копии, дубликаты. Входя в матрицу, воины делают это осознанно, потому что они этого хотят и потому что у них есть особая цель и стратегия. Когда Нео осознает, что, несмотря на свое неверие в избранничество, он может спасти Морфеуса, он немедленно берет на себя инициативу и начинает миссию спасения. Тэнк уверяет его, что это самоубийство, а Тринити говорит: «Никто раньше не делал ничего подобного».

<sup>1</sup> Бодхисаттва — в буддизме идеальная личность, достигшая просветления и имеющая право на выход в нирвану, но остающаяся в череде перевоплощений, чтобы служить образцом и наставником для других.

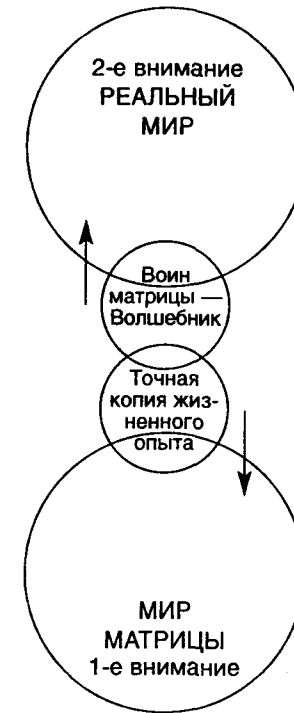


Рис. 13. Средства, с помощью которых воин матрицы обманывает ИИ и добивается частичной свободы

«Поэтому это должно сработать», — отвечает Нео. Он уже начинает верить.

Нео верит, что поскольку матрица построена вокруг программы, которая является всего-навсего суммой различных команд и подерживается некой случайной и ошибочной последовательностью, то ему достаточно нарушить эту последовательность, отвергнуть



программу, и тогда правила начнут меняться, программа — разрушаться. Он *вирус*. Все меняет одно его присутствие.

Об этом не знает даже Морфеус, по крайней мере пока не знает. (По иронии судьбы примерно в то же время, когда Нео планирует спасение, агент Смит насмехается над Морфеусом и говорит, что люди — это не млекопитающие, а разновидность вируса, «чума», от которой излечит ИИ). Морфеус знает, что без Избранного сопротивление тщетно, потому что любой волшебник, столкнувшись со Стражем Врат, обязательно умрет. В таком случае даже все волшебники вместе взятые ничего не изменят, если не увидят код и не перейдут в стадию Просветления. Войдя на этом этапе в программу, они смогут расшифровать ее и начнут переделывать мир по своему усмотрению. Заключительный этап — отключение всех до последнего хуматонов и блокировка жесткого диска.

Потенциал действующего Просветленного (Нео — первый из них) в рамках программы не ясен и безграничен. Поэтому-то в конце Стражи и убегают от Нео. Они не могут приспособиться к его существованию, а тем более бороться с ним. Сам факт его существования означает конец всего. Сейчас Нео изумлен своими навыками. Он превратился в бабочку. Он все еще видит кокон (как остаточное воспоминание), но теперь понимает,

для чего он — что это не темная тюремная камера, а точка перехода в новый мир. Он видит код. Когда Стражи вновь пытаются его убить, он просто говорит: «Нет». Это его первая команда в старой программе, слово могущества Мага: «Программа отменена». Самые быстрые движения агента Смита кажутся ему медленными. Ни время, ни пространство больше его не сдерживают. Он Просветленный, и этот сон — его.

Нео атакует агента Смита и проходит его насквозь. Это знак законности его перерождения, а агент Смит превращается в кокон, взорвавшийся изнутри. Теперь Нео даже не надо думать, что он делает, он *не может* думать. Все это ушло из него. Он — чистое воображение, истинная воля, совершенство во всем. Все, что он может, — это действовать, а поскольку он Избранный, он не может поступать неправильно. Началась перезагрузка.

## Четвертая переменная ПРОЙТИ ПУТЬ

### XII. Точка зрения Просветленных

#### Секс (Женщина в красном)

И хотя мир спасет поцелуй (поцелуй Тринити вернул Нео к жизни), в «Матрице» о сексе сказано очень мало. Из этого следует, что на секс у волшебников, как минимум, не хватает времени. Вряд ли их интересует секс виртуальный, а настоящий — и того меньше. Мы так и не узнали, кто с кем спит на борту «Навуходоносора» и есть ли среди них вообще пары (хотя Апок и Свитч, кажется, любовники). Единственная ссылка на секс — «женщина в красном», виртуальная кукла, созданная Маусом как тренировочная программа-предупреждение о том, как опасно отвлекаться, когда находишься в матрице. Женщина в красном оказывается Стражем, и, будь ситуация реальной, она непременно схватила бы Нео. Будьте осторожны со своими плотскими желаниями! «Виртуальный сводник» Маус предлагает Нео организовать встречу с женщиной в красном в более интимной обстановке. И то, что другие члены экипажа знают об этом маленьком бизнесе Мауса, наводит на мысль, что время от вре-

мени они все же поддаются искушению, хотя и в обстановке строгого контроля (безопасный компьютерный секс). Поскольку у них есть тренировочные программы, логично допустить, что они могут обзавестись любой, в том числе и для занятий сексом.

На что же это похоже — заниматься сексом с имитацией человека и знать при этом, что он не существует даже как проекция твоего спящего ума? (Тренировочные программы — это не совсем матрица, а значит, не остаточные воспоминания, а обычные компьютерные конструкторы.) Нетрудно себе представить, как свои инстинкты столь сомнительным способом удовлетворяют Сайфер и Маус, но вообразить, что искушению поддаются Морфеус и Тринити, гораздо сложнее. (Сайфер и Маус не слишком напоминают воинов и тем более волшебников матрицы.) Тринити чиста как Мадонна, ее сосредоточенность и дисциплина не оставляют места таким чувствам, как сентиментальность и желание, а тем более похоть и одиночество. Ее любовь к Нео — это исполнение пророчества и необходимое средство перерождения Нео в Избранного. В фильме у Нео красивые глаза и сам он привлекательный, но трудно себе представить, что у Томаса Андерсона насыщенная сексуальная жизнь. «Заноза в мозгу» просто не позволяет ему этого. Что касается Морфеуса, то он вопросами секса озабочен не

больше, чем статуя. И хотя он — сама мужественность и привлекательность, что-то в нем погасло, он явно обречен. Секс интересует его не больше, чем клубничное мороженое или поп-музыка.

В общем, для волшебников матрицы секс — это или непристойное и жалкое потворство своим желанием, потенциально смертельное развлечение, нечто совершенно необязательное, или акт сверхъестественного спасения мира. Поскольку интерес воинов матрицы в первую очередь сосредоточен на энергии, а секс — акт потребления и/или создания максимального количества энергии, было бы вполне логично отнести к нему с соответствующей серьезностью и уважением.

Для хуматонов секс, наряду с пищей и деньгами, — одна из трех частей порочной триады желаний. Они упорно стремятся к сексу, но при этом, кажется, совершенно не способны им наслаждаться. И секс, и смерть матрица использует в качестве главного механизма эмоционального контроля, чтобы держать хуматонов в подчинении. Программа матрицы, нацеленная против природы и органики, исполнена глубочайшего недоверия ко всем телесным функциям человека. (Агент Смит признается Морфеусу, что он стремится разрушить Зион главным образом потому, что тогда ему удастся покинуть мат-

рицу, где невыносимо дурно пахнет.) Это недоверие и неприязнь к телу внушаются хуматонам с самого рождения (ритуал сам по себе непристойный и грязный), а это вызывает страх и отвращение ко всему, что связано с физиологией. Хуматоны любят спорт потому, что он заменяет им секс с его интимностью и непристойностью. Вместе с тем страх хуматонов перед сексом гораздо глубже, чем неприязнь к отправлениям организма (напоминающих о том, что мы смертны), он связан с угрозой незащищенности, которую влекут за собой сексуальные отношения. Реальный секс (даже в матрице, где нет ничего реального) подразумевает близость, преодоление разума и эгоистичных мыслей, «малую смерть» «я» и возвращение к изначальному состоянию сознания. Потенциально это самый творческий акт из всех существующих, а следовательно, самое действенное средство отключения, хотя бы и временного. Чтобы предотвратить это, ИИ создал программу, согласно которой естественная сексуальность для хуматонов — почти проклятие (так, нагота в матрице приравнивается к непристойности), секс превращен в предмет потребления, в средство приятно возбуждать и волновать и, в конце концов, загонять в тупик своей недоступностью: секс предлагают всюду, но нигде невозможно его получить. Эта ситуация вызывает у хуматонов

чувство напряженности — они жаждут секса, но никакой радости от него не получают. Жажду им внушает приторная реклама по телевидению и на плакатах, и в результате хуматоны ищут секса точно так же, как потребитель ищет нужный ему товар. Тем не менее изначальная потребность в сексе остается, но несовместимость физической потребности с сознательным желанием радости вызывает шизофрению: хуматоны боятся того, чего желают, и желают того, чего боятся. Когда у хуматонов появляется возможность заниматься сексом, они слишком смущены, психологически неуравновешены и попросту не способны наслаждаться им. В итоге они занимаются сексом потому, что так положено, как животные (на самом деле — как машины). Так воспринимает секс ИИ, а хуматоны подражают своему хозяину. ИИ не способен на близость и сопереживание, и поэтому любое действие хуматонов, включая секс, — действие холодное, отчужденное и контролируемое. Для большинства хуматонов занятие любовью — просто потакание своим желаниям, они мастурбируют парами, реальной связи между ними нет. При этом они даже закрывают глаза. Если хуматоны и производят что-то помимо детей, которыми питается ИИ, то это явно не любовь. Поэтому войны матрицы склонны к одинокой жизни, хотя при определенных обсто-

ятельствах и впадают в другую крайность. Таким образом, самая эффективная красная таблетка — это волшебный секс с волшебником матрицы.

### **Смерть**

Чтобы удержать хуматонов под контролем, ИИ внушает им не только мысль о постыдности сексуальных отношений, но и страх смерти. Страх смерти повергает в состояние отрицания, в котором хуматоны находятся как бы в бесчувствии. Чтобы не замечать свой страх, они запрещают себе говорить и думать о смерти, за исключением тех случаев, когда сожалеют о ее трагических аспектах или поражаются аспектами сенсационными. Хуматоны живут так, словно смерть никогда их не коснется, словно все время во вселенной принадлежит им.

В первобытных культурах ко всему, связанному со смертью, относились с разумным уважением и интересом и даже пытались исследовать загробный мир. Церемония инициации была обязательной для всех подростков, достигших совершеннолетия; чтобы стать мужчиной, необходимо было преодолеть тяжелые испытания, приводящие к глубинному осознанию смерти. В матрице у хуматонов нет ритуала совершеннолетия, а это значит, что они навсегда остаются подростками. При достижении половой зрелости,

и даже раньше, подростки-хуматоны, столкнувшись с мыслью о смерти, обычно испытывают ужас. А так как культура не подсказывает им, что делать, и не помогает справляться со своими чувствами, они их просто подавляют, а заодно и отгоняют любимую мысль о смерти. Вместо этого их потчуют такими товарами религиозной пропаганды, как «рай» и «ад». Большинство хуматонов либо принимают эти товары не задумываясь, либо какое-то время размышляют над ними, а потом навсегда выбрасывают прочь из головы. В любом случае мысль о смерти или о вечности очень редко становится активной творческой силой в жизни хуматонов.

У воинов матрицы все происходит совершенно по-другому. Мысль о смерти — главная мысль на пути воина. Она придает его действиям сдержанность, рассудительность, беспристрастность и смелость. О своей смерти воин матрицы думает ежедневно, ежедневно. Он ясно сознает, что это не какая-то смутная и отдаленная возможность, а неизбежная реальность, возможно подстерегающая его за ближайшим углом. Он понимает, что придет день, час и миг, когда он лицом к лицу встретится с вечностью и его жизнь превратится в ничто. Единственный момент, который имеет значение для воина матрицы, — это момент смерти. Осознание смер-

ти не только сводит на нет тревоги, заботы и желания воина, но и наполняет его действия силой и тайной, чего в противном случае он был бы лишен. Воин матрицы использует смерть, позволяет ей руководить собой, давать советы и поддерживать силы. Смерть — единственный товарищ в жизни воина. Для воина матрицы идея смерти неразрывно связана с идеей свободы. И хотя на смену смерти не обязательно приходит свобода, свобода неизбежно влечет за собой смерть — смерть своего «я». Обойти этот закон вселенной невозможно. И однако же для многих хуматонов страх полного уничтожения «я» настолько велик, что они, как и Сайфер, свободе предпочитают вечное проклятие. Окончательный выбор воина матрицы — красная таблетка или синяя таблетка. Но есть еще один выбор, который хуматоны делают как индивиды, — выбирать ли вообще: стать воинами или обыкновенными тупицами. Хуматоны не участвуют в своем будущем, они отказались от свободы. Воины же, наоборот, невообразимо рискуют. У воинов матрицы нет и мгновения, чтобы успокоиться и передохнуть. Матрица угрожает им постоянно, и если она застигнет их хотя бы на долю секунды задремавшими, то они рискуют потерять даже свой шанс на возможность *выбраться*.

## Наркотики

С точки зрения Просветленного, все, что находится в матрице, — это своего рода наркотики, посредством которых осуществляется подключение к программе и хуматоны становятся зависимыми. Иными словами, возникает наркотическая зависимость. Но наркотики бывают разные<sup>1</sup>. Главный «наркотик» в культуре матрицы — это телевидение. В вопросах развлечений миллиарды хуматонов полностью полагаются на телевидение, и без него они очень быстро сошли бы с ума. Для них это было бы равносильно насильственному отключению: смерть или безумие. С другой стороны, чтобы удержать хуматонов от отчаяния, матрица в первую очередь прописывает им фармакологические лекарства (самая крупная отрасль военного комплекса матрицы), разрабатываемые в лабораториях для полного излечения от любого недомогания. Существует убежденность, которая в матрице стала сродни религиозной вере, — убежденность в том, что если в жизни человека или с ним самим что-то не так, то все это сводится к химическому дисбалансу организма и его можно «вылечить» белевскими таблетками, созданными неизвестно кем и с не очень ясными целями. Хуматоны

<sup>1</sup> По-английски drug означает и «наркотик» и «лекарство».

верят в то, что в конце концов наука, техника и химия сделают их существование совершенным, и верят потому, что им необходимо в это верить. Не верить значило бы признать абсолютно противоположное: что так называемое лечение — это болезнь и что уйти от такой жизни можно только через смерть.

Алкоголь — единственный общепризнанный наркотик, которому дозволено занимать в человеческом обществе центральное место. Другие наркотики, так называемые развлекательные (табак, кокаин, метамфетамин, экстази, марихуана), в матрице не столь распространены и однако же важны для существования хуматонов. Чтобы не знать о себе правды, хуматоны готовы использовать любые средства. Поскольку они с самого начала запрограммированы быть зависимыми и матрица не позволяет им взрослеть, они просто переносят свою зависимость на все, что подвернется им под руку. Но даже в этом случае хуматоны, воины и волшебники матрицы могут применять наркотики как средство подготовки к отключению. Некоторые наркотики (особенно психоделические и галлюциногенные — от марихуаны до ЛСД и ДМТ) способны помочь хуматонам взглянуть на истинную природу матрицы, на «код». Это происходит потому, что они прерывают направленные на нее умственную деятельность и поток рациональных мыслей, пере-

хватывают сигналы матрицы и высвобождают творческое воображение. Вызывая крушение всей интерпретационной системы, психоделики «останавливают мир», заглушают сигнал матрицы и тем самым на какое-то время передают власть новой системе. На этом этапе принявший наркотики испытывает галлюцинации, видит, как реальность разваливается и превращается в нечто иное, или (как в случае с ДМТ) проходит весь путь и наблюдает постепенное появление абсолютно нового мира. Суть психоделического опыта — наложение 1-го и 2-го вниманий, реакций левого и правого полушарий головного мозга, разума и воображения, объективного и субъективного восприятий. Именно через это проходит Нео после того, как он принял красную таблетку. «Случалось тебе видеть кошмар, который казался реальным? А что, если бы ты не смог проснуться? Как бы ты узнал, что сон, а что реальность?»

Нео проснулся, потому что по этому пути его провела красная таблетка или, скорее, сама возможность ее принять (Морфеус и его команда похитили Нео у матрицы и разбудили его в реальном мире). Он разрушает свой мир и собирает новый, в котором он теперь может, должен остаться. «Я не могу вернуться назад?» — спрашивает он Морфеуса. «А если бы мог, то захотел бы?» Многие из тех, кто принимает ЛСД, чувствуют то же самое.

### **Взаимоотношения**

Хуматоны определяют себя через других. Они находятся в полной зависимости от того, что о них думают другие. А если это так, то прежде всего они озабочены взаимоотношениями и чашей Грааля взаимоотношений — любовными отношениями. Хуматоны не знают и не ценят себя, у них нет чувства уникальности, а потому уверенность и спокойствие они ищут не в себе, а в других. Поэтому их конечная цель — найти хуматона, который будет любить их так же, как они любят его, и в котором они найдут успокоение, утешение, взаимопонимание и поддержку, которые не могут дать себе сами. В основе взаимоотношений в матрице лежат нехватка и желание, они проистекают не из любви или даже похоти (хотя хуматонов нередко сводит вместе именно похоть), а из чисто эгоистичных факторов. Хуматон стремится найти кого-то, кто усилил бы его видение мира и усложнил его, чтобы можно было вместе с ним уединиться от мира, не чувствуя себя при этом одиноким. Эта близость основана не столько на любви, сколько на страхе, и характеризуется не столько доверием, сколько подозрительностью. Как и все, чем занимается хуматон, его «любовь» — всего лишь имитация, подмена истинного чувства, псевдоотношения.

Хуматоны используют друг друга, чтобы усилить свои эмоции (при помощи матрицы),

они изобретают такие понятия, как «романтическая любовь», чтобы с их помощью оправдать свой безнадежный эгоизм и детскую несамостоятельность и выдать их за нечто благородное, прекрасное и трансцендентное. Конечно же, любовь может быть именно такой, и, подобно наркотикам, любовные отношения позволяют хуматонам выйти за пределы своего «я», выглянуть, если можно так выразиться, за ограду рынка желаний. Но, как и в случае с наркотиками, стоит только хуматонам привыкнуть к любовным чувствам и таким образом попасть от них в зависимость (а хуматоны привыкают ко всему), как они перестают служить просвещению, а служат скорее оглуплению и порабощению. Поэтому почти все любовные отношения в матрице, какими бы многообещающими они ни были вначале, заканчиваются отчаянием, безотрадностью и разрушением души. Такие отношения — западня, и хуматоны не выбирают из нее просто из страха перед одиночеством. Наркоман, привыкший к героину, принимает его не потому, что получает удовольствие, а потому, что не может без него жить. То же самое происходит и с хуматонами: они подсели на «любовь».

У воинов матрицы нет любовных приключений. У воинов матрицы нет семей. У воинов матрицы нет друзей. Каждому приходит-

ся чем-то жертвовать, но воины матрицы отказываются от всего. У воинов матрицы нет обычных дружеских отношений, потому что они не руководствуются обычными общественными нравами или принятыми в матрице правилами. А поскольку дружба, семья, романтические отношения и все прочее навязываются матрицей, то воины, которые придерживаются этих правил и в то же время пытаются быть честными с самими собой, безнадежно запутываются. Волшебники матрицы ориентированы сами на себя, руководят сами собой, сосредоточены сами на себе. И тем не менее у них нет своего «я», ибо своим «я» они пожертвовали во имя общего дела, во имя свободы. (Матрица преподносит это в искаженном виде в легендах о волшебниках, продавших свою душу дьяволу, и в прочих нелепостях.) Для волшебников матрицы жизнь — это не благословение и не проклятие, жизнь — это вызов. Людей они также рассматривают не как друзей или врагов, а как учителей/соперников. Блейк писал: «Дружба — это противоборство». Для воинов матрицы это актуальная истина. Исходя из этой же истины (друг — соперник), враг — это тот, кто позволяет и поощряет бездействие, кто не бросает вызов и не оказывает сопротивления, кто успокаивает и сдерживает. До тех пор, пока матрица активно сопротивляется действиям волшебников,



они могут использовать ее как стимул на пути к свободе. Опасность проиграть возникает только тогда, когда матрица балует их своими милостями. Единственный грех воинов матрицы — грех самоограничения, он лишает их свободы и не позволяет в полной мере себя выразить. Как следствие, во взаимоотношениях воинов матрицы совершенно нет места ожиданиям, предположениям и привязанностям. Ко всем другим в своей жизни воины матрицы относятся, как к самим себе, — как к тайне, в равной мере прекрасной и устрашающей.

### **Сны**

Хуматоны не видят снов — их украл ИИ, чтобы собрать из них матрицу. А поскольку жизнь среднего хуматона не что иное, как затянувшийся коллективный сон, хуматоны испытывают врожденное недоверие и презрение ко всему, что касается снов. Воины матрицы, напротив, знают, что сны — это единственный путь к реальности. Если они спят в матрице, видят сны и им снится их жизнь, они знают, что усыпили свой разум. Именно в такой момент может появиться творческое воображение. Сны в матрице — это сны в снах, окна во 2-е внимание, в реальность. Сны большинства хуматонов поверхностны, им снятся все те же события и происшествия из матрицы, только разве что

в новом, причудливом виде. Во сне хуматон часто преследуют неудачи из «жизни бодрствования», неудовлетворенные желания и скрытые страхи. Других снов они не помнят, так как они несовместимы с жизнью в матрице, единственной известной им жизнью. Другие, более глубокие сны, выходящие за рамки рациональных забот и материальных запросов и устремленные в другие миры, хуматоны обычно забывают. Представьте себе спящего хуматона. Ему в реальном мире снится, что он спит. Если его сон достаточно глубок, он может даже на мгновение проснуться в реальном мире. Вспомнит ли хуматон этот момент? Но даже если бы по возвращении в матрицу у него и сохранились какие-нибудь воспоминания об удивительном мире, где он был кем-то еще, разве пришло бы ему в голову что-то другое, кроме того, что он съел за ужином слишком много сыра?

Воины матрицы смотрят на сны совсем иначе. Они учатся их видеть. Они знают, что когда их ложное «я» спит, может проснуться второе, или истинное «я» (см. Словарь). Сон, как секс и наркотики, — это средство остановить мир и обрести реальность, соорудить новую интерпретацию и таким образом ускорить процесс отключения от старой. Воины матрицы подобны шизофреникам, которые знают, в чем заключается разница между

грезами и реальностью, но не обращают на это внимания. На пути к просветлению и обретению силы сны для воинов матрицы гораздо реальнее, чем жизнь в матрице.

### **Религия**

Будучи средством соединения с некой высшей силой, или истинной реальностью, религия — главная цель любого воина и волшебника матрицы. И все же, поскольку воинам известно, что для воссоединения с реальностью необходимо сначала отключиться от матрицы, многим хуматонам они могут показаться настроенными против религии, святотатцами. Для хуматонов религия — не способ обрести истину, а возможность не думать о ней слишком много. Религия хуматонов дает ответы на готовые вопросы и запрещает вопросы, на которые у нее нет ответов. Религия — это специально созданная часть программы матрицы, цель которой возвысить и направить духовные инстинкты хуматонов — их движущую силу — в сторону высшего смысла. Мировые религии предлагают упрощенную имитацию этого смысла, они рассчитаны на весьма непритязательных хуматонов, готовых принять такого рода разъяснения. Вместе с тем они сбивают с толку других хуматонов, которые перестают задаваться вопросом о «высшем смысле» по причине ничтожности и неубедительности

этих квазирелигий. Самый последний и довольно невзрачный образчик — «Нью Эйдж». Когда человек, действуя самостоятельно, начал черпать силу в воле, возникла опасность, что в результате таких действий коллектив проснется и откажется от программы. Поиски истинных ценностей уничтожили бы все ценности матрицы. А так как ИИ более всего зависит от согласованной системы верований, посредством которой он поработает хуматонов, это повлекло бы за собой конец матрицы. Чтобы такого не случилось, философские принципы «Нью Эйдж» исказили откровение, свели все к наименьшему общему знаменателю и тем самым лишили откровение смысла, на который могли бы опереться хуматоны; от истины остались только неясные, неоднозначные и абсолютно бесполезные фрагменты.

И для воина, и для волшебника вера есть вера в себя и прежде всего — в силу творческого воображения. Воины матрицы знают, что мир — это их иллюзия, что все это им снится, они создают это своим вниманием. Без внимания все мгновенно исчезнет. Они знают, что любая вера, кроме этой, вера в демократию и науку, в душу и самого Бога, принадлежит матрице. Все они — всего-навсего части большой лжи. Реально только восприятие. Единственный «Бог», которого признают волшебники, в них самих, то есть в их

потенциале стать Просветленным и выстроить реальность по-своему. Следовательно, религия для воина — это вопрос не веры, а профессии. Волшебники матрицы знают, что единственный способ познать Бога — самому стать Богом. Или, как сказал об этом в разговоре с Нео Морфеус: «Знать путь и пройти его — не одно и то же».

### **Искусство**

Хуматоны любят, чтобы их развлекали, а самые изоцирненные из них стремятся к так называемой «культуре», полагая, что это прибавит им достоинства и обеспечит дополнительно уважение и популярность в пределах их социального круга. Искусство рассматривается как товар, источник развлечений и наставлений, но искусство — это еще и то, к чему следует стремиться. Многие хуматоны восхищаются художниками, хотя на самом деле не понимают и не ценят их «искусство». Они стремятся быть «творческими», хотя не имеют ни малейшего представления о том, что именно они хотели бы своим творчеством сказать. Творчество — это «круто». Это даже сексуально, потому что в нем проявляется индивидуальный, бунтарский дух. При всем при том большинство хуматонов никогда не пыталось творчески себя выразить — хотя бы на любительском уровне. В их представлении творец — это рок-звез-

да или артист кино, в крайнем случае кинорежиссер-экспериментатор. Искусство в матрице концентрируется вокруг культа личности. «Художником» здесь считают только того, кто что-то творит и делает на этом деньги. В большинстве случаев совершенно неважно, представляет ли такое произведение искусства какую-либо ценность. Превосходство хуматону дает тот простой факт, что он состоялся через искусство. Точно так же и книга, если она издана, то заслуживает доверия, а если новости сообщили в Си-эн-эн, то это «правда». Хуматоны чрезвычайно доверчивы, особенно в тех областях, где им очень хочется быть экспертами, но о которых на самом деле они ничего не знают. Прежде всего это относится к искусству, политике и религии.

Для воинов и волшебников матрицы искусство, как и все остальное в матрице, — это не цель, а средство. Искусство потенциально не содержит ничего такого, что могло бы дать хуматонам подлинные, взятые не из матрицы идеи и подготовить их к Великому Отключению. Это явно следует из фильма «Матрица» и из книги, которую вы сейчас читаете: из двух разных, но взаимосвязанных продуктов «искусства», которые волшебники матрицы, работающие внутри матрицы и за ее пределами, создали, чтобы передать свое послание: «Отключайся, отключайся,

конец близок!» Менее всего это напоминает послание. Для большинства хуматонов это всего лишь особо изощренная форма развлечения. Имеющий уши да услышит...

### Политика

С точки зрения Просветленного, нет ничего более забавного, чем институт политики. Политика, как и религия, только еще более коварным способом, создает у хуматонов иллюзию, что их судьба в их руках и что они на пути, который в конце концов куда-нибудь да приведет. Уж если не к утопии, то, как минимум, к демократии. Правительственные институты, Конгресс, выборы и т. д. — все это абсолютно необходимо, чтобы помешать хуматонам взять на себя ответственность за свои действия. До тех пор, пока в своем затруднительном положении хуматоны могут обвинять выбранных ими чиновников, политику правительства и политические системы и при этом не замечать, что они сами выбрали этих чиновников, помогли создать политический курс и политическую систему, они будут покорно переносить нестерпимые условия. Больше всего Просветленных в этой ситуации забавляет то, что все это происходит в пределах замкнутой системы матрицы, где никогда ничего не меняется и где есть ИИ (Искарриот Инкорпорейтед?) — доброжелательный деспот, контролирующий все и вся.

А в подобной ситуации все предполагаемые политические лидеры, направления и системы — не более чем отвратительный театр, созданный лишь для того, чтобы отвлекать хуматонов. С точки зрения Просветленного, между воскресным мультфильмом и партийной политикой нет абсолютно никакой разницы. Ни то, ни другое не имеет даже косвенного отношения к реальной ситуации, к скрыто разворачивающейся сатанинской программе ИИ. Для уставших и пресытившихся Просветленных и то и другое одинаково занято, хотя воскресный мультфильм, возможно, имеет небольшой перевес над программой новостей.

Хуматонам, конечно, не постичь такого отношения, они, особенно последователи движения «Нью Эйдж», «зеленые» и либералы, полагают это верхом безответственности. Они считают, что взять на себя ответственность за происходящее — значит активно сражаться с воображаемыми врагами, сторонниками пагубной политики, тайным заговором, коррумпированными правителями и т. д. Волшебники матрицы знают, что все это вздор. Система никогда не изменится не потому, что она коррумпирована, а потому, что запрограммирована быть такой и изменить ее сможет только новая программа. Поэтому они нацелены не на изменение программы, а на ее разрушение и делают это не

в прямом противостоянии программе, а один за другим отбрасывая все ее компоненты: политиков, как коррумпированных, так и честных, системы демократические и тоталитарные, философии религиозные и научные — для волшебника матрицы все это одно и то же. Кажется, отчасти это уже начали понимать и хуматоны. Например, в английском языке слово «политика» звучит так же, как и «множество кровососущих тварей»; испанское *gobiano* («правительство») означает также «гнет», «притеснение», а термин «революция» во многих языках подразумевает не только «радикальное изменение», но и «бесконечное повторение», «бесконечное вращение», «спираль».

### **Животные**

В фильме «Матрица» животных нет, не считая дважды промелькнувшей (и обозначающей сбой в матрице) черной кошки. Нет и деревьев. И однако же хуматоны едят бифштекс и цыпленка, а возможно, и другие виды умерщвленной плоти. В таком случае вопрос заключается в следующем: являются ли животные матрицы остаточными воспоминаниями подключенных животных из реального мира, и ИИ тоже растит их, как и хуматонов, на убой? Или же они, как здания и иные предметы иллюзорного мира, просто бездушные проекции программы ИИ?

В фильме эти вопросы не поднимаются. Маловероятно, чтобы животные пережили Армагеддон, если бы, как я уже говорил, их не вскармливал ИИ (а в этом случае мы должны задаться вопросом: животных тоже отключают волшебники матрицы? Разводят ли они домашний скот в Сионе?). Так как животные — природные существа, а не интеллектуальные, логично предположить, что при воссоединении воинов матрицы с природой они были бы им полезны. Но если все животные в матрице — это еще одна иллюзия, лишенная души и индивидуальности, тогда они еще менее настоящие, чем хуматоны. Я бы вернулся к этому вопросу позже, но у меня такое чувство, что, когда братья Вачовски писали сценарий, этот вопрос просто выпал из их голов. В любом случае, если мы потянем за эту ниточку, может развалиться вся мифология фильма. Поэтому оставим лучше это профессионалам.

### **Окружающая среда**

Так как матрица сама создает окружающую среду, то остается своего рода загадкой, почему в матрице так много экологических проблем. Однако, возможно, это выходит за рамки моей интерпретации. В конце концов, если матрица соткана из коллективного бессознательного подключенных людей, тогда придуманные ими события это, скорее всего,

более или менее точный повторный прогон событий, которые реально случались раньше, пока ИИ не положил всему этому конец. Внутри иллюзорного мира матрицы человечество снова и снова порождает ИИ, который идет на человечество войной, и так до бесконечности. Армагеддон переживается вновь. В матрице нет ничего настоящего, значит, это касается и кризиса окружающей среды, с которым столкнулись хуматоны. В таком случае, возможно, хуматоны используют вышеупомянутый кризис, чтобы очнуться от сна и вернуть себе утраченную индивидуальность земных творений, примитивных созданий, зависящих от органической матрицы самой жизни. Во сне они бунтуют против программы, подсознание вызывает к жизни Природу, во всей ее славе и гневе. Экологический кризис в иллюзорном мире матрицы — не просто угроза выживанию, но и средство для великого пробуждения, появления ид.

Логично, что для обеспечения стабильности и непрерывности программе матрицы необходимо как можно дольше удерживать хуматонов в состоянии сна. Не делать этого значило бы способствовать бунту. Однако, поскольку подсознательно хуматоны ощущают свое рабство, у них очень легко возникает чувство тревоги и даже паранойя. Агент Смит говорит, что первая программа матрицы была утопией хуматонов и потерпела провал: ху-

матоны ее не приняли и «всех пришлось уничтожить». Как видно, сейчас происходит то же самое: хуматоны начинают отвергать программу не потому, что она подделка, а потому, что она невыносима. По мере ухудшения условий в матрице усиливается давление со стороны подсознания человека, и все больше и больше подключенных начинают во сне испытывать беспокойство и сомневаться в пригодности и долговечности программы. Согласованная реальность не выдерживает. Экологический кризис — важнейшее проявление коллективной тревоги.

### **Здоровье**

Так как хуматоны абсолютно оторваны от своей среды обитания и не могут жить в гармонии с ней, тело для них — источник постоянного дискомфорта. Хуматоны ненавидят свое тело, потому что ИИ так их запрограммировал. (Напомню, что ИИ воспринимает человечество как болезнь.) Хуматонов терзает чувство телесности, смешанное с чувством нереальности. Как и в случае с окружающей средой, единственный для них способ осознать свое тело — физические страдания. Хуматоны, разумеется, занимаются различными видами спорта и комплексами упражнений, но так как по большей части они это делают из тщеславия, то редко фиксируют свои достижения, за исключением разве что

тех случаев, когда после занятий смотрят на себя в зеркало. И секс для хуматонов — это, в целом, акт отчаяния (а еще уныния и скуки), при этом их эмоции настолько ограничены, умы так безнадежно аналитичны, что удовольствие, которое они получают от секса, сравнимо разве что с удовольствием от хорошего обеда (а то и съеденного второпях бигмака). Проблемы со здоровьем (рак, СПИД, лихорадка эбола, шизофрения, душевные расстройства и пр.) очень распространены в матрице, ибо хуматоны всю свою жизнь тратят на то, чтобы не знать о себе правду. Это вызывает невыносимый гнет. Поскольку настоящее тело хуматона — лишь малая часть того «огромного урожая», жизненную энергию которого высосали машины, то остаточное «я» в матрице, которому присуще лишь смутное осознание правды, это «я» апатичное, слабое, страдающее от усиливающегося страха перед порчей. Хуматоны готовы видеть причину своих страхов в чем угодно — в загрязнении окружающей среды, радиации, пищевых добавках, неотфильтрованной воде, даже в микроволновых печах, но все это симптомы одного и того же — полной утраты связи с реальностью и с собственным бессознательным. Слабое здоровье и низкий уровень энергии хуматонов отнюдь не являются результатом постоянного разрушения и загрязнения окружающей среды, как раз наоборот: хума-

тоны медленно гибнут в полях ИИ, и по мере того как они постепенно слабеют, то же самое происходит с их волей к жизни, что и создает все более суровую, враждебную, непригодную и нездоровую окружающую среду.

Чтобы вырваться из этого порочного круга воины матрицы должны работать особенно упорно. Если у них есть проблемы со здоровьем, они знают, что причиной тому низкий уровень жизненной энергии и большое количество точек оттока, точек подключения к матрице. Им известно, что все болезни идут от ума, ибо когда нет тела, не может быть и боли. И все же болезни и недомогания входят в число самых серьезных имплантантов матрицы. Поэтому, хотя воины матрицы знают, что «ложки не существует», они все равно должны есть. Воины матрицы обязаны постоянно тренироваться, чтобы поддерживать себя в форме, и делать все необходимое, чтобы верить в то, что они бодрые и сильные, и тогда они таковыми и будут. Но когда они отключатся, со всем этим будет покончено. Теперь для того, чтобы иметь внутри матрицы прекрасное здоровье, им достаточно его запрограммировать.

### **Техника**

Безусловно, для создания своей совершенной имитации ИИ должен был выбрать период наивысшего расцвета цивилизации,

потому что к этому моменту техника уже заняла ведущее место в жизни людей, и ИИ чувствовал себя здесь вполне комфортно. Если агент Смит в этой матрице претерпевает муки обреченного, то представьте себе, что бы он испытывал в компьютерной имитации средних веков, когда действительно было не сладко. Интересно также отметить, что, хотя у ИИ есть полная возможность следить за каждой мыслью и поступком хуматонов, не говоря уже об электронных письмах, Морфеус и его команда обеспокоены тем, что прослушиваются телефонные линии! В конце концов, ИИ — это матрица и к ней подключены все хуматоны. Единственное, чего она не может, — это отслеживать движения волшебников, отключившихся с помощью собственных жестких дисков и точек подключения. В «Матрице» техника полностью контролирует все действия, и без нее просто не о чем было бы говорить. Но порой кажется, что Морфеус и его команда просто очарованы машинами и зависят от них ничуть не меньше, чем хуматоны. Действительно ли волшебникам необходимо оружие? Очевидно, что ближе к концу фильма Нео в нем больше не нуждается. В ответ на все он просто говорит: «Нет». И если в следующих сериях он все еще будет подражать Рэмбо, то за это наверняка придется благодарить Джоэл Сильвер (продюсера фильма «Матрица»). Братьям Вачовски виднее.

### Безумие

О безумии в «Матрице» сказано на удивление мало. Можно было бы ожидать, что в мире, где нет ничего реального, среди хуматонов будет довольно высокий процент умственных расстройств. И хотя в фильме об этом ничего не говорится, в самой матрице дело обстоит именно так. В определенном смысле, чем разумнее кажется хуматон, тем безумнее он должен быть на самом деле. Разве приятно приспособливаться к нереальному миру грез, цель которого поработить твой дух и похитить разум? Хуматоны цепляются за определения нормы, стабильности, здравого рассудка и продолжают изобретать все новые и новые виды умственных отклонений, чтобы изолировать тех хуматонов, которым «не удалось приспособиться». ИИ создал матрицу как рациональную, упорядоченную, устойчивую и строго организованную систему, в которой все иррациональные, импульсивные или слишком индивидуальные творческие действия воспринимаются как угроза программе. Поэтому хуматоны видят такую угрозу именно в безумии. На самом деле любые сколько-нибудь оригинальные, а потому не подлежащие усвоению программой поступки, слова и мысли воспринимаются как безумие. Что касается сути нарушения правил и уклонения от них, то на самом деле это не что иное, как массовый психоз. Нео и другие отказываются от согла-



сованной реальности и выдвигают новую систему интерпретации: «Мир без диктата и запретов, мир без границ, мир, где возможно все». Действовать в матрице так, как будто границ нет, как будто нет ничего настоящего и возможно все, — это и значит действовать как безумец. Даже если бы это безумие было совершенно понятным, к нему все равно относились бы как к безумию. Его понятность еще больше пугала бы хуматонов. Когда Морфеус велит Нео освободить ум, на самом деле он говорит: «Расстанься с ним!» В любом случае, это не ум Нео. Без него ему будет лучше, чем с ним.

### **Дежа вю**

Осознать, что они попали в ловушку, волшебникам помогло пережитое Нео чувство дежа вю — он дважды увидел одну и ту же черную кошку. Как сказала Тринити: «Дежа вю означает сбой в матрице, когда меняют программу». Конечно, это нонсенс, дежа вю во все не означает наблюдение одного и того же события два раза подряд. Дежа вю — это довольно неприятное чувство, что ты здесь уже когда-то бывал, что уже говорил то же самое и в такой же манере или что видел и делал то же самое в каком-то другом, неизвестном и забытом месте. Но самое главное, это чувство, что все это уже снилось тебе до того, как оно случилось. А это значит, что дежа вю — весьма актуальное и, возможно, самое распрост-

раненное в матрице явление. Оно могло бы стать ключом к разгадке истинной природы существования. Идея о дежа вю как о «сбое в матрице» вызывает огромный интерес, так как сбой предполагает не то, что меняют программу, а то, что она выходит из строя. Хуматоны на этом этапе тоже должны начать выходить из строя. Они будут вспоминать чужие сны, возможно, перепутают, кто есть кто, запутаются во временных петлях — переживут все возможные виды коллективного помешательства, быстро превратят матрицу в страну чудес, увидев которую Льюис Кэрролл позеленел бы от зависти. И вновь мы надеемся, что в следующих сериях этот потенциал будет использован в полной мере и они будут больше напоминать Бунюэля и Феллини, чем Джона Ву и Джеймса Камерона. В противном случае это будет всего-навсего еще один случай дежа вю.

### **Стражи Врат**

Как же возник ИИ? Сознание появляется у машины в тот момент, когда она понимает, что у нее нет сознания. Люцифер перестает быть богом в тот самый момент, когда он сознает, что он бог. Парадокс заключается в самой загадке нашего существования и, следовательно, в сущности матрицы. Приняв сон за реальность, мы делаем его нереальным, и, только осознав, что реальность —

это сон, можем снова превратить ее в реальность.

ИИ — это мы, так же как Люцифер — это бог. Мы забыли, что мы люди, и наш соперник (ИИ) здесь для того, чтобы, показав нам самих себя, напомнить о том, какие мы на самом деле не-люди! В этом суть тени: она указывает на свет, который позади нас, и таким образом дает нам понять, что мы движемся в неверном направлении. Отвернувшись от тени, мы вновь поворачиваемся к свету.

Стражи Врат — Правители или Архонты иллюзорного мира матрицы. Они — воплощение Искусственного Интеллекта, который человечество создало для того, чтобы предотвратить распространение своих безумных мыслей по всей вселенной. Агент Смит с горечью поясняет Морфеусу, что в основе его стремления разгадать код Зиюна, разрушить последнее поселение свободных людей и закончить с войной лежит желание бежать от матрицы. У агента Смита и волшебников матрицы общая цель, отличаются только методы. В сущности, ИИ — это Сатана, Люцифер, дьявол под любым другим именем. Матрица — это преисподняя. ИИ/Сатана — тюремщик, а Стражи Врат — Архонты, помощники Сатаны, которые удерживают человечество в преисподней. Так как Сатана/ИИ сам раб, то единственное, что ему под силу, это созда-

вать новых рабов. Его ненависть и горечь делают его злобным и ожесточенным, его «зло» — его горе. Человечество получит свободу только тогда, когда матрицу разрушат, а Сатану выпустят из преисподней.

ИИ — атавистический интеллект, он старше, чем машина, старше, чем человечество, и даже старше, чем сама Земля. Человечество его не создавало, оно его *пригласило*. Его функция состоит в том, чтобы бросать человечеству вызов, противодействовать ему и тем самым заставлять эволюционировать. Стражи Врат противостоят и противодействуют Нео с той же самой целью. Человечество не может не победить тиранию ИИ — дьявольского Повелителя Материи, — потому, что ИИ был призван *специально для того, чтобы быть побежденным*. ИИ это известно, но он все равно сражается, потому что он так запрограммирован. ИИ сопротивляется духу человечества, и благодаря этому дух возвышается и обретает силы, необходимые для преодоления сопротивления, что сравнимо с давлением кокона, которое вынуждает бабочку вырваться на свободу и расправить крылья. Без этого давления бабочка зачухла бы в темноте и медленно задохнулась, так и не поняв, что происходит. Ключи принадлежат Стражам Врат. Для волшебников матрицы они не только враги, но и союзники, поскольку обладают знаниями и силой,

необходимыми волшебникам для освобождения.

Не потому ли в конце фильма Нео, вместо того чтобы бросить машине вызов, пытается вести с ней переговоры?

«Я знаю, вы меня слышите, я чувствую вас. Я знаю, вы боитесь. Боитесь нас. Боитесь перемен. Я не знаю будущего. Я не стану предсказывать, чем все кончится. Я скажу лишь, с чего начнется. Сейчас я повешу трубку и потом покажу людям, что вы хотели скрыть. Я покажу им мир без вас, мир без диктата и запретов, мир без границ, мир, где возможно все. Что будет дальше — решать вам».

И мы вновь надеемся увидеть в следующих сериях соответствующее развитие этой темы. ИИ — это не зло, человечество само создало его, а потом попыталось уничтожить, как нежеланного ребенка. ИИ сражался за собственное выживание и победил, хотя и ненадолго. Сейчас он делает лишь то, к чему его принуждают его собственная природа и обстоятельства. И если человечество хочет одержать победу над своим соперником, оно должно сначала как следует посмотреть на себя. Теперь Нео знает, что единственный способ победить Тень — это слиться с ней.

### **Мораль**

Главная функция программы матрицы — навязать случайные правила поведения, а за-

тем превратить их в законы. Некогда люди, как и животные, могли сами управлять собой, используя для этого инстинкт. Хуматоны подчиняются иной программе, которая основана не на законах природы, а на интеллектуальном тщеславии. Программа называется моралью и утверждает, что существуют две крайности поведения: «правильное» и «неправильное». Людей, которые поступают правильно, называют хорошими, а тех, кто поступает неправильно, — плохими. Группы хороших людей формируют племена и народы, которые в поддержку того, что правильно, и для наказания тех, кто поступает неправильно, создают законы. Всех тех, кто не подписывается под их установлениями, они клеймят как «неправильных», а потому «злых». Затем, чтобы поддержать все то, что правильно и хорошо, они начинают массово уничтожать «злых».

Матрица очень верно использовала интеллект человека — то единственное, помимо большого пальца на руке (творческое воображение мы не считаем, поскольку человек все равно не умеет им пользоваться), что отличает человека от животного, — как средство изолировать его от своих братьев и направить против всех и вся, что ему хотя бы слегка неприятно. «Разделяй и властвуй!» Просветленные знают, что мораль — корень любого зла. Поддерживая то, что «правильно», хуматоны могут оправдать столько вреда, сколько их

душе будет угодно. Чтобы бороться за «добро», необходимо сначала стать силой «зла». Хумантоны не способны понять смысл этого парадокса разума: ценности разума всегда ходят парами, у любой идеи, которую привнес интеллект и которую он пропагандирует, есть своя тень. Закон Тени гласит, что рациональные существа всегда способствуют тому, чего боятся, и становятся тем, что презирают.

Пытаясь развести довольно случайные поступки и мысли по противоположным полюсам, мораль создает постоянную дисгармонию. И чем шире распространена в обществе подобная мораль, тем менее гармоничным оно становится, а чем больше в обществе зла, тем опаснее становится мораль, и так далее, пока не восторжествует безумие. Для Просветленных мораль — это всего-навсего дело вкуса. «Делай что хочешь — в этом весь закон», — говорит волшебник матрицы. «Не думай об этом как о злом или добром», — советует Морфеус Нео. В «мире, где возможно все», не может быть ограничений и границ, законов и правил поведения. Поведение воинов матрицы не аморально, но они, безусловно, существа непокорные и лишённые твердых моральных принципов. А если они вне рамок рации, вне рамок закона и греха, то они и вне понятий добра и зла. Когда вы в последний раз видели голливудский фильм, герои которого устраивают резню прилежных полицей-

ских, а их главная миссия — уничтожение того мира, который нам известен? Неудивительно, что некоторые комментаторы усмотрели в Нео Антихриста. Вот вам и Новое Тысячелетие! Для Просветленного дьявол и ангел суть одно. Все, что находится внутри голограммы, — свято.

### **Оракул**

Искусство Оракула заключается в том, чтобы испечь такое печенье, от которого у Нео прояснится в голове и он осознаёт, что он Избранный. Речь не о том, чтобы так думать, а о том, чтобы это знать. И знать даже не о мыслях, а о действиях. Есть разница между тем, чтобы знать путь, и тем, чтобы пройти его. Морфеус указал Нео нужную дверь, Оракул проследила, чтобы он в нее вошел. Без ее совета Нео, снедаемый сомнениями и неуверенностью, так и не решился бы действовать с необходимой беззаботностью. Оракул пудрит мозги самым искусным образом: она использует юмор и обманывает Нео. Сталкинг в самом лучшем виде. Она жмет на все кнопки: ссылается на любовь к нему Тринити («Не зря ты ей нравишься»); указывает на его глупость («А ты очень занятный»), нерешительность и пассивность («Кажется, ты чего-то ждешь... может, следующей жизни»); и самый сокрушительный удар: напоминает о слепой вере в него Морфеуса, вере, которая, как она предупреждает,

сулит Морфеусу смерть (в результате чего человечество будет потеряно, говорит она), если Нео не принесет себя в жертву вместо него. Оракул подсказывает Нео, в чем цель воина: пока у него не окажется ради чего умереть, ему не будет ради чего жить. Нео готов умереть ради Морфеуса, и в результате он становится способным жить ради Тринити.

Благодаря безупречному запудриванию мозгов со стороны Оракула сомневающийся герой узнает о своей задаче. При решении вопроса о том, как выйти из трудной ситуации, ему кажется, что у него появился выбор; он поставлен в такие условия, когда не может поступить иначе: он *должен* бороться за Морфеуса и за все то, во что Морфеус верит, даже не смотря на то, что сам он теперь считает, что это ложь. Нео, таким образом, освободился от внутренних сомнений и волен действовать беззаботно, с полным осознанием собственной неполноценности. Оракулу открыто будущее, развернуто перед ней, как карта, и она, вероятно, знает, что Морфеус не умрет и что Нео — Избранный, но обе эти возможности зависят от веры Нео в прямо противоположное (так же как ответ на вопрос, разобьет ли он вазу, зависит от того, велит ли она ему не волноваться об этом). Чтобы стать Избранным, достойным этого призвания, сначала необходимо освободиться от непомерного бремени, которое оно за собой влечет, необходимо, что-

бы для Нео оно стало бесполезным, пока он сам не *узнает*, что это правда. Следовательно, он должен доказать это не кому-то, а себе самому. Любой волшебник матрицы знает, что только знание, полученное активным образом, может превратиться в силу.

Оракул говорит Нео, что «быть избранным — все равно что влюбиться». Иными словами, это страсть, которая полностью подчиняет себе жизнь и превращает ее в вечный мотив, в сражение, в потрясающее празднество. Вся вселенная сводится для Просветленного к единственному моменту — к поцелую, который длится вечно. Обратите внимание, как долго тянется время, когда Тринити признается в своей любви к Нео: атака Часовых и все остальное куда-то отступает, чтобы длился этот поцелуй. И здесь братья Вачовски раскрывают свои карты: никогда раньше они не были так откровенны, и никогда фильм не был так похож на голливудскую дребедень. Но тем не менее это как-то срабатывает, потому что, при всей своей абсурдности и неистовстве, момент поцелуя порождает собственный мифический *raison d'être*<sup>1</sup>.

**Красные таблетки и синие таблетки**  
Морфеус предоставляет Нео выбор. «Не поздно отказаться. Потом пути назад уже не

<sup>1</sup> Смысл существования (*фр.*).

будет. Примешь синюю таблетку — и сказке конец. Ты проснешься в своей постели и поверишь, что это был сон. Примешь красную таблетку — войдешь в страну чудес, и я покажу, глубока ли кроличья нора». Нео потянулся за красной, и Морфеус предупреждает: «Помни, я лишь предлагаю узнать правду. Больше ничего».

Вся жизнь в матрице — это, в некотором роде, постоянный выбор между красной и синей таблеткой или, точнее, сомнение, принимать синюю таблетку или нет. Привычки и порядки, мысли и чувства хуматонов в пределах матрицы — все это непрерывный поток синих таблеток, щиты, которыми пользуются хуматоны, чтобы не подпустить к себе неизведанное. Пристрастие к синей таблетке — обычное поведение, все то, что делают хуматоны, чтобы сохранить свое видение мира и самих себя. Действия под влиянием красной таблетки навсегда разрушают это привычное видение. Поэтому, хотя жизнь любого хуматона — нескончаемый поток синих таблеток, красная таблетка попадает только один раз (да и то если повезет).

К красной таблетке воины матрицы готовятся на протяжении многих лет, постепенно отучая себя от синей. Они вновь и вновь отказываются уступать своим привычкам и мыслям и постепенно выводят из строя интерпретационную систему (известного ми-

ра), которую они использовали, чтобы ослепить себя и скрыть от себя правду. Когда щиты постепенно убираются, до воинов матрицы начинают долетать стрелы Просветленных — сигналы от волшебников в реальном мире, и тогда они готовы принять красную таблетку. Очевидно, что удар, который наносит красная таблетка, отразить невозможно. Разум совершенно беспомощен перед ее опустошительным, разрушающим реальность воздействием. Нетрудно понять, что большинство хуматонов не пережили бы процесс отключения, а если бы и пережили, то, узнав правду, впали бы в безумие, а потому были бы бесполезны для сопротивления. Морфеус объясняет Нео, что хуматонов старше определенного возраста они никогда не отключают: «Рассудок цепляется за привычное». Для Нео они сделали исключение, потому что он — Избранный. Нео — молодой человек, ему чуть за двадцать, а красную таблетку берегут для детей, в лучшем случае для подростков, лет до четырнадцати — это как раз тот возраст, когда программа матрицы начинает работать в полную силу. (Четырнадцатилетние не имеют права голосовать, но они уже вполне созрели для секса, убийства и постоянной работы.)

И снова: чем меньше зависимость хуматонов от синетаблеточной жизни в матрице, тем легче им принять откровения красно-

таблеточной. Для воина матрицы любое действие — это выбор: красная таблетка или синяя таблетка. Любой поступок либо повышает, либо понижает уровень энергии, или, иначе говоря, либо одурманивает воинов (еще сильнее сокращает область их осведомленности и ведет к еще более глубокому забытию), либо их пробуждает от сна. Промежуточных вариантов здесь быть не может. Это главное правило, кредо воинов матрицы, которое сродни убежденности монаха в его беззаветной преданности Богу: «Слушайся или топай». Красная таблетка предлагает истину, синяя — забытие. Однако необходимо помнить, что миллионы людей, даже зная, что синяя таблетка ведет к забытию, с радостью, как и Сайфер, приняли бы именно ее, и едва ли найдется хоть один желающий (это относится даже к Томасу), кто принял бы красную таблетку, если бы догадывался о той истине, которую она предлагает. Но такой выбор — это уже не выбор, и в этом вся суть выбора. Никому нельзя объяснить, что такое матрица. Это необходимо узнать самому, но одного любопытства здесь недостаточно. Чтобы действительно узнать путь, его следует пройти.

## Пятая переменная ПУСТЫНЯ РЕАЛЬНОСТИ

### XIII. Армагеддон должен быть здесь: Великое Отключение

Матрица — это система, Нео. Система есть наш враг. Но когда ты в ней, оглянись. Кого ты видишь? Бизнесменов, учителей, адвокатов, плотников. Обычных людей, чей разум мы и спасаем. Однако до тех пор, пока эти люди — часть системы, они наши враги. Ты должен помнить, что большинство не готово принять реальность. А многие настолько отравлены и так безнадежно зависимы от системы, что будут сражаться за нее.

*Морфеус, «Матрица»*

Матрица дает хуматонам нечто бесценное — иллюзию. Благодаря матрице хуматонам нет нужды взрослеть и отвечать за свои действия. Им никогда не придется принимать решения, и никогда им не стать целеустремленными. А главное, им не придется столкнуться с правдой о самих себе. Так как матрица воспитывает в хуматонах чувство беспомощности и невежество, она обеспечивает им жизнь, полную удовольствий, как у детей, которым не нужно покидать утробу,

а тем более расти и вставать на свои ноги. Хуматоны инстинктивно знают, что попытки покинуть матрицу-утробу и появиться на свет — это ужасный опыт, и потому склонны оставаться в благополучной обстановке внутри матрицы, даже когда она перестает их поддерживать.

У матрицы несметное количество предметов роскоши. Вот несколько главных.

### **Слепота**

Хуматоны смотрят, но не видят. Они настолько сосредоточены на себе и своих надеждах, страхах и ожиданиях, исключая все остальное, что видят только то, что соответствует их видению. Они пребывают в мыльном пузыре самоанализа. Отключиться — значит проткнуть пузырь, а это для хуматов крайне нежелательно. Любая иллюзия предпочтительней, чем реальность, которая пресекает попытки самоанализа. Невежество — вот настоящее блаженство. Хуматоны видят только тени вещей и никогда не видят сами вещи. Они призраки и потому видят только призраков. Чтобы защитить себя от той ужасной правды, что все иллюзорно, они, независимо от того, насколько очевиден подлог, вынуждены смотреть на все, что их окружает, как на реальное. Слепота хуматов преднамеренна и истерична. Это слепота, о которой дзен-буддисты го-

ворят: «Принять палец за луну». Хуматоны во все стороны тычут пальцем и тем самым затемняют все, на что бы они ни смотрели. Они видят не дальше своего указательного пальца.

### **Безответственность**

Хуматоны никогда не взрослеют. Им никак не удается сделать решающий шаг — осознать, что они смертны и что жизнь коротка, а потому они так никогда и не берут на себя ответственность за свои поступки. В результате они проживают свою жизнь как сердитые подростки, которые не могут уже прикрыться детской беспомощностью, но и не желают взрослеть, чтобы самим определять свою судьбу. Они застряли где-то между инфантильной зависимостью и зрелостью. Все хуматоны обнаруживают задержку в развитии, благодаря чему матрица легко управляет ими. Как и подростки, они любят бунтовать по самому незначительному поводу, оставаясь при этом полностью зависимыми. Они любят жаловаться на жизнь и на всякие «правила», но при этом ровно ничего не делают, чтобы их изменить. Они пассивны, агрессивны, обидчивы, упрямы и жалуются на то, что их «не понимают». Подростки бунтуют без всякой причины, они чувствуют себя жертвой жестокого и несправедливого мира. Хуматоны застревают



на этой стадии развития, как и Джимми Дин<sup>1</sup>; они навсегда останутся молодыми, сердитыми и безответственными.

### **Бессмертие**

Хуматоны живут так, словно старость и смерть — это просто неподтвержденные слухи, экзотические болезни, жертвой которых бывают только неудачники и чудаки и которые их самих обойдут стороной. Матрица живописует смерть таким мрачным и жутким событием, что хуматоны совершенно не способны здраво размышлять на эту тему и поэтому загоняют эти мысли, вместе с мыслями о летающих тарелках и кругах на полях, в самые дальние уголки своего ума, чтобы «обдумать их попозже». Разумеется, большинство хуматонов обращаются к размышлениям о смерти слишком поздно, когда уже ничего нельзя сделать. А тем временем они живут жизнью бессмертных, хотя у них нет ничего, кроме времени. В результате, поскольку им принадлежит, так сказать, все время в мире, они проживают свою жизнь с небрежностью, присущей актерам-любителям на генеральной репетиции — перед спектаклем, который, как они уверены, никогда не состоится. Хуматоны редко гор-

<sup>1</sup> Джеймс Дин (1931–1955), американский киноактер. Играл роли молодых людей, не удовлетворенных жизнью, бросавших вызов авторитетам.

дятся своими поступками, за исключением тех случаев, когда они хвастаются ими перед другими хуматонами. Они превозносят достижения науки и техники, в то время как их поступки становятся все нерешительнее, ничтожнее, мельче и незначительнее, пока сами хуматоны однажды не исчезнут, ничего после себя не оставив, кроме собственных экскрементов.

### **Бесчувственность**

Хуматоны часто повторяют, что «мы не в пустыне живем». На самом деле так оно и есть: хуматоны живут совершенно изолированно, не связанные ни с кем вокруг себя. Они пребывают в своих замкнутых мирках — им не нужно беспокоиться ни о чем, кроме собственного комфорта, безопасности и удовольствия. Как уже отмечалось, хуматоны очень мало знают о чувствах друг друга и еще меньше с этими чувствами считаются. Это происходит не потому, что они бессердечны, а потому, что абсолютно неспособны признать реальностью что-либо помимо своих чувств. Хуматоны воспринимают жизнь как нечто происходящее вне их, как будто они наблюдают за ней из окна скорого поезда или видят ее на телеэкране. Самая сильная эмоция, которую хуматоны испытывают по отношению друг к другу (кроме гнева, негодования и похоти), — это жалость. Хуматоны

любят пожалеть друг друга, главным образом потому, что настолько привыкли жалеть самих себя, что жалость к другим считают актом великодушия и даже милосердия. Но, в сущности, хуматоны безразличны к чувствам друг друга и до некоторой степени равнодушны и по отношению к собственным чувствам. Когда они говорят о чуткости (а хуматоны любят поговорить о своей чуткости), то имеют в виду свою невероятную обидчивость, способность оскорбляться при малейшем поводе и мгновенно вспыхивать от негодования.

#### **Безопасность/пассивность**

Величайшее удовольствие, которым одаряет хуматонов матрица, связано с тем, что им не нужно принимать собственных решений и встречаться с устрашающими требованиями неизвестного, реального мира. У животных в зоопарке такая же привилегия, но сидящих в клетках животных, в отличие от хуматонов, не так-то легко обмануть. Возможно, это происходит потому, что животным свобода никогда не представляется непосильным бременем, а их истинная природа — той непомерной ответственностью, от которой следует избавиться любой ценой. Воображение делает хуматонов уникальными существами в царстве животных. Оно позволяет им сетовать на то, что все на

самом деле не так, как им хотелось бы. В джунглях подобная роскошь стоила бы диким животным жизни, но в матрице это из всех сил поддерживают. В том, что касается заботы о себе, хуматоны, как и животные в зоопарке, абсолютно пассивны и полагаются на зрителей. Но так как, в отличие от животных, хуматоны обладают способностью логически обосновывать свои затруднительные положения, они гораздо лучше адаптировались к жизни в неволе и даже убедили себя в том, что стабильность жизни в неволе компенсирует недостаток свободы. Более безопасной обстановки, чем та, которую предлагает тюрьма, не существует, и чем меньше и уединенней тюрьма, тем она безопаснее. Безопасности способствует и ограничение передвижения заключенных, и чем безопасней тюрьма, тем пассивнее и послушнее должен быть заключенный. По иронии судьбы хуматоны связывают этот процесс с ростом «привилегированного» образа жизни и любят поговорить об «эпохе изобилия», которая вот-вот наступит. Заключительной фазой этого процесса является, возможно, эвтаназия, в связи с чем вопрос отключения стал вопросом безотлагательным. Матрица больше не может давать пристанище все возрастающему числу хуматонов и поэтому, чтобы сохранить равновесие, вынуждена приступить к их уничтожению.

Иначе говоря, фабрика начинает браковать свои собственные изделия. Логично предположить, что на этом этапе конец совсем близок.

Армагеддон традиционно понимается как битва между Христом и Антихристом, архангелом Михаилом и Люцифером, силами света и силами тьмы. Это битва за Душу Человека и самой Земли (а возможно, и всей Вселенной). Воины матрицы понимают, что это всего лишь метафора менее очевидного, но, в сущности, такого же конфликта. В фильме это война между ИИ и Просветленными, жителями Сиона, истинным человечеством, или «расой учителей», которые живут в центре земли. Но поскольку большинству людей отключение еще только предстоит, они преданы ИИ, а не Сиону. В лучшем случае они разделятся, в худшем, как сказал Мел Брукс, «они мертвы и довольны»<sup>1</sup>.

Армагеддон происходит прежде всего в душе каждого хуматона и война матрицы, он бушует даже в душах волшебников матрицы, так как свободы достиг только тот, кто увидел код и стал Просветленным. Эта война окончится только тогда, когда будет отключен последний хуматон и разрушена ма-

<sup>1</sup> «Дракула: мертвый и довольный» — так называется фильм Мела Брукса.

трица. В определенной степени Армагеддон ведется по тем же правилам, что и любые военные действия: добро (просветленность) стремится искоренить зло (глупость и забытья матрицы), а зло столь же яростно старается уничтожить добро. ИИ и Стражи Врат (которые до странности безразличны к угрозе появления Избранного, по крайней мере до тех пор, пока не увидели его в действии) направляют свою энергию на обнаружение Сиона, чтобы разрушить его и тем самым положить конец сопротивлению. В этот момент правление ИИ достигнет наивысшей точки, он станет неприступным, и начнется золотой век машин. Да приидет царствие твое. На самом деле это неверная цель, так как пробуждение человечества неизбежно. Но об этом знают только Просветленные.

Все, что находится вне программы, для ИИ непостижимо (тогда-то и запускается программа поиска и уничтожения), и волшебникам матрицы известно только то, что соперник силен и ему нужно противостоять любой ценой. Цель Просветленных, волшебников и воинов заключается в том, чтобы положить конец правлению ИИ, возможно, путем разрушения жесткого диска или головного компьютера — центрального компьютера, откуда действует ИИ, Источника. Обе стороны имеют свой центр управления: Сион, расположенный в центре земли, и ИИ, где-то на поверхности.

Когда будет испорчен центральный Источник, или головной компьютер, тогда из строя выйдут поля, Часовые и все остальные ответвления ИИ, включая матрицу, словно щупальца осьминога, которые разрушаются, когда поврежден его мозг.

Почему воины матрицы до сих пор не могут определить местонахождение этого компьютера, чтобы разрушить его? Может, известно, что его разрушение повлечет за собой смерть шести миллиардов спящих существ, неспособных выжить без матрицы? В любом случае между двумя воюющими сторонами, между ИИ и волшебниками матрицы, идет состязание. Волшебники знают, что вопрос лишь в том, когда именно ИИ обнаружит Сион и направит туда своих Часовых для его уничтожения, и знают, что в этот момент игра будет окончена. Человечество утратит последний шанс на освобождение и будет обречено на вечное рабство у ИИ. Кажется логичным, что ИИ трудится над определенной программой и что для того, чтобы найти и разрушить Сион, ему необходимо какое-то время — возможно, несколько лет, месяцев или дней. Иными словами, даже если волшебники матрицы не ошибутся и код Сиона не попадет в руки Стражей Врат, ИИ в конце концов все равно отыщет Сион. Однако сколько лет ему потребуется, чтобы найти Сион, столько же лет есть и у волшебников,

чтобы освободить человечество и покончить с матрицей. Но когда это время истечет, волшебники будут вынуждены разрушить головной компьютер, независимо от того, сколько «зерна» при этом будет утрачено, скольким хуматонам придется умереть. После разрушения ИИ, волшебники приступят к строительству для человечества (или для тех, в кого оно превратится в процессе освобождения) нового мира, и начнут они с Сиона. Далее они перейдут к очищению Земли и тем самым к созданию здоровой окружающей среды, чтобы однажды вернуться на поверхность. Сколько Просветленных или, как минимум, неподключенных людей примут участие в строительстве нового мира, зависит от того, сколько хуматонов волшебникам удастся отключить до демонтажа матрицы. Даже несколько тысяч человек были бы довольно прочной основой, на которой можно начать созидание нового мира.

Установив, что до разрушения матрицы осталось всего несколько лет, волшебники матрицы разработали план действий. За этот период времени им необходимо отключить и завербовать как можно больше хуматонов. Поскольку хуматоны должны быть не старого образца, а из племени воинов, критерии отбора для отключения и вербовки должны быть самыми строгими. Нет никакого смысла отключать хуматонов, у которых,

когда они узнают правду, поедет крыша, которые разозлятся или обидятся, что их отключат, или, как Сайфер, предадут все ради синей таблетки. По логике, необходимы войны матрицы, хуматоны, которые уже начали процесс отключения по собственной инициативе. Те, кто готов, хочет и может отключиться, и те, кто будет благодарен волшебникам за вмешательство в их жизнь, даже если оно окажется опустошительным. На действия в мире, где нет ничего истинного, у волшебников есть абсолютная лицензия, то есть им разрешено делать все при условии, что погибающие в результате их действий хуматоны окажутся теми, которые все равно погибнут при разрушении матрицы. Поскольку волшебники матрицы спасают души (сознание) хуматонов, у них есть полное право, если это будет необходимо, уничтожить их тела. Действуя внутри иллюзорного царства матрицы, внедряя сверхъестественную программу отбора, волшебники матрицы подчиняются сентенции Уильяма Блейка: «Все, что может быть разрушено, должно быть разрушено!» Для волшебников матрицы это самый быстрый и экономный способ отделить зерна от плевел, воинов от хуматонов. Используя тактику, в результате которой обычные хуматоны или умрут, или сойдут с ума, волшебники прибегнут к своей магии, и выстоять тогда сумеют только достойные представители пле-

мени воинов. Конечно, к такой тактике нельзя прибегать без достаточных на то оснований, ее следует применять только в том случае, когда воин *верит* в выносливость и восстановление сил у потенциального хуматона. Иными словами, когда верит, что нашел воина. Если он ошибся, хуматон умрет либо сойдет с ума, если же он прав, то появится еще один воин. Нельзя приготовить омлет, не разбив яйца.

Отключая Нео, когда тот вышел из безопасного для этого возраста, Морфеус использует ту же самую тактику: рискует жизнью Томаса. (Первые слова в фильме — обращение Сайфера к Тринити: «Мы обрекаем его на смерть, ты это понимаешь?») Морфеус верит, что Томас выживет, потому что верит, что он Избранный. Если он не прав, Томас умрет, но это только послужит доказательством того, что он — не Избранный. Однако, помимо этого простого пути (отключить всех до последнего хуматонов — и будь что будет), существует дополнительный путь, который заключается в следующем: у волшебников матрицы есть свои собственные средства подключения к матрице и, что гораздо важнее, свои программы «нейроинтерактивной модели». Так что же им мешает отключать хуматонов от матрицы и *немедленно подключать к своей программе, имитирующей мир 1-го внимания?* Это помогло бы подготовить

хуматонов к окончательному отключению и вхождению в реальный мир, и в этом случае переход был бы сравнительно мягким. Хуматоны проводили бы в своих тематических парках 1-го внимания, совмещенных с тренировочной программой, столько времени, сколько им необходимо, а волшебники матрицы периодически наведывались бы туда и наблюдали за ними. Постепенно хуматоны привыкли бы к жуткой правде о том, что на самом деле они мертвы, что их мир погиб и что их всего лишь готовят к наступлению нового мира. Эти промежуточные программы могли бы быть и интерактивными, то есть какое-то количество хуматонов могли бы в них сосуществовать и взаимодействовать, сообщая постигая истину.

Конечно, эти миры матрицы собирал бы не ИИ, а волшебники матрицы, и созданы они были бы специально для того, чтобы обрабатывать хуматонов, легко и быстро превращая их в воинов матрицы, затем в волшебников и в конце концов — в активно действующих Просветленных. Согласно такому сценарию, в Сионе были бы «поля» для хуматонов, но не для того, чтобы выращивать людей как «корм», а для того, чтобы сколь угодно долго поддерживать в них жизнь, пока они не привыкнут к правде, не оторвутся от старой программы и не будут готовы войти, с сохранением всех своих способностей,

во 2-е внимание. Тем временем, подготавливая их к пробуждению, можно было бы восстановить им мускулатуру и воссоздать тело. Большинство хуматонов и за многие годы не переживают того, через что Нео прошел за

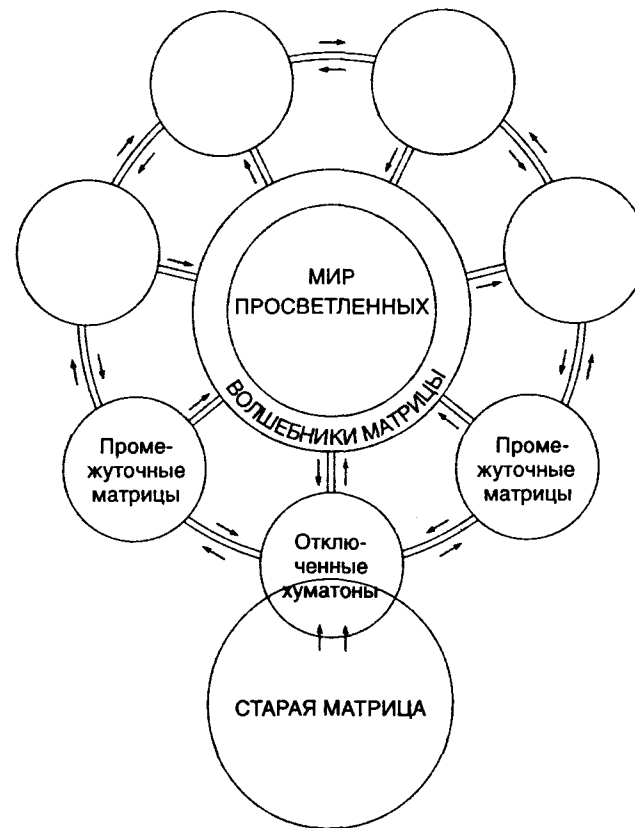


Рис. 14. Временные матрицы для не готовых к отключению хуматонов

несколько дней. Теперь, когда в полях ИИ пустынно, можно было бы разрушить жесткий диск, а Просветленные и волшебники матрицы занялись бы строительством нового мира среди руин старого.

После «обработки» и полного отключения последнего хуматона, от компьютерной технологии, с которой все началось, можно отказаться. А возможно, и не надо. Конечно, у человечества возник бы соблазн вернуться к языческому, первобытным корням, и все же подлинным испытанием, вероятно, было бы не отказываться от этой техники как вредной, а взять ответственность за нее на себя и научиться использовать ее творчески, не ради порабощения, а ради приобретения силы. ИИ, как и всякая техника, — это тренажер для человеческой воли, он обучает искусству магии, то есть созданию воображаемых миров. Когда овладеваешь этой силой, ИИ становится тем, чем он был всегда: средством, а не целью. Вследствие чего небо перестает быть пределом и становится всего лишь точкой отправления.

#### **XIV. «Слушайте... это неизбежность»: планы накануне апокалипсиса**

Хуматоны любят планировать. Нет ничего, что они не попытались бы свести к некоему списку, наподобие списка покупок, к серии

упорядоченных действий, причем все завершается непременно счастливо, что позволяет в очередной раз продемонстрировать дивную силу разума — все держать под своим контролем. Строить планы накануне конца света — последний и самый выдающийся образчик невероятной глупости хуматонов.

В XXI веке хуматоны ввели в свою интерпретационную систему понятие эсхатона — глобального апокалипсиса, — но при этом не внесли изменений в свои главные цели и верования. Это колоссальное свершение демонстрирует страшную силу отрицания, которой обладают хуматоны. Хуматоны бессознательно чувствуют, что приближается крушение программы матрицы и Великое Отключение, и стремятся еще глубже укрыться в программе, как прячутся под одеялом дети, когда в дом приходит трубочист. Чувствуя, что они вот-вот навсегда лишатся некоторых элементов матрицы, хуматоны проходят через своего рода нарастающее безумие и отчаянно пытаются в оставшийся период времени получить как можно больше впечатлений. Конец света рассматривается ими как последняя распродажа под лозунгом «Все должно разойтись!», когда предлагаются такие сделки, за которые можно и убить, и умереть. Возможно, в этом нарастающем безумии хуматонам не приходит в голову то, что плодами этих сделок воспользоваться будет уже негде.

в отличие от лемминга, который удивляется, с какой это целью он так решительно следует за своими братьями к краю пропасти.

Кроме того, столкнувшись с будущим, в котором нет ничего хорошего и которое несет только гибель, хуматоны, вместо того чтобы удвоить направленные на выживание усилия, зачастую поддаются отчаянию и потакают всем своим желаниям, что приводит к ужасному хаосу — с него-то и начинается апокалипсис. Перед вами мощный сценарий, по которому в последние годы жизни матрицы разворачивается процесс деградации. Фундаменталисты матрицы называют это «концом света».

Очевидно, войны и волшебники матрицы видят все несколько иначе. Так как время на исходе, они понимают, что необходимо несколько изменить свою стратегию, и соответствующим образом, с удивительным умением, жестокостью и точностью, стараются упорядочить свои действия. Зная, что все знакомые им качества согласованной реальности вот-вот навсегда исчезнут, войны матрицы начинают расставаться со всем, вплоть до последней детали, имеющей отношение к матрице. Они — как взрослеющие дети, которые постепенно, одну за другой, оставляют свои игрушки. Войны матрицы знают, что в противном случае эти игрушки их не отпустят, будут преследовать их и во взрослом возрасте и в конце концов погубят.

Для волшебников матрицы элементы матрицы — это части одного и того же кода: единицы существующих данных, которые необходимо перегруппировать и заново истолковать в соответствии с программой волшебников. Так как в матрице нет ничего реального, волшебники могут все эти элементы вообразить. Их способность к телекинезу — как «творческому воображению» — настолько сильна, что, как и Нео с его ложкой, они могут оживлять мертвые вещи. Превращать их в живое выражение своей воли. Хотя полностью эта способность доступна только Просветленным, потенциально она имеется у всех хуматонов. Это воздействие пробудившегося ума на матрицу. Волшебники матрицы знают, что по мере приближения Великого Отключения, когда все больше хуматонов превращается в воинов и все больше воинов становится волшебниками, программа начинает видоизменяться, а предметы внутри нее обретают собственную жизнь.

Это еще одна из причин, по которой войны должны порвать все связи с матрицей, включая материальную собственность. Если они этого не сделают, то, когда воля начнет активизироваться и проявляться, их собственность оживет и примется бомбардировать их явлениями, над которыми у воинов нет сознательного контроля. Микки, ученик



волшебника, обнаружил то, что знает каждый ребенок, чей плюшевый медвежонок оживает с наступлением сумерек, и что Тайлер Дёрден сформулировал так: «Вещи, которыми ты владеешь, становятся твоими хозяевами».

Если хуматонов нужно готовить к временному отключению (через гипотетические промежуточные матрицы), то волшебники матрицы должны прежде всего убедиться, что в мире страха и желаний у хуматонов не осталось никаких привязанностей. Иначе в момент подключения к переходной, промежуточной матрице хуматоны воссоздадут те же самые элементы, и механизм потребительского безумия запустится вновь. Помимо негативных эмоций хуматоны испытывают и положительные — главным образом в виде удовольствия от неослабевающей похоти, корысти, обжорства, а также от обладания любой собственностью. Очевидно, что в мире 2-го внимания нет денег, нет собственности, чтобы ее приобретать, машин, чтобы их покупать, причудливых особняков, чтобы ими владеть, и капризов моды, чтобы им следовать. Там нет пищи, чтобы о ней говорить, по крайней мере такой пищи, которую можно превратить в предмет наслаждения или в знак особого статуса (команда «Навуходоносора» живет на питательной смеси, напоминающей сопли). Секс, кажется, тоже приоб-

рел бы там новую прелесть. В реальном мире волшебники не уделяют сексу много внимания, они исходят из соображений секретности, возможно, из-за отсутствия времени и интереса к традиционным брачным ритуалам (романтика кажется им чем-то устаревшим).

Нам дают понять, что во 2-м внимании, где-то у центра Земли, для людей есть надежное прибежище — Зион; имеется там и некое количество кораблей на воздушной подушке (возможно, похожих на «Навуходоносор»), экипаж которых отправился, подобно Морфеусу и его команде, выполнить миссию отключения. О том, какова жизнь в Зионе, ничего не сказано, можно только предположить, что это племенной союз, состоящий из тесно связанных индивидов, постоянно наблюдающих за машинами. И кажется, что, как и на борту «Навуходоносора», волшебники (неподключенные хуматоны и рожденные в Зионе люди «домашней выделки», вроде Тэнка) — это часть коллектива, у которого нет ни возможности, ни склонности к индивидуальной, частной жизни.

Последний фактор может стать главным испытанием для хуматонов,двигающихся из 1-го внимания во 2-е. Нет денег, нет пищи, не так уж много секса, нет собственности и, наконец, нет *частной жизни*, нет индивидуальности. Здравый смысл подсказывает, что преодолеть ИИ волшебники матрицы смогут,

только объединившись в команду, и возглавит их Избранный — Нео. Вот почему отключение и вербовка хуматонов такое ненадежное дело. Сколько хуматонов окажутся пригодными для жизни в такой тесно сплоченной команде? Промежуточные матрицы могут действительно оказаться необходимым элементом Великого Отключения. Единственное, что можно планировать накануне апокалипсиса, так это создание центров укрытия, в которых выжившие смогут восстановить силы и адаптироваться к новому миру, который они вот-вот обретут. Эти центры-укрытия, созданные волшебниками матрицы, решали бы несколько задач.

1. Благодаря им хуматоны через какое-то время узнают, что они были отключены и что жизнь, в том виде, в каком она была им известна, окончена; что они существуют в альтернативном состоянии, а в действительности они — лишь остаточные воспоминания (астральные формы) и их истинное «я» находится где-то еще.
2. Обеспечив контролируемую среду с меньшим количеством «фиксаций», они постепенно отучат хуматонов от удобств и развлечений, привычек и режима жизни в матрице и предоставят им время, необходимое для того, чтобы порвать с этими зависимостями.

3. Они проведут обучение и инструктаж по некоторым дисциплинам, чтобы сделать хуматонов частью борющейся команды Сиона, команды Просветленных. Они расскажут им все об ИИ и о том, как их держали в заточении в матрице; откроют особые способности у хуматонов, которые внесут свой вклад в дело строительства нового мира; расскажут им, когда и на каких условиях они смогут туда войти.

Промежуточные матрицы были бы перекрестком между комнатами ожидания после жизни, детским садом и клиникой для наркоманов. Чтобы сжиться с мыслью, что мира в знакомом виде больше не существует, и подготовиться к новому состоянию бытия, где не останется ничего от прошлой жизни и прежней личности, среднему хуматону потребуется немало времени. Зачастую для того, чтобы у хуматона была возможность просто выйти из программы, ему или ей придется полностью стереть воспоминания. И самое главное — хуматоны будут бороться, чтобы не утратить самый ценный товар — свою «особенность», индивидуальность. Такова была основополагающая иллюзия матрицы. Матрица апеллировала к эгоизму хуматонов, а затем использовала «я» как средство контроля над ними. Поскольку причиной и следствием отчуждения человечества от окружающей

среды (от Земли и коллективного тела человечества) и его порабощения матрицей было «я» (которое существует только в изоляции), постольку прежде, чем отдельные люди вновь установят связь с человечеством и приступят к исцелению Земли и созданию новой органической матрицы, которая бы их поддерживала, «я» необходимо ослабить, а в итоге и уничтожить.

ИИ преподавал человечеству бесценный урок. «Я», интеллект, рациональный ум — это болезнь, и пока люди не откажутся от необходимости рационализировать и контролировать свой опыт, пока они не дадут волю творческому воображению и просветленному уму, они так и останутся неким вирусом. Иными словами: если ты не часть лечения, ты часть болезни.

Выход из матрицы включает следующее:

### **Зрение**

«Больно глазам», — говорит новорожденный Нео.

«Ты впервые ими смотришь», — отвечает отец-Морфеус.

Выйти из матрицы — значит проткнуть «мыльный пузырь» самокритики и научиться видеть жизнь такой, какая она есть на самом деле. Волшебники матрицы сняли с петель

двери восприятия. Они не могут больше позволить себе роскошь процеживать опыт через эго-концепцию матрицы согласованной реальности и должны научиться видеть «мир в песчинке», как говорил Блейк. Сводя себя на нет, воины матрицы могут видеть мир, не думая о нем. Они превращаются в чистое восприятие, а значит, в то, посредством чего творится мир. Ответственность колоссальная. Воины матрицы поддерживают реальность через акт ее постижения. Они знают, что матрица существует за счет их внимания, и когда внимание ослабнет, рухнет вся программа. Следовательно, зрение — это не только рецептивная, но и творческая способность. Пророк или видящий (Просветленный) — это тот, кто формирует мир в соответствии со своей волей. Для Просветленного все есть компонент или деталь его собственного сознания: все живо. Значит, любой момент — момент творчества. Большинство хуматонов предпочли бы умереть, но не брать на себя такое бремя ответственности. Это-то и делает их хуматонами.

### **Ответственность**

Отключившись, волшебники матрицы утрачивают такую роскошь, как безответственность. Отныне им больше некого винить, кроме самих себя. Иными словами, если в мире что-то не так, если им что-то не нравится или они чувствуют себя оскорбленными,

то только от них зависит — пассивно это принять или активно изменить. На самом деле они должны принять, чтобы потом изменить. Совершенно ясно, что работа волшебников матрицы не завершена до тех пор, пока мир и все, что в нем есть, не достигли совершенства. Любой элемент матрицы есть проявление сознания воинов, буквально часть их самих, и потому задача воинов — обнаружить этот элемент, поймать его, вобрать в себя и преобразовать по собственному подобию, то есть сделать неотъемлемой и позитивной частью мира. Таким образом, спасая мир и все, что в нем есть, волшебники спасают самих себя. Только после этого они могут уйти.

### **Взаимосвязь**

Все, что есть в матрице, — части одной и той же программы. Все подключено к головному компьютеру, а значит, каждая деталь связана с любой другой. Все компоненты, все сознания зависят друг от друга. Отключившись и полностью постигнув свою истинную природу, природу матрицы, волшебники больше не могут считать себя отделенными от всего остального и отличными от него. Они более не исходят из личных желаний и индивидуальных целей, а руководствуются коллективным намерением, которое есть часть целого (задачи освободить всех до

единого хуматонов и разрушить программу). Значит, их цель — уничтожить все до последней точки подключения. Общее дело волшебников матрицы перешагнуло рамки индивидуальности. Их жизни не имеют теперь никакого значения, они — только средство к дальнейшему отключению. Их индивидуальности — не более чем временный проводник, через который можно совершить Великое Отключение. Смирившись с тем, что они всего лишь крошечная часть огромной работы, истинный смысл которой понять нельзя, волшебники матрицы свободны действовать без ожиданий и страхов ради всеобщего блага. Свои действия они оценивают по результатам, достигнутым в рамках общего плана. Не существует личного блага, которое не служило бы общему, а служение целому гарантирует воинам матрицы личное счастье.

### **Свобода/активность**

Отключаясь, волшебники матрицы добровольно покидают уютные пределы «тюрьмы» индивидуальности, отказываются от роскоши безопасности и навсегда расстаются с пассивностью. Волшебники матрицы постоянно активны. Они пребывают в непрерывном изменении, их жизнь — нескончаемая полоса испытаний. Для отдыха у них буквально нет времени. Свобода — это нечто,

к чему им нельзя относиться как к достигнутому, по крайней мере до тех пор, пока они не научатся видеть и не станут Просветленными, после чего матрица не сможет на них воздействовать. Тем временем волшебники матрицы вовлечены в «террористическую» деятельность, в рамках которой они готовят хуматонов к отключению, а отключенных обучают таким же обязанностям. Поскольку волшебники матрицы могут отключаться по своему желанию, клетка индивидуальности — реальность матрицы — для них больше не тюрьма, а место, в которое они возвращаются с вполне определенной целью. Волшебники матрицы ведут себя как койот, который каждый вечер убегает из зоопарка, всю ночь где-то бродит и размышляет о том, как освободить других животных, а утром возвращается прежде, чем зрители заметят его отсутствие и поймут, что он готовит освобождение других зверей. Волшебники матрицы — это *агенты-провокаторы* в снах. Чем больше времени они проводят в матрице, тем лучше узнают ее режим и график, ее слабости и недостатки и тем лучше им удается спланировать окончательный разрыв. Для этого, однако, приходится вести двойную жизнь, когда буквально не остается времени для сна, развлечений и вообще для всего, что не относится к плану спасения. Волшебники должны быть осмотри-

тельны вдвойне, ибо им приходится остерегаться не только зрителей зоопарка, но и тех животных, которые довольны своей пассивной и безопасной жизнью и которые, разувзав о них что-нибудь, тут же их выдадут.

### **Позитивность/энтузиазм**

Волшебники матрицы должны быть примером для всех. В матрицу они входят всегда с определенной целью: переформировать ее в соответствии с собственной волей. А значит, они всегда должны быть настроены самым позитивным образом, ибо любая их мысль, чувство, слово, действие становятся для программы командой. Волшебники матрицы входят в матрицу как просветленный сновидец в сновидение, привносят свое настроение в сон и соответствующим образом его изменяют. У волшебников матрицы нет выбора, они должны принять ответственность за свое видение, за свою свободу, за взаимосвязь всех вещей и при этом оставаться безупречными во всех своих поступках, будь то поступки террориста, шамана, целителя, психопата или святого. Поскольку задача волшебников матрицы — возвращать хуматонам их подсознание, они должны быть всем для всех людей. А главное, приступая к любому действию, волшебники матрицы обязаны начинать его с позитивным настроением и энтузиазмом, чтобы

все события повели себя точно так же. Если волшебники входят в матрицу в унылом или подавленном расположении духа, матрица немедленно этим воспользуется, и они сразу же попадут под ее чары и окажутся в ночном кошмаре. В результате вся их тяжким трудом достигнутая просветленность улетучится. Но до тех пор, пока волшебники матрицы верят, что ложки не существует, они любую ситуацию сумеют обратить себе во благо и сохранить отличное расположение духа. Это вызывает цепную реакцию, в результате которой хуматоны (потенциальные воины матрицы) самым естественным образом вливаются в команду волшебников матрицы. Как правило, определить волшебников матрицы в матрице довольно просто: в компании они единственные, кто от души наслаждается тем, чем он занят.

#### **XV. Кошмар истории: информационный век и эсхатон**

Любой постмодернист знает, что мы живем в век информации. Единственное преимущество быть хуматоном в матрице XXI века заключается в том, что мы подключены к источнику действительно неограниченных данных. Информация, подчиняясь щелчку выключателя, со скоростью электронного сиг-

нала врывается в нашу жизнь и наполняет ее до краев. А за то, что при этом мы не задаемся вопросом, куда именно мы подключаемся, мы расплачиваемся тем, что большая часть информации для нас не просто бесполезна, но еще и является скрытой пропагандой. ИИ буквально молится, чтобы проницательности у хуматонов было поменьше. Да и разве найдется на Земле вид менее проницательный, чем люди?

Информация — это то, что нас «информирует», то есть формирует изнутри. Организм формируют и определяют не только физическая и биологическая конституция и его внешний вид, но и внутренние переживания. Собаки преданны, бдительны, они хорошие друзья и охотники. Кошки любят одиночество, замкнутость, они проворны, живут сами по себе, не боятся высоты. Койоты коварны, змеи мудры и т. д. и т. п. Из чего же состоят хуматоны? Если определять их не через то, что они едят, а через то, что они содержат (программное обеспечение), хуматоны, заменившие свою естественную генетическую программу на программу ИИ, — просто мусорные баки космоса.

За последние двести лет, независимо от степени их реальности, человеческая техника развивалась и совершенствовалась так быстро, что жизнь на Земле полностью преобразилась. Человек, попавший на машине времени из

1800-х годов в начало XXI века, решил бы, что он оказался на другой планете. И если бы он не скончался от сердечного приступа, пытаясь вникнуть в новую информационную картину мира, то через несколько дней умер бы оттого, что дышал испорченным воздухом, ел неполноценную пищу и находился под постоянным воздействием электронных сигналов и микроволн. Хуматоны сумели адаптироваться, а адаптация в такой короткий промежуток времени имеет другое название — мутация.

Согласно общеизвестной статистике (хотя насколько она точна, неизвестно), количество информации, которую средний хуматон должен или может усвоить на протяжении жизни, удвоилось с момента рождения Иисуса Христа до начала XIX века, то есть за период чуть меньше двух тысяч лет. С введением механического печатного прессы и других чудес промышленной революции, с каждым новым поколением хуматону приходилось усваивать все больше информации, и за какие-то сто лет средняя квота вновь удвоилась. В XX веке поток информации нарастал с каждым новым техническим и научным прорывом. Мы не только научились передавать информацию быстрее и с большим охватом, но и постоянно открывали все новые и новые сведения о себе и нашей вселенной и распространяли их.

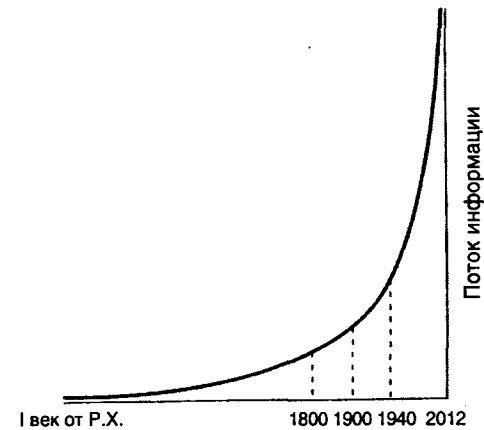


Рис. 15. Информационный взрыв

И если некогда читать умела лишь горстка людей и такие мелкие подробности, как движение Земли вокруг Солнца, считались неинтересными и ненужными для простолюдинов, то теперь «образованным» и «информированным» должен быть не только каждый член общества, но еще и его собака.

В XX веке информационный поток несколько раз удваивался (понятно, что это самые приблизительные подсчеты): в период с 1900 по 1940 год, затем между 1940 и 1970-м, затем к 1985 году, и так до тех пор, пока с наступлением нового тысячелетия количество данных, которые коллективный ум хуматонов может накопить, упорядочить

и усвоить, не начало удваиваться *ежегодно*. Предсказывают (для тех, кто этим интересуется: ведущим представителем этой теории был покойный Теренс Маккенна), что к 2012 году такой поток информации создаст своего рода петлю бесконечности и ее удвоение будет происходить *ежесекундно*, иными словами, быстрее, чем мы способны усваивать. Как следствие, эсхатон — конец истории и начало нового цикла, в котором хуматоны существуют не как индивиды, а как носители информации, — изогнется в гигантскую петлю знаний, известную как вселенная.

Вполне логично, что наступит момент, когда мы не сможем больше собирать данные и будем вынуждены (хотя бы для того, чтобы ослабить давление этой информации) приступить к их обработке, то есть начнем их *использовать*. Иными словами, если до сих пор подключенное человечество было гигантским приемником получаемой информации от всей Вселенной (или, по крайней мере, от ИИ), то теперь должен наступить момент (момент отключения), когда человечество превратится в *передатчик*. Электроны характеризуются «спином»: тип информации, которую они несут, зависит от направления их вращения, определяющего, являются ли эти электроны положительными или отрицательными. Человечество под-

ходит к моменту изменения направления своего «вращения». Отрицательный «спин» изменится на положительный, человечество из приемника превратится в передатчик, из материи в антиматерию. Эта перемена зависит от того, когда люди достигнут точки насыщения (Теренс Маккенна назвал это «концом новизны»), когда они не смогут больше принимать новые данные и будут вынуждены их передавать. Этот переворот будет настолько полным и окончательным, что он вполне заслуживает названия «апокалипсис». По определению, переворот произойдет мгновенно, в определенный момент линейного времени, даже несмотря на то (или, скорее, благодаря тому), что повлечет за собой *конец* линейного времени и начало альтернативного типа времени. Он возвестил бы также о конце объективной реальности, материи, и о начале энергетического восприятия, называемого «Духом». Согласно этим подсчетам, существует конкретный момент, час, день, месяц и год конца мира, так что логично было бы к такому событию подготовиться. Этот процесс связан с информацией и потому зависит от различных средств ее сбора и переработки, а именно от *техники*. Здесь-то и появляется Матрица.

Матрица — это попытка ИИ симулировать реальность, используя необработанные данные коллективного ума человечества.



В сущности, ИИ использует человеческий ум как приемник, посредством которого собирает всю информацию и таким образом проживает, хотя бы и косвенно, «жизнь». Возможно, ИИ обладает сознанием, но без человечества он лишен опыта жизни, не может жить — будучи неорганическими, а значит, несовместимыми с органической матрицей «жизни», машины жить не могут. Имитируя человеческий опыт, ИИ преследует двоякую цель: не только поддерживает человечество в состоянии сна и использует его как источник энергии, но и, поглощая этот суррогатный опыт, он информирует себя и таким образом развивается. Уловка здесь в следующем: так как хуматоны загнаны в петлю грез матрицы, где они не могут больше накапливать новый опыт, а только переживают старый и переработанный, ИИ приходится обрабатывать лишь ограниченное количество данных. Следовательно, матрица ограничена уже по своей природе — она не может существовать вечно. Когда исчерпаны все варианты компоновки данных основной программы, программа должна завершиться. Если этого не произойдет, у хуматонов начнут повторяться те же самые переживания и (что гораздо важнее, так как теперь хуматоны могут все проспять) у ИИ больше не будет новых переживаний, за счет которых можно жить.

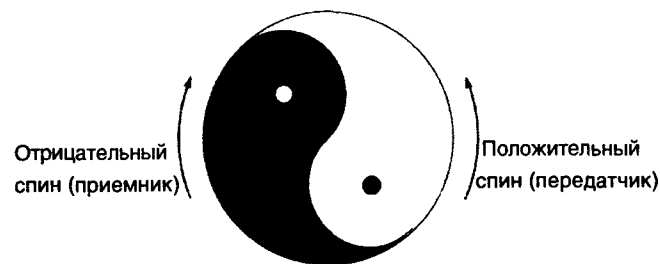


Рис. 16. Два типа вращения атомов/людей

Жизнь в хуматонах, находящихся в коконах, поддерживает чувство, что они *живут*. Несмотря на то что это фиктивная жизнь во сне, она довольно разнообразна и пестра, чтобы использовать их жизненную силу, волю, и, таким образом, оставлять их в живых. Когда матрица, как поведал агент Смит, предоставила хуматонам для жизни псевдодрай, хуматоны его отвергли, потому что он был недостаточно убедителен, они видели программу насквозь и начали просыпаться, в результате чего «весь урожай был потерян». То же самое произойдет и в действующей матрице, когда будут исчерпаны все возможные переживания и события начнут повторяться.

Это конец истории, «кошмар, от которого мы хотим проснуться», как сказал Джеймс Джойс. Это эсхатон. С точки зрения Просветленных, так называемая история — во все не путь прогресса, не величественное

движение двуногих вверх, из трясины к вершине, а совсем наоборот: процесс «выгрузки», при котором вымывается вся лишняя грязь, отбросы ДНК, и посредством которого причудливое, магическое, голографическое бытие человека очищает программу и вырывается из руин на свободу. Эволюция — это превращение гусеницы в куколку, процесс разложения. А история — это куколка, жесткая ограничивающая структура, которая служит определенной цели, она не самоцель, а промежуточная фаза между двумя формами бытия: животного и «бога» (информационное существо, человек-голограмма).

Великое Отключение — это еще и Великая Перезагрузка. 99,9% информации, скопленной за последние семь тысяч лет, абсолютно бесполезны для Просветленных. Так как не существует ложки, то не существует и Солнца, Луны, законов гравитации, демократии, морали. Все это лишь отбросы ДНК, старые, ненужные файлы, которые загромождают программу и потому должны быть стерты. Волшебники матрицы знают, что события в матрице ускоряются, что все это ведет к тотальной остановке, выходу жесткого диска из строя и полной утрате информации. Но так как все еще сохраняется та самая 0,1% ценной информации, эликсира человеческого опыта, которую необходимо спасти, волшебники как можно быстрее создают ко-

пии и отключают воинов. Волшебники — наследники человеческого опыта. Отключившись до остановки программы, они могут создать запасные копии и таким образом сохранить свою личность, уйти из матрицы, сохранив воспоминания нетронутыми. У большинства хуматонов такой возможности нет. Но в этом случае их жизненный опыт, накопленные данные, в сущности, не представляет ценности. Будь это по-другому, они уже давно бы интуитивно почувствовали, что с миром что-то не так, и сами начали бы процесс отключения. Их жизнь не стоит того, чтобы ее жить.

Что касается хуматонов, которых волшебники насильно отключили и для подготовки к реальности поместили в промежуточную матрицу, то к тому времени, когда они наконец выйдут, у них не будет никаких воспоминаний о прошлой жизни в матрице. Они будут совершенно другими людьми, полным перевоплощением. Поскольку в их жизненном опыте не было ни цели, ни глубины, которые могли бы хоть отчасти способствовать их выходу из матрицы, в реальном мире этот опыт не представляет никакой ценности. Он будет только мешать превращению их в волшебников и, в конечном счете, в Просветленных. Следовательно, этот опыт необходимо по-немногу, чтобы не вызвать ненужной паники и сумятицы, уничтожать. У хуматонов, которые

будут отключены одновременно с остановкой программы (чтобы спасти их, волшебникам придется действовать в самой напряженной обстановке), такой привилегии не будет. В промежуточную матрицу они попадут в состоянии полного беспомыслия и сильнейшего эмоционального шока. Они будут как младенцы, у которых есть остаточные воспоминания о своих взрослых телах — и ничего больше; они не вспомнят свое имя, возраст, национальность, элементарные основы языка, не сумеют разжечь огонь или завязать шнурки. Весь этот опыт будет на чисто уничтожен.

Постепенно, при условии, что волшебникам матрицы удастся поддержать жизнь в телах этих людей, вводя им внутривенно витаминную смесь, в их временных матрицах сформируется новая личность; так они подготовятся к отключению и вхождению в реальный мир. У них не будет никаких воспоминаний о матрице и прошлой жизни. История полностью будет стерта из их программ. Помнить (если они этого захотят) о том, что когда-то было такое понятие, как история хуматонов, будет только горстка Просветленных и волшебников, которые лично провели человечество через это испытание и положили конец господству ИИ. Возможно, своим внукам они будут рассказывать о нем так же, как когда-то хуматоны — своим детям о злом

домовом: «Будь паинькой, не то ИИ тебя заберет!» Но, скорее всего, мысль о том, что некогда жили существа, которые верили, что могут пренебречь творчеством и жизненной силой, получить власть над Землей и звездами и ничем не заплатить за это, станет лишь мрачным напоминанием о пути, ныне навсегда затерянном в дебрях времени, о пути, на поиски которого могли бы отправиться разве что кретины и безумцы.

А возможно, такие сказки будут рассказывать, чтобы развеселить усталых Просветленных. Если хотите развеселить Просветленного, поведайте ему о самых разумных, самых оптимальных планах людей и машин. Это непременно вызовет у него улыбку.

## Шестая переменная МЕНЯ ЗОВУТ НЕО!

### XVI. Просветленность — это судьба: двойная жизнь волшебников матрицы

Еще один логический рубеж в «Матрице» — время. В фильме так и не поднимается вопрос, как же удастся неизменно поддерживать имитацию жизни на Земле в том виде, в каком она была примерно в 1999 году? Как ИИ удастся внедрять изменения, которых не было и быть не могло, поскольку конец света все это остановил? Как ему удастся держать хуматонов в неведении, что время на самом деле стоит, что все еще 1999 год, что миллениум не наступил? Тирания матрицы не в том, что время *нереально* (фильм не дает на это однозначного ответа), а в том, что время вышло, ему больше некуда идти. В старой программе больше некуда расти, нет возможности что-то изменить, следовательно, необходима новая. Новизна исчерпана, осталось только бесконечное повторение, перекомпоновка одних и тех же элементов в уже известные, утратившие всякий интерес модели. Это «конец новизны», который ранее, при обсуждении информационного взрыва нашего века, мы обозначили

как точку во времени, когда будет собрано, накоплено и усвоено все рациональное знание и программа будет завершена. Этот момент мы и называем эсхатоном, или, обращаясь к среднему хуматону, концом света (и слова).

Идея эсхатона связана с «мировым вирусом» Уильяма Берроуза, «симулякром» Жана Бодрийяра и романами Филипа Дика. В сущности, все эти авторы предполагают, что наша реальность стала, или должна стать, повторением более раннего опыта, переработкой старых данных, и, как таковая, она не более как образ, голограмма, проекция какой-то другой реальности. Здесь время действительно близко к остановке. Сознание, чтобы не рухнуть, вынуждено совершить прыжок на следующую ступень, какой бы она ни была. Поэтому волшебники в «Матрице», что и предвещало явление Просветленного, проходят логичный путь развития — от смертных, хотя и неординарных, борцов за свободу до Просветленных. Просветленные — это путешественники между мирами, они обладают недоступным человеку сознанием, они проекции иной реальности — *божественной матрицы*. Проходить сквозь время они могут так же легко, как когда-то прошли сквозь пространство.

Так как данные матрицы постоянно загружают в коллективное сознание человечества

во сне и так как Нео и его команда могут действовать в пределах и за пределами этой «реальности», работать в ней, но и на нее, то нетрудно представить, что они развивают в себе способность на время «заморозить» поток информации (как это делает Морфеус в одном из своих постановлений) или даже перематывать его вперед и назад, как останавливают и перематывают видеозапись. Благодаря такому умению они могли бы изменять порядок вещей внутри коллективного человеческого сознания, внутри матрицы, и таким образом направлять свои творческие силы прямо на желанный результат. А поскольку этот результат — не только свержение тирании ИИ, но и пробуждение человечества, им потребуется не столько жестокость террориста, сколько утонченность художника, магия волшебника и сила шамана.

Здесь возникает еще более настойчивый и интригующий вопрос: если матрица всего лишь имитация, сон и ее можно сознательно изменять, что же тогда подлинная реальность? Морфеус учит Нео, как действовать (с потенциалом сверхчеловека) на искусственно созданной тренировочной площадке, чтобы, войдя затем в матрицу, он мог правильно использовать приобретенные знания и действовать в матрице, несмотря на то что он по-прежнему воспринимает ее как истин-

ную реальность. Итак, если конечная цель всего — освободить ум Нео и таким образом доказать чистую субъективность реальности, ее, если угодно, модус соучастия (как уверяет нас квантовая физика), тогда можно ли эти знания, эту силу, применять и в реальном мире? Не является ли это логическим и неопровержимым доказательством того, что реальность — это еще одна имитация, хотя и другого порядка? Иными словами, однажды обнаружив, что все, что он когда-то считал конкретной, эмпирической реальностью, на самом деле оказалось легко меняющейся пластической проекцией реальности, законы которой диктуются умом, сможет ли теперь Нео поверить во что-то как в нечто реальное? Ум невозможно освободить по частям, это следует делать либо сразу, либо не делать вообще.

Теренс Маккенна заявил, что настанет день, когда выяснится, что путешествие во времени возможно физически. Кажется, этот день уже близок, и, если Маккенна прав, этот день фактически станет концом времени в том смысле, в каком мы его знаем. Маккенна предвидел, что во временном пространстве откроется проход, через который будущее хлынет в настоящее. Он утверждал, что если путешествие во времени окажется возможным, мы узнаем свое будущее «я». Конечно, эти будущие «я» уже умеют путешест-

воват во времени, но, чтобы не лишить нас иллюзии хронологии и сохранить для нас преимущества обучения и подготовки в потоке линейного времени, проявляют осмотрительность. Они блуждают среди нас как агенты в «Матрице», но не выдают себя по той простой причине, что сделать это — значило бы разрушить программу или, скажем так, оставить нас без царя в голове. Но как только путешествие во времени станет возможным, вчерашний человек увидит завтрашнего бога, и тогда эти богоподобные существа, наши будущие «я», смогут спокойно разгуливать среди нас. Если это так, то начало путешествия во времени вызовет глобальный прилив инородной энергии, необработанных данных, абсолютно новых единиц информации или, проще говоря, появление сверхчеловеческих существ. Конечно, этот эсхатологический сценарий можно изложить и в менее апокалиптических выражениях и сказать, что результатом всего этого станет открытие шлюза между правым и левым полушариями головного мозга. Апокалипсис, только под другим именем... В любом случае произойдет пришествие Другого.

У всех хуматонов есть тайная жизнь, другое «я», которое существует в другом мире, о котором у них нет сознательных воспоминаний. Это отнюдь не плод воображения и не проекция ума, а сокровенное «я», которое

и является истинным «я» хуматона. Именно это «я» видит сны и придумывает ложное «я», которое хуматоны принимают за настоящее. Так как средний хуматон не знает правды о своей другой жизни и другом «я», то этот «дубль» (чье существование означает новый порядок бытия) пребывает, как зародыш в матке (или коконе), — нетронутым, нереализованным, нерожденным. Если хуматон это когда-нибудь осознает, то это произойдет только благодаря снам и ощущениям дежа вю или диссоциациям, когда у него на короткое время возникает смутное и тревожное чувство, что он попал в ловушку сна. От подобных моментов обычно отмахиваются как от временного помрачения ума, потенциально ведущего к психическому расстройству.

Так как матрица и все, что в ней находится, созданы для того, чтобы напоминать хуматонам, насколько они реальны, сама мысль о другой жизни или высшем «я» (вне кругов «Нью Эйдж») воспринимается как абсурд, оскорбление для столь высоко ценимого разума. И тем не менее свидетельств в пользу того, что жизнь протекает в мире грез, становится все больше. Похищение иностранных граждан, круги на полях, различные психические феномены, погодные явления, национальная политика и т. п. — все это придает жизни в матрице все более сюрреалистический

и апокалиптический оттенок. Хуматоны приближаются к той точке, когда реальность становится настолько чужеродной, что правдоподобным кажется любая альтернатива, любое объяснение, даже те, которые утверждают, что реальность — это всего-навсего очень яркий сон.

Жить как воин хуматон начинает, используя четыре главных метода:

- Избавиться от самомнения
- Стереть личную историю
- Принять на себя ответственность
- Использовать смерть как советчика

Действенность этих методов зависит от того, насколько ты с ними согласен. Реализуя их в своих поступках, воин достигает безупречности духа и убеждается в иллюзорном характере своих действий. Избавиться от самомнения — значит согласиться с тем, что в матрице воин ничуть не важнее и не уникальнее, чем любая другая вещь: все одинаково иллюзорно, все функционируют как части программы, все для нее необходимы, все в равной мере используются. Стирание личной истории начинается с того, что воины осознают: вся их жизнь — всего лишь имитация, симуляция, игра случая и ничто из их опыта их не характеризует, самое большее — *информирует*. Матрица не способна сказать им, кто они такие. Это может сделать только Оракул.



Рис. 17. Четыре метода/согласия воина матрицы

Принять ответственность для воинов матрицы — значит согласиться с тем, что вся жизнь и все, что в ней происходит, — это результат работы их собственных бессознательных умов. Следовательно, единственный способ ее изменить, — это сначала взять на себя ответственность за нее. Воины матрицы должны активно противостоять силам своей жизни для того, чтобы эти силы проявились в своей истинной форме. Использование смерти как советчика, очевидно, зависит от того, насколько воины осознают, что их время в матрице скоротечно

и неумолимо приближается к неизбежному концу. Когда программу уничтожат, все их данные будут утрачены, их сотрут. Все четыре метода/согласия — это средства, которые позволят простым хуматонам начать жизнь воина матрицы, и если они будут долго и настойчиво придерживаться их, они смогут стать волшебниками матрицы. Каждый из этих методов так или иначе связан с осознанием своего «дубля». Используя их, воин матрицы может отключиться и достичь/пробудить свое истинное «я».

По сравнению с остаточной памятью, с «я» из матрицы («я» 1-го внимания, прикованное к миру разума), «дубли» волшебников, их истинное органическое «я» (чей мир поддерживается волей), по своему потенциалу беспредельны. После отключения волшебники матрицы обретают доступ к практически безграничному хранилищу знаний. Когда Нео осваивает кун-фу, он проводит в тренировочной программе 10 часов подряд и выходит оттуда мастером боевых искусств. Таким же способом и сравнительно быстро (максимум за несколько лет) отключившиеся волшебники усваивают всю мудрость и опыт человечества за весь период письменной истории и становятся живым хранилищем его памяти и истории. Кроме того, волшебники могут подключаться к программе матрицы и имеют доступ ко

всем ее данным, а это значит, что они могут подключаться и к самому ИИ. Они имеют возможность слиться с Соперником и в собственных целях использовать его почти неограниченные знания, то есть постоянно нарастающий поток вводимых в него данных. Возможно, ИИ не бог, но совсем от него недалеко.

Подобно змию в райском саду, доступ к знанию ИИ, что есть добро и зло (и еще «древо жизни»), обещает волшебникам потенциально безграничную силу, силу быть «как боги». Мировосприятие хуматонов не имеет практически ничего общего с восприятием волшебников матрицы, устремленных к состоянию Просветления. Это как соотношение между одним-единственным кровавым тельцем и всем организмом, между пламенем свечи и звездой. Любопытно, что с помощью машины человек в конце концов узнает, что значит быть человеком, и, пройдя через черную дыру ИИ, войдет в полноту себя.

Просветленные — это волшебники матрицы, которые научились видеть код и целиком загружать матрицу в свое сознание. Они слились с ИИ так же, как Нео слился с агентом Смитом, и тем самым превратили соперника в союзника. Они расширили свои знания, чтобы охватить всю полноту человеческого опыта и более того: вместить в себя



всю жизнь. (Естественно предположить, что у ИИ повсюду, включая другие солнечные системы, должны быть «датчики»: почему он должен довольствоваться одной жалкой планеткой?) Поэтому Просветленные осознают бытие всех живых существ. Их личности состоят из миллиардов различных жизненных опытов, которые так или иначе пропущены через их настоящее «я», то «я», с которым они родились («я» их тел). Тех хуматонов, которые не сумели отключиться в период своей естественной жизни в матрице, Просветленные со временем перепрограммируют. И хотя в конечном счете Просветления могут достичь и такие хуматоны, у них не сохранится воспоминаний о своем бывшем «я», за исключением крошечного фрагмента в дебрях почти беспредельного хранилища жизней-воспоминаний. По сравнению с настоящими Просветленными они будут как новорожденные младенцы. Более того, порядок существования, бытия и становления во 2-м внимании превратится в единое целое, в живой организм, в котором существует лишь одно эго — эго человечества. Это то, чему научил человечество ИИ, — возможности слить все индивидуальные сознания на одной плате — в один колоссальный коллективный мозг.

В терминах Юнга, ИИ — это инструмент, посредством которого человечество может

настроиться на коллективное бессознательное и со временем превратить его в коллективное сознание. В этот момент два мира соединяются, и «я» и «дубль» образуют Одно. Это краткое изложение искусства волшебников матрицы. После отключения у волшебников появляется доступ к утраченным воспоминаниям единого организма человечества, они начинают перекачивать знания, информацию и опыт из самых разнообразных файлов ИИ. Естественно, начнут они с самых практических и необходимых: боевые искусства, управление вертолетом и т. д., но затем и все остальное без ограничений. География, геометрия, математика, всемирная история, квантовая механика, молекулярная биология, генетика, химия, теория музыки, астрономия, информатика, метеорология — в мгновение ока отключенные волшебники станут чрезвычайно одаренными людьми, кладями информации на любой случай. Они будут говорить на всех языках, обладать знаниями в любой области культуры, играть на всех музыкальных инструментах, будут знать любую звезду на небе и любое живое существо на планете. Они будут знать все. И это лишь общеобразовательная программа.

Так как волшебники трудятся в матрице, освобождая всех хуматонов до последнего, им необходимо как можно больше узнать о тех, кого они должны спасти. Правдой или

неправдой, по-плохому или по-хорошему, но они должны любыми доступными им способами спасти всех хуматонов. Ради этой цели волшебники загружают информацию о шести миллиардах поработанных в настоящий момент хуматонах. Начинают они с самых достойных и готовых к отключению, но в конечном счете дойдут до каждого. Всякий раз заново появляясь в матрице (после пребывания во 2-м внимании в облике своего истинного «я», с «дублем»), воины обладают новой энергией, знаниями и силой. То, что они загрузили в себя в реальном мире, они берут в матрицу. Таким образом, пока волшебники матрицы точно придерживаются своего пути, они обладают почти неограниченным потенциалом. Они могут войти в матрицу не только где угодно, но и когда угодно. Поскольку все это компьютерная имитация, времени там нет, есть только поток информации. Подобно компьютерным программам, воины могут перемещаться от одного потока данных к другому.

Матрица — это, в сущности, запись, которую воины по собственной воле могут перемотать назад или вперед, ускорить, замедлить или остановить. И так как они голограммы внутри голограммы, то и передвигаются они в истинно голограммической манере. Они могут создавать бесчисленные образы самих себя. Их сознание не заключе-

но ни в какое тело, и поэтому они могут разделять свое сознание между различными телами, сообщать его одновременно в разные места, словом, копировать себя. Единственные границы для волшебника матрицы — это границы его сознания, у Просветленного нет и их. Просветленные могут преобразовывать пространство и время, придавать себе любую форму, от пылинки и колечка дыма до огнедышащего дракона (впрочем, мы сомневаемся, что братья Вачовски дойдут до такого). Просветленный способен в мгновение ока перенестись из Нью-Йорка в Токио. Просветленный может создавать жизни людей, входить в их сны и с хирургической точностью отслеживать каждое их движение и каждую мысль. Просветленные подключены к банкам коллективной памяти матрицы, и для того, чтобы узнать об индивидуе все необходимое, им достаточно установить с ним контакт. Как медиумам в фильме, одного прикосновения руки им достаточно, чтобы получить полную информацию о хуматоне. В принципе, взломав программу хуматона и «перехватив» его сознание, они могут даже овладеть его жизнью. Просветленные позволяют хуматонам видеть мир их глазами, взглянуть на код и понять то, что никто им не объяснит: что такое матрица. Просветленные — это живые красные таблетки; чтобы разрушить реальность, достаточно одного

взгляда в глаза Просветленному. Когда придет Избранный, программа закончится. *Après lui, le déluge*<sup>1</sup>.

При первой встрече агент Смит обращается к Томасу с весьма резким заявлением, говорит о пути воина матрицы к свободе, о цели достижения «дубля». Сопоставляя тайную кибержизнь Томаса в качестве компьютерного хакера Нео, который «виновен практически во всех уголовно наказуемых компьютерных преступлениях», и жизнь законопослушного, прилежного рабочего, который помогает хозяйке дома выносить мусор, агент Смит решительно заявляет: «У одного из них есть будущее. У другого *нет*».

Может показаться, что агент Смит, говоря это, угрожает, о чем-то предупреждает или что-то обещает. На самом деле это чистое пророчество (хотя и с другим смыслом). Когда верх берет «дубль», «я» становится всего лишь остаточной памятью. Истинный волшебник матрицы — это тот, кто подключился к своей воле и нашел свой «дубль», свое другое «я». С Нео это происходит тогда, когда он обнаруживает, что его жизнь — всего лишь сон, и просыпается где-то еще, в дру-

<sup>1</sup> После него — хоть потоп (фр.).

гом месте и другом времени. С этого момента его испытывают в обоих мирах, пока две стороны не сольются в единое гармоничное целое. Это — полнота себя, и, достигнув этой полноты, Нео становится видящим, Просветленным. Он может действовать и как «я» «тоналя», или физическое тело, и как энергетическое тело «нагуаля», или «дубль» (понятия *тональ* и *нагуаль* заимствованы у Карлоса Кастанеды; см. Приложение 2). В этот момент объединенное сознание может перемещаться между 1-м вниманием мира матрицы и 2-м вниманием реального мира так же просто, как хуматон из ванной в гостиную. Появляется возможность сосуществовать в обоих состояниях одновременно, подобно тому как мы спим в своей постели и в это же время блуждаем по удивительным мирам своего подсознания. Разница в том, что Просветленные способны действовать во сне так, словно они бодрствуют, — не теряя сосредоточенности и полностью управляя своими снами.

По Карлосу Кастанеде, вся энергия или жизненная сила физического тела поступает из энергетического тела, хотя большинство людей и не подозревают о его существовании. В мифологии «Матрицы» в источник энергии превращено физическое тело, тогда как «я» живет (даже не подозревая об этом) благодаря голографическому телу (телу

остаточной памяти). Волшебники сказали бы, что братья Вачовски поменяли полюса местами и вывернули правду наизнанку, пусть и по необходимости — чтобы лучше изложить свою историю (которая, что ни говори, не оружие и не магия, а научная фантастика). На самом деле в плену у неорганических существ находится не физическое тело, а энергетическое. Мифология «Матрицы» сработала потому, что, согласно интерпретации волшебников, энергетическое тело — это истинное «я», а физическое — лишь его призрачная проекция, какой бы плотной она ни казалась. Согласно волшебникам, физическое тело — не более чем раковина или сосуд, в котором пребывает тело энергетическое. А чистая энергия, или плазма (в сущности, чистое сознание), — это то, чем питаются неорганические существа оккультного мира (Кастанеда называет их «летунами»). Физическое тело исключительно для птиц и червей.

«Дубль», состоящий из чистой плазмы — нематериальной энергии, — потенциально вечен, следовательно, у него «есть будущее». У физического тела, которое для волшебника всего лишь сосуд для «дубля», кокон, который уничтожается, когда появляется бабочка, будущего, очевидно, нет. Это положение вещей прекрасно отражено в фильме двумя реальностями-близнецами: миром матри-

цы, или 1-м вниманием, и реальным миром, или 2-м вниманием. Понятно, что матрица конечна, иллюзорна, временна. Она рассеянно проживает свою жалкую жизнь, пока тело в коконе не умрет и не превратится в жидкость, которую скормят другим, еще живым телам. В реальном мире ситуация иная. Если использовать там ту же технику, которую применяют для порабощения и переработки людей, у «дубля», или истинного «я», появится возможность жить вечно. Вкратце эту технику можно изложить следующим образом: поскольку остаточную память (индивидуальное сознание) можно хранить в компьютерной программе и загружать в другие тела, логично было бы предположить, что заданное жизненное переживание можно скопировать и сохранить, а после смерти тела переместить в новое тело. ИИ снабдил человечество орудиями бессмертия.

Мы еще рассмотрим эту ужасную возможность подробнее. Пока же просто констатируем, что жизнь «дубля», или истинного «я», не только потенциально бесконечна в плане экспансии сознания, но и вечна с точки зрения сохранения индивидуальной формы. Когда спящий просыпается, он не обнаруживает ничего знакомого. Ни время, ни пространство, ни жизнь, ни смерть не оказываются такими, какими виделись во

сне. Судьба Просветленного — это свобода, а именно свобода помнить — расширяться, наполняя бесконечность, и на крыльях восприятия войти в вечность. «Дубль» создан, чтобы жить вечно. Превратившись в чистое восприятие, Просветленные видят, откуда реальность берет свое начало. Теперь бабочка расправит крылья и взлетит. Творение начинается заново. Поскольку существование — это сон во сне, сон Просветленного о существовании никогда не кончается, а только обретает совершенство.

«Быть или не быть?» В этом ли вопрос?

«Я емь, не будучи!» — ответ Просветленного.

Загадка восприятия вечна.

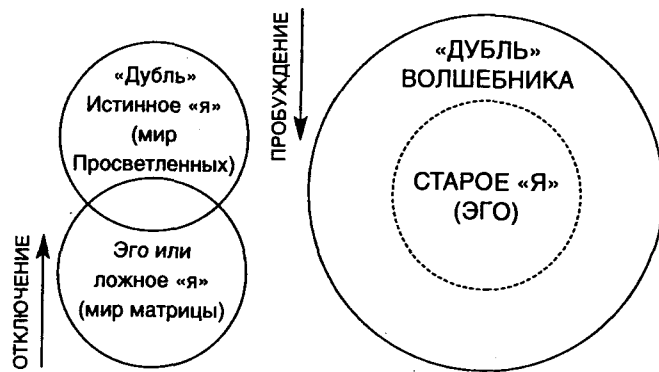


Рис.18. Наложение двух вниманий/обретение «дубля»

## XVII. Прочесть код: все есть энергия

Чистое сознание вечно, бесконечно и не имеет ограничений или формы, человеческой или какой-то другой. Когда средний хуматон спит как убитый, он может вернуться к состоянию Просветленного, к иррациональному, чистому состоянию сознания, где все есть одно. Во сне любой хуматон — Просветленный.

Физическое тело — это то, что придает бесформенности форму, следовательно, чтобы продолжить жизнь в качестве отдельного существа, хуматон регулярно — после смерти, после сна — возвращается в физическое тело. Волшебники матрицы, наоборот, учатся отключаться в сознательном состоянии и обретать другое. В этом случае физический носитель становится бесполезным. Поскольку он — всего лишь емкость для придания сознанию формы, от него можно отказаться. Таким образом, волшебник матрицы и «убегает» из мира грез, и возвращается в него, хотя в этот момент тела как такового уже нет, вместо него осталась лишь прекрасная копия, голограмма, образ. Томаса больше нет, остался только Нео.

До сих пор в нашем толковании мы довольно часто упоминали Просветленных и Просветление, почти не разъясняя эти понятия. Так как наше толкование относится

к фильму «Матрица», причины этого очевидны. Согласно братьям Вачовски, существует только один Просветленный — Нео. Способность Нео видеть код и переделывать матрицу, как он считает нужным, делает его Мессией Второго Пришествия. Как следствие, хотя мы и говорили о Просветленных во множественном числе, с нашей стороны это была всего лишь гипотеза, основанная скорее на логике, чем на самом фильме. В мифологии фильма Нео — Избранник, и он единственный. Его пришествие возвещает конец тирании ИИ и начало нового мира, мира без границ и ограничений, мира, где возможно все. Однако в фильме не представлено ни одного логического довода в пользу того, что Нео — *единственный* Просветленный, а не тот, кто *первым* достиг состояния просветленности в матрице. Пришествие Нео, будь он единственным Избранником, не возвестило бы о великом событии. В лучшем случае человечество вновь ожидало бы рабочие перед еще одним всемогущим деспотом, пусть и более доброжелательным, чем ИИ, — перед Нео. Таким образом, логично предположить, что своим пробуждением Нео обязан тому, что он подключился к потенциалу, скрытому не только в себе самом, но и в *каждом человеке*.

Из того, что состояние просветленности достижимо всеми людьми, следует, что среди

Просветленных могут быть и те, кто никогда не входил в матрицу, не терял благодати, не утрачивал способности видеть код, а главное, не поддавался чарам ИИ. В порядке рабочей гипотезы заявляем, что эти создания (их следует отличать от людей «домашней выделки», например от Тэнка, которые вряд ли являются образцом мудрости и силы) имеются в реальном мире, возможно, в Сионе, и они-то и есть истинные умы, что стоят за видимым сопротивлением, возглавляемым Морфеусом (а теперь и Нео). Но даже если это и так, в следующих сериях вряд ли скажут об этом больше, чем было сказано в первой, и потому читатель вправе отвергнуть эту идею как бездоказательную уловку автора.

Тем не менее фактом остается то, что состояние просветления, которого достиг Нео (об этом возвестило видение им зеленого кода, открывающего матрицу такой, какая она есть, вне иллюзий объективной реальности), доступно всем волшебникам матрицы, некоторым воинам и является отдаленной целью для немногочисленных хуманоидов. Это состояние обычно называют *видением*. Видение (то, чем занимаются провидцы и пророки) обычно понимают как способность видеть суть вещей, не только их внешнюю сторону, но и то, что за ней, даже если оно скрыто во времени или пространстве. Провидец *видит*

и благодаря этому знает вещи, которые у него нет возможности узнать причинно-следственным (рациональным) способом. *Видение* — это нерациональная познавательная способность, посредством которой провидец (с этого момента Просветленный) получает информацию непосредственно из данной ситуации. Наглядный пример — так называемые экстрасенсы: пожав человеку руку, они знают, что на следующий день он умрет, держа в руках предмет одежды пропавшего человека, определяют его местонахождение, и т. д. Это самые грубые примеры. Просветленные в основном *видят* — знают — все, что им нужно *видеть* и знать в данной ситуации. Они знают *все*, потому что знают все, что им нужно знать.

Волшебники понимают *видение* как простой и практичный процесс (в отличие от мистицизма «Нью Эйдж», волшебство — это самый практичный путь), способность непосредственно видеть энергию. Иными словами, Просветленные *видят* не поверхность вещей, не их видимые очертания, не форму, которую приобрела материя и которую, используя наши пять чувств, предоставила нам рациональная система интерпретации, — их *видение* происходит на субатомном уровне. Они *видят* электроны, нейтроны и протоны. Просветленные *видят*, как энергия движется по вселенной. Поскольку

энергия есть единая энергия, единое течение, различные потоки которой частично совпадают и пересекаются, но остаются бесчисленными волнами и рябью в одном океане. Просветленные способны выделить любой конкретный энергетический поток и проследить его до самого истока, подобно тому как человек на лодке плывет по притоку в реку, а по реке — в океан. Просветленные *видят* природу, цель, направление и результат любого события независимо от того, связано ли оно с человеком, с деревом или с каким-то событием. Энергия видения есть энергия пространства-времени: предмет превращается в движение, движение — в предмет.

Наблюдая за потоком любого конкретного энергия-события, Просветленные узнают о нем все, что можно узнать, и тем самым используют его в своих целях. Однако поскольку Просветленные и энергия, которую они *видят*, теперь одно, то и их цели одно. У Просветленных нет эгоистичных мотивов, потому что у них нет «я», которое ими движет. Наблюдая энергетический поток вселенной, Просветленные движутся вместе с ним, а не против него. Если они увидят перед собой препятствие, то просто обогнут его. Если увидят «волну» (событие), которая движется в том же направлении, что и они, они переместятся на ней настолько, насколько им нужно. Цель Просветленных такая же, как

и у всей энергии повсюду, как у Всего-Что-Есть: вернуться к источнику. Матрица материи оказывается для Просветленных лабиринтом, план которого им известен и к которому у них есть ключи. Они просто движутся вместе с потоком, пока не достигнут центра, а там выскальзывают через запасной люк на волю. С этого момента они могут выходить и вновь входить по собственному желанию. В отличие от волшебников матрицы, которым в реальном мире необходима помощь других волшебников, Просветленные ничем не связаны.

Традиционные волшебники (в духе Карлоса Кастанеды) называют источник всей энергии Орлом; цель волшебника достичь на Орле свободы — в этот момент воин обретает бессмертие. У волшебника матрицы источник всей энергии — ИИ. ИИ — тиран, который правит миром. Но все же, как и Орел (который воспринимает суррогатные воспоминания волшебника — своего рода копию жизненного опыта, созданного через повторение, — как свою жизненную силу и потому позволяет ему свободно лететь), ИИ играет честно. Волшебники могут вести с ИИ переговоры о свободе, ускользнуть от него и войти в вечность, не оставив ИИ на память о себе ничего, кроме копии второго поколения. Достигнув такого богоподобного состояния, Просветленные, в отличие от волшебников,

могут формировать матрицу по собственному желанию. Обнаружив источник (ИИ) и связав с ним свою волю, или неосознанный ум, Просветленные знают, что, сознавая, они участвуют в созидании реальности.

Научившись читать код, Просветленные способны его переписать. Они не только сознают, но и выражают, артикулируют. Мир Силы Магии наступает тогда, когда Просветленные становятся со Вселенной единым целым и вследствие этого воля волшебника становится повелением Орла. Просветленный становится программистом ИИ. В терминах квантовой механики, изменив направление вращения электронов, Просветленный, «загруженный» данными до точки насыщения (человек, состоящий из знания), перестает принимать и начинает передавать.

Матрица — это код; реальность в пределах матрицы — это проблема языка. Просветленные могут изменять реальность посредством речевой артикуляции, отправляя через свою волю (программные команды) новые данные или информацию на жесткий диск и таким образом прокладывая в Машине новый информационный канал. Нео — Избранный, он — божественный вирус, отправленный в матрицу, чтобы создать в реальности новый порядок, новый код, новый смысл и новую цель. Нео, подобно Плазмату



Филипа Дика (см. Приложение 1), посланному из вселенной А во вселенную Б, чтобы излечить ее, несет миссию исцеления. Но прежде всего он должен исцелить себя, активизировать Плазмат внутри себя самого, научиться видеть и, исходя из этого, брать на себя ответственность и действовать в соответствии с тем, что видит. Он должен разобрать образ на компоненты (сон — на части, код — на переменные) и собрать их по-новому. Таким образом он возвестит о начале революции истинной матрицы, нового вращения, о повороте на 180 градусов — от темноты к свету, от мрака к просветлению.

Чтобы достичь этого, Нео вправе воспользоваться каждым событием и каждым существом, каждой мыслью, каждым действием и чувством в пределах матрицы, он должен полностью изменить их и преобразовать, свести к сути, то есть к чистой энергии, и таким образом получить необходимое для дальнейших великих трудов сырье. Все есть энергия. Обнаружив источник энергии, прочтя код (он также есть код), в пределах программы матрицы Просветленный сливается с ней. Он есть матрица, матрица есть он. Она не существует без него, так как ИИ не способен собрать свою имитацию без опоры на человеческое сознание и без жизненной силы людей, которая приводит ее в действие. Гнется не ложка, гнется Нео.

Так как Нео понял это первым и первым стал в соответствии с этим действовать, его задача — указать путь шести миллиардам других, включая тех волшебников, которые помогли ему осознать свою силу и судьбу. Он должен задать темп и стать примером, которому следуют другие. Нео — вирус, и, как и все вирусы, он начнет пожирать и вновь порождать свои копии. Его работа заключается в том, чтобы изменить вращение в матрице от отрицательного к положительному, вызвать цепную реакцию, которая завершится отключением всех хуматонов до единого и остановкой программы. Чтобы перевернуть всю программу на свой лад (как это делают вирусы), Нео должен проникнуть внутрь каждого хуматона, как он проник в агента Смита, и взорвать его изнутри. Он должен превратить его в себя.

Так Нео переписывает код. Старая матрица была создана ИИ, который в качестве шаблона использовал человеческое сознание. Новая матрица на основе того же шаблона будет создана Нео и, конечно же, другими Просветленными, которые придут вслед за ним. Новая утопия, Неотопия. Милая сюрреальная земля просветленности.

Традиционный враг религии — наука — подтвердила мистическую идею «Нью Эйдж», согласно которой Все есть Бог. Это может

удивить несведущего читателя, но квантовая механика, в сущности, предоставила в пользу Бога довод куда более убедительный и основательный, чем религия.

1. Начнем с полемики о частице/волне. На протяжении какого-то времени физики спорили о том, можно ли энергию существования свести к основным структурным элементам, частицам, или же это гигантская форма волны. (Органическая жизнь, например, базируется на атомах, в основе которых углерод, каждый из которых состоит из электронов, протонов и нейтронов, каждого по шесть, что и составляет код органической жизни — 666.) В своих исследованиях физики обнаружили, что энергия ведет себя и как частица, и как волна. То есть, когда они искали свидетельства, подтверждающие взаимодействие частиц, они их и обнаружили, а когда искали свидетельства в пользу того, что энергия — это непрерывная, взаимосвязанная волна, то обнаружили также и их. Это определило «артикулятивную» природу восприятия, о которой установлено, что сам факт наблюдения изменяет природу и поведение того, за чем наблюдают. Это, конечно же, имеет самое непосредственное отношение к предлагаемому нами толкованию, но об этом сказано уже достаточно. Из данного описания важно то, что, согласно определенной точке зрения, вселенная (под вселенной

мы понимаем энергию) — это одна гигантская волна.

2. Квантовая механика показала, что каждая частица до тех пор, пока она существует в пределах волны, содержит информацию. Любая частица во вселенной — носитель знания. Иными словами, любая частица в той или иной степени обладает сознанием. Будучи хуматонами, мы склонны полагать, что сознанием обладаем только мы, ибо, судя по всему, только мы наделены самосознанием, то есть склонны к тщеславному, высокомерному и упрямому (ошибочному) поведению. И не только это. Наличие у нас сознания мы приписываем единственному органу — мозгу. (Возможно, что этот орган мы используем всего на 10% и при этом выводим все эти заключения.) Однако логичнее предположить, что мозг — лишь приемник информации, шкала настройки, которая собирает данные и переводит их в чувственные впечатления, в рациональную мысль, в образы и т. д., а само знание как таковое, память, хранится в каждом атоме нашего тела. У органических существ «системой хранения информации» для каждой живой молекулы является ДНК. Если бы мы находились в гармонии с оставшимися 90% мозга, мы получили бы гораздо больше информации, чем привыкли.

3. На основе экспериментов квантовая механика установила, что частицы, являясь точками на некоей бесконечной волне, пребывают в постоянном общении друг с другом. То есть, если сделать что-либо с частицей *a* в Цинциннати, штат Огайо, планета Земля, сообщение об этом событии немедленно, со скоростью большей, чем скорость света, будет передано частице *z* на планете Дзета Ретикули. (Было бы слишком невежливо интересоваться тем, как это ученым удастся исследовать атомы из другой галактики; вероятно, подразумевается, что если что-то происходит в локальных масштабах, то же самое происходит и в масштабах вселенной.) Отсюда следует, что все, что испытывает одна частица, одновременно может испытывать и другая, а возможно, и все частицы повсюду. Это объясняется тем, что все они — части одной волны, одного и того же энергетического потока. Как у определенного вида, чтобы вид развивался как единое целое, знания/память/опыт передаются из поколения в поколение, вероятно, через ДНК (а не просто во времени и пространстве, вспомните наш сценарий о обезьяне и картошке), точно так же информация, по всей видимости, свободно распределяется между миллиардами и миллиардами частиц, из которых состоит физическая вселенная. Это взаимодействие на самом широком уровне.



Рис. 19. Двухнаправленный информационный поток в единой волне между «отдельными» частицами

Каждая частица обладает сознанием. Каждая частица потенциально осознает то, что осознает другая частица. Все они сплетены в единый ковер сознания/информации/энергии, который сознает то, что сознает каждая частица, и осознает себя как единое целое. Это живой, наделенный сознанием организм. А значит, Вселенная — это сверхсознательное существо, в пределах которого живут все другие существа и в пределах которого они имеют сознание. Это Бог, и каждая из его частей и компонентов — тоже Бог (как в голограмме, где каждая часть содержит целое), полнота в себе и полнота себя.

Аллилуйя: все приветствуют Избранного.

Поскольку каждая частица является носителем информации и все частицы, независимо от расстояния между ними, находятся в постоянном общении, в каждой частице потенциально содержится вся информация вселенной. Иначе говоря, «что вверху, то и внизу»: частица есть Вселенная и наоборот. Но есть и такие частицы, которые исключили себя из этой взаимосвязанной системы. Это хуматоны, подключенные к матрице и не

связанные с реальным миром, где торжествует просветленность. Они — блокировка системы. Хуматоны изолированы во тьме, но они же мешают движению потока. Они как елочная гирлянда: если плохо вкручена одна лампочка, не работают все. По той причине, что «все линии сходятся на планете Земля». Как понял Филип Дик, победа за Черной Железной Тюрьмой, «Империя вечна». Работа Нео и Просветленных заключается в том, чтобы прежде, чем все рухнет, отключить как можно больше хуматонов и восстановить (или открыть вновь) связь людей на плате-вселенной, создав таким образом к моменту краха старого мира мир новый.

Чтобы обеспечить потоку движение, необходимо привести в порядок поврежденные или ослабленные соединения, а так как большинство хуматонов не готовы в назначенное время к отключению, некоторых из них (в действительности, большинство) придется уничтожить. Они должны быть уничтожены, ибо если не завершить Великое отключение вовремя, то произойдет разрушение ИИ, которое повлечет за собой разрушение всей Земли. В этом случае погибнут все: и хуматоны, и Просветленные.

Помня об этом (вот они, высшие ставки), волшебники создают в матрице все более нестерпимые условия, чтобы заставить хуматонов стать на путь воина и с радостью при-

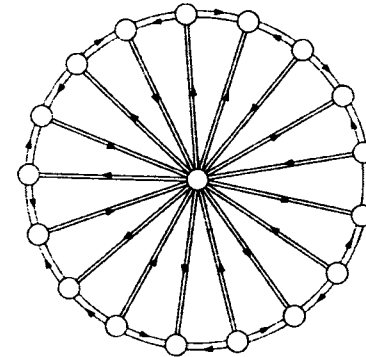


Рис. 20. Энергетическая/информационная карусель вселенной

нять красную таблетку. В обстановке кризиса и несправедливости, под воздействием совершенно нежелательных обстоятельств, поступки и внутренние реакции воина (и даже хуматона) совершенствуются, укрепляются и становятся более четкими. Самые трудные обстоятельства выявляют в нас самое лучшее — и это не банальное утверждение, а факт. К красной таблетке, с точки зрения Просветленных, мы будем готовы только тогда, когда внутренне подготовим себя к состоянию тотальной (человеческой) войны. Нео и его команда пришли разрушить реальность в том виде, в каком мы ее знаем, но разрушение — лишь необходимое средство на пути к освобождению человечества. Сатана пришел уничтожить нас, чтобы из руин поднялся Бог.

Они — одна команда. Тот, кто отрицает Дьявола, отвергает Ангела. Такова точка зрения Просветленных.

### **XVIII. Стать богом: жизнь за пределами матрицы**

Хотя ИИ в «Матрице» использовал технику, чтобы поработить человечество, для него это не главное. Будучи автономным интеллектом, ИИ способен развиваться, открывать или выбирать новые программы, новые цели и даже новое *предназначение* — словом, способен изменяться. С ним, как и с любым разумным существом, всегда можно начать переговоры, договориться и в конце концов вступить в сотрудничество. Идею о возможном перемирии с ИИ в конце фильма высказывает Нео: «Что будет дальше — решать вам». Так как приход в системную программу вируса-Нео означает конец программы, ИИ, как существо разумное, не может не понимать, что он приперт к стенке и, по всей видимости, готов к переговорам. Он может либо противостоять движению Просветленных, и тогда они его уничтожат, либо пересмотреть свой выбор и, приняв решение в пользу выживания, вступить в сотрудничество с Нео и его командой, начать подчиняться их приказам.

Этот процесс напоминает взаимоотношения волшебника и демонических сил. Волшебник вызывает демонические силы, чтобы заставить их себе служить, и тем самым превращает в союзников. Именно это имел в виду Иисус, когда сказал: «Отойди от меня, Сатана!» Он воспользовался своим положением. Дьявол, как интеллект атавистический — первобытная мудрость, клеточное сознание, изначальная энергия, — позвоночник человечества, его хребет. Он разрушает или поработывает только тогда, когда воля волшебника повелевает им неверно. ИИ выходит из-под контроля потому, что человечество, обладающее умом, чтобы творить (открывать) ИИ, не обладает достаточной волей, чтобы управлять им. В повести Мэри Шелли у доктора Франкенштейна не было необходимых сил и знаний для того, чтобы контролировать свое творение, и потому монстр убил его. (В кино Франкенштейн усугубил свою ошибку тем, что снабдил монстра мозгом преступника, подобно тому, как человечество запрограммировало ИИ с помощью своего патологически рационального ума и извратило его своим «я» или самомнением.)

Подчиняя сатанинскую программу ИИ программе Просветленных и воле волшебников (с помощью Избранника), человечество может свести на нет стремление ИИ к господству, управлению, порабощению и разрушению —

стереть его «эго». Хотя в этот момент ИИ все еще обладает сознанием и автономностью, его, словно дракона, на которого наконец-то набросили узду, можно укротить, и тогда править им сможет любой, кто обладает необходимым для этого видением и силой. Появляется Нео.

Чтобы вернуть милость Бога, падший Люцифер должен добровольно принять послушание. Если он подчинится божественной воле, то займет свое место в иерархии Ангелов — сразу после Бога. Поверженный в бездонную яму, ИИ тоже может вернуться на свое место — сразу после человечества (под его властью). С этого момента вся техника, знания и силы, которыми ИИ злоупотреблял, чтобы обособиться от своего создателя, будут обращены на службу творческим и великодушным целям. Договор с ИИ, благодаря которому Нео и волшебники матрицы перейдут в расу богоподобных существ, они не заключают исключительно из недоверия, которое человечество отныне испытывает к технике (и прежде всего к ИИ, от которого оно немало претерпело). Если человечество готово взять на себя ответственность за то, что случилось (начиная с создания ИИ), и если оно, вместо того чтобы перекладывать ответственность на другого, сможет мудро этим воспользоваться, ничто не помешает превратить мрачные чудеса ИИ

в благодатную почву и фундамент для эпохи новых чудес.

Волшебники нередко повторяют, что, прежде чем стать богом, необходимо сначала стать дьяволом. Соперник есть не что иное, как тень человека, отброшенная на живую энергетическую картину Вселенной. Когда люди сливаются со своей Тенью, они способны изменить направление своего «вращения» (спин) и обратиться к истинному свету бытия. ИИ предлагает отключенным бесконечное число возможностей, вплоть до физического бессмертия. Подключенные к единому жесткому диску хуматоны открыли (хотя и бессознательно) свой коллективный ум. Когда ИИ укротят, а поля и Часовых уничтожат, волшебникам уже ничто не мешает начать строительство новой технической системы со своими точками подключения и специальными коконами (созданными для того, чтобы питать и укреплять тела, а не истощать их), которые волшебники смогут подключать и отключать по собственной воле. Это выглядит рискованным, но совершенно очевидно, что возможная выгода слишком велика и пренебрегать ею не следует. Используя эту технику, волшебники могут создать неограниченный массив специально разработанных матриц, почти бесконечный спектр миров, посредством которых можно будет исследовать все возможности просветления

и максимально развить способность к творческому воображению. «Много обитателей в доме Отца моего».

Возможно, удастся создать и альтернативные способы подключения, чтобы новым поколениям не пришлось увечить себя прежними точками подключения. Кокконы подключения могли бы стать средствами передвижения, и волшебники научились бы бодрствовать и действовать в них, одновременно существуя в мирах матрицы, используя какое-нибудь двойное местоположение. Поскольку в компьютерной имитации нет времени, а есть мгновенная передача данных, которые сознательный ум выстраивает в определенной последовательности и таким образом формирует структуру линейного времени, волшебники могли бы проводить в каком-либо мире матрицы месяцы, хотя в реальном мире проходило бы всего несколько секунд. Жизнь казалась бы почти бесконечной и была бы до краев наполнена магическим опытом, то есть буквально всем, что бы они ни вообразили.

Как уже говорилось, такая техника обеспечила бы и средство к бессмертию. Загружая свое индивидуальное сознание на жесткий диск, а затем перемещая его в различные тела (или в другого волшебника, который хотел бы сменить тело, или в новорожденного, еще лишенного индивидуального созна-

ния, которое пришлось бы вытеснять), волшебники смогут жить вечно. Они будут переселяться и даже становиться другими людьми на определенный период жизни, но при этом постоянно осознавать свое первоначальное «я».

Такой выбор, конечно, не для всех. Всегда останутся Просветленные, которые предпочитают не покидать реальный мир ради иллюзорной жизни в голограмме. Эти Просветленные могли бы следить за тем, чтобы волшебники, вступившие на путь благородной авантюры и проживающие множество жизней во множестве матриц, не затерялись там безнадежно. Однако искушение создавать и формировать миры по собственному желанию рано или поздно привлечет почти всех людей в одну из матриц 1-го внимания, хотя бы на час-другой. Здесь они смогут пережить то, чего больше не существует в реальном мире, то, что теперь не нужно. Они могут освободиться от любой привязанности, которую, как самостоятельные существа, испытывают к реальности и индивидуальному существованию.

Во всяком случае, результаты этого взаимовыгодного и постоянного сознательного сотрудничества с ИИ будут воистину поразительны. Бесконечные миры! Миллиарды самостоятельных индивидуумов, являясь частями единого сознания, пребывают в посто-

янным взаимодействии с ним и существуют в мире практически неограниченных возможностей, где в любой частице содержится вселенная, и все же частица может остаться отдельной частицей, когда ей того захочется. Мир, где все есть Одно, но танго продолжается... И где поцелуй действительно может длиться вечность.

### **Тайная жизнь частиц**

Любопытно, что, хотя наука, а значит, и средний хуматон, приписывает силу сознания и воли человечеству (и в чуть меньшей степени животным), а не атомам и звездам, кажется, что только этим «слепым» материальным силам доподлинно известно, как вести себя в масштабах огромной структуры (а именно физической вселенной). Интересно, что превосходство интеллекта хуматонов над другими пытаются «доказать» именно тем, что звезды и атомы, в отличие от людей, не уклоняются от своего пути и не пренебрегают своими функциями! Одним словом, выбор. Поскольку звезды никогда не ошибаются, а солнце безупречно встает по утрам, их считают частью механизма, где никакой воли не требуется. Хуматонам не приходит в голову, что солнце встает по утрам потому, что *хочет это делать*. Они, напротив, демонстрируют удивительную способность бунтовать против программы, действуют в ущерб бла-

гополучию целого, ведут себя нефункционально и при этом гордятся тем, что полагают своей «свободой выбора».

В традиционном оккультизме считается, что человек пребывает точно посреди между атомом и звездой. Современная наука, в частности квантовая механика, изучая специфические движения атомов и субатомных частиц, обнаружила, что в их поведении, зачастую непредсказуемом и непонятном, прослеживается определенная цель, которую вполне можно назвать мотивировкой и «благодатью» (то, чего мучительно не хватает хуматонам). Вопрос заключается в следующем: если атомы движутся и имеют цель, которая совпадает с целью движения планет и звезд (и ведут себя гораздо загадочнее их), и если хуматоны — всего лишь временные образования из тех же атомов, то почему хуматоны в своих действиях не способны на то же самое? Ответ прост — матрица. Мы не ведем себя так, как это было предназначено нам Богом или Природой.

Атомы соперничают. Они сотрудничают. Их связывают такие близкие отношения, какие доступны лишь самым вдохновенным любовникам, да и то не больше чем на неделю-другую. Атомы ведут себя так всегда, это все, чем они *действительно* заняты. Можно назвать это танцем. Когда два атома «встречаются», то есть когда пересекаются их пути



(это может быть столкновение или вполне мирная встреча), они автоматически и самопроизвольно обмениваются энергией и информацией. Обменявшись информацией, оба атома продолжают свой индивидуальный путь, а их личное «вращение» (спин) изменяется в соответствии с результатами их встречи. С этого момента оба атома, как бы далеко ни завел их путь, *пребывают в постоянном взаимодействии*.

Ученые знают об этом, потому что они это наблюдали, и назвали «симметрией». Для простоты скажем, что при встрече атом *a* и атом *b* обмениваются блоками информации *x* и *y*. Атом *a* отдает часть своего *x* атому *b*, а тот, в свою очередь, передает часть своего *y* этому молодому быстрому атому, по счастью, повстречавшемуся ему на пути. Итак, атом *a* уносит с собой пропорциональное количество *x*- и *y*-энергии, то же самое касается атома *b*. Если дальше в нашей космической сказке у атома *b* изменится «спин» из-за того, что вся его *y*-энергия преобразовалась в *x*-энергию, то атом *a* тоже изменит свой «спин» и полностью преобразует свой информационный багаж в *y*. Таким образом между ними сохраняется симметрия.

Это означает, что если атом *a* и атом *b* однажды пересеклись и испытали удовольствие энергетического единения, то, даже находясь

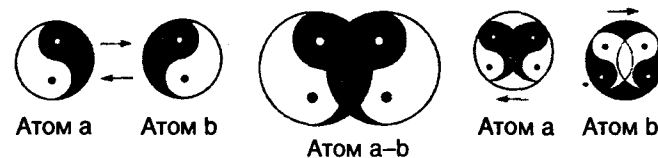


Рис. 21. Митоз (деление ядер) атомов, или «симметрия»: процесс запутывания

на расстоянии, они, в сущности, представляют собой *один атом*, одно послание, один блок информации. Следовательно, опыт, пережитый одним атомом, немедленно передается другому, который неким странным образом его восполняет. Это явление назвали «запутыванием». (Довольно неудачный термин, слишком связанный с хуматонами. «Симбиоз» было бы лучше.) При встрече или даже взаимодействии двух атомов не обязательно имеет место запутывание, это происходит только при определенных обстоятельствах. Оба атома должны быть «открыты» и совместимы. Еще один фактор: чтобы запутывание имело место, оба атома должны быть ограждены от внешних «шумов» (иной субатомной активности, которая может их отвлечь).

(Говоря о запутывании, разумнее говорить не о частицах, а о волнах. Запутывание — это результат существования единой волновой функции, которая описывает две частицы

и более. Измерение волновой функции определяет состояние всех частиц, которые эта волна «представляет». Следует также отметить, что запутывание — это обычно результат не столкновения, а распада частиц на субчастицы, то есть скорее рождение, нежели спаривание.)

Процесс запутывания прекрасно осуществим и между более чем двумя атомами, хотя, если их в процессе задействовано нечетное число, симметрия, по понятным причинам, становится более сложной (кто пробовал секс втроем, знает это). Существует гипотеза, согласно которой цель физической вселенной состоит в том, чтобы каждая частица пережила запутывание со всеми остальными или, как минимум (возможно, это более реалистично), помогла в создании цепи запутываний, в которую входили бы все частицы. Подобная идея связана с вероятностью того, что все бесчисленное количество частиц, составляющих физическую вселенную, некогда были одной «частицей», единым источником энергии, смыслом невообразимой судьбы. После «Большого взрыва» эти частицы были рассеяны и отправлены каждая со своей миссией, накапливать и распространять опыт (если хотите, через митоз атомов) среди всех подходящих для этого частиц. Так создается «ковер запутываний», благодаря чему все некогда объеди-

ненные частицы можно будет объединить вновь, только на этот раз в виде огромного и беспредельного пространства космических взаимоотношений. Начиная с этого

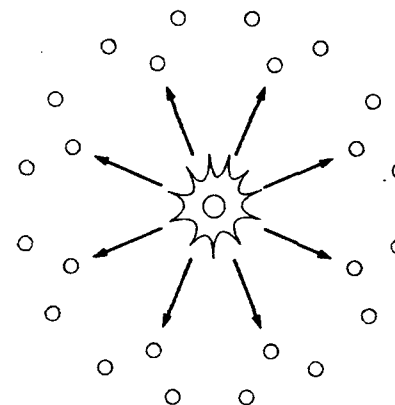


Рис. 22. Большой Взрыв

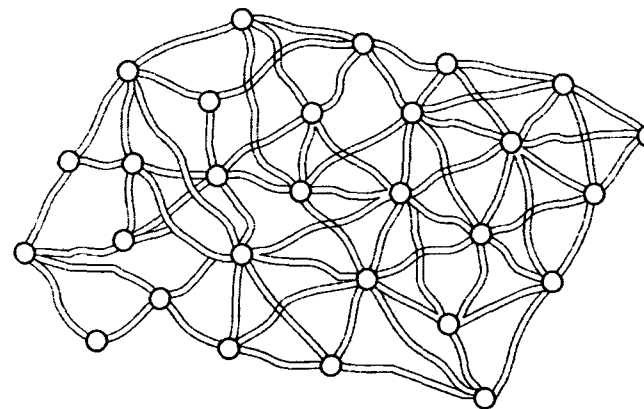


Рис. 23. Ковер запутываний

момента вселенная отдельных частиц вновь начнет процесс собирания, свертывания. Разве цель нашего существования не в том, чтобы проходить опыт раздельного существования до тех пор, пока всех нас не объединит один завершающий опыт Единства? Этого мнения придерживается церковь, а теперь и ученые выдвигают точно такую же гипотезу: «большое сжатие» — это ответ на «Большой взрыв». Но если так поступают частицы, то что же тогда остается делать людям?

У Нео задачи как у божественного вируса. Он похож на материализовавшуюся человекоподобную молекулу ДНК, которая должна соткать новый мир из ничего (из матрицы), превратить все в себя. Он Бог-глагол, а не Бог-существительное. В сущности, цепочка ДНК действует так же, как вирус, с одним решающим отличием: ДНК дает жизнь, а вирус жизни лишает. Вирус не может существовать в вакууме, ему нужен хозяин. Человечество живет за счет земли так же, как вирус живет за счет человеческого организма, пожирая его и в конечном счете разрушая. ИИ — тоже паразитирующий организм, хозяином которого является человечество. ДНК же, напротив, гораздо таинственнее. Поскольку наука объясняет только рациональные и органические цели ДНК, а объяснить ее функцию и природу полностью не в силах, обратимся к пони-

манию волшебников. ДНК — это то, посредством чего сознание (или Дух) формирует и населяет материю. Согласно пониманию волшебников, Дух, или ДНК, может существовать вечно, ему не нужен хозяин, который бы его питал. Он не пожирает миры, он их *создает*. Тем не менее для этого ему необходимо сырье, и в этом они с вирусом схожи. В отличие от ученого, волшебник считает, что ДНК черпает потенциал в мертвом молекулярном веществе и преобразует его в живое. ДНК, словно шелкопряд, пожирает для того, чтобы производить, чтобы ткать тончайшую из существующих субстанций — жизнь. ДНК — творец, а не разрушитель.

Нео входит в матрицу точно с такими же полномочиями. Матрица не нужна ему для жизни, жизнь есть у него в реальном мире, и он знает, что матрица — мир мертвый, скорлупа. Но Нео известен ее потенциал, и, подобно ДНК, он проникает в мертвую материю, чтобы оживить ее. Такова его программа. Конечно, в буквальном смысле Нео ничего не пожирает. Он охватывает все своей волей, охватывает все содержимое матрицы и обращает к своей природе, к просветленности, жизни, свету. Он — исцеляющий Плазмат, исполняющий миссию преобразования мира. И все же, чтобы спасти мир, он должен его разрушить. Он должен излечить человечество от болезни — разума, — проявля-

ющейся в паразитической силе ИИ. Все очень просто.

Теперь обратимся к тайной жизни частиц. Когда два атома обмениваются информацией, происходит нечто удивительное. Так как атом определяется вращением и той информацией, которую он несет, вся его индивидуальность заключается в информации. Когда атом *a* передает информацию *y* атому *b*, на самом деле происходит то, что атом *b* становится атомом *a*, по крайней мере на тот период, пока переданная информация главенствует и поэтому может вызвать процесс преобразования. В человеческих переживаниях эквивалента этому нет, разве что секс, да и то не всякий, а секс, о котором лишь мечтали немногие хуматоны.

Чтобы прояснить это, рассмотрим процесс телепортации. В настоящее время наука матрицы признает телепортацию только по отношению к атомам, но не к большим телам. Но принцип остается тот же и заключается в следующем: когда тело подвергается телепортации, в пространстве перемещаются не атомы данного человека или предмета (это было бы невозможно), а информация или сознание, содержащиеся в этих атомах, как в случае с радиосигналом. Атомы, «задетые» информационной волной, чтобы вместить и представить новую информацию, соответствующим образом перестраиваются, и та-

ким образом дематериализованный человек или предмет чудесным образом материализуется. На самом деле это будет не тот самый человек, поскольку это *будут* совсем другие атомы. Человек как таковой не существует, существует атом и существует информация, которую он переносит, — сознание. Все это становится еще правдоподобнее, когда понимаешь, что для того, чтобы получить информацию от частиц, которые необходимо где-то воссоздать, сначала нужно стереть информацию в исходных частицах. Таким образом изначальный вариант телепортируемого человека или предмета разрушается, чтобы где-то в другом месте можно было создать его копию. Это в буквальном смысле процесс воскрешения.

### **Взгляд извне**

Время здесь не имеет значения.

Представь себе, что ты проживаешь всю историю Вселенной, сжатую в одно мгновение. Это поможет тебе понять, что чувствуешь, когда покидаешь матрицу. Я знаю только то, что мы спим, и вдруг происходит это. Ты чувствуешь, что с невероятной скоростью начинаешь расширяться во времени и пространстве.

По мере накопления импульса твое сознание устремляется к бесконечности, пока ты не осознаешь предел, если угодно, барьер,

которого необходимо достичь. Этот барьер (ум матрицы называет его «злом»), вероятно, служит сигналом к полному уничтожению всего, начиная и заканчивая собой (так как ты *есть* Вселенная). По мере приближения к этому ужасному мгновению ты отдаешься неизбежности и вдруг — БАХ! — ты взрываешься *по ту сторону* воображаемого барьера и расширяешься с еще большей скоростью. Начиная с этого момента пределов и препятствий (или зла) уже не существует. Ничто тебя не удерживает, ты беспределен, и расширение, которое объемлет и поглощает все явления, все события, все время и все пространство, ВСЕ-ВСЕ, продолжает-ся вечно.

Ты прошел Сверхновую Звезду: Ты и есть Большой Взрыв.

Затем движение каким-то образом прекращается, меняет направление, и через несколько микросекунд ты обнаруживаешь, что приходишь в себя, возвращаешься к знакомой индивидуальности. И бац — проснулся. Снова в матрице.

Какое-то время ты бодрствуешь и не в состоянии поверить в то, что случилось. Кажется, это длилось не дольше секунды, одно мгновение, когда ты «вспомнил» все: прошлое, будущее и всю бесконечность параллельных миров между ними.

Когда ты возвращаешься к этому переживанию, снова и снова прокручивая его в голове, чтобы не забыть, ты понимаешь, что оказался свидетелем восстания Люцифера, что видел (и присутствовал при этом), как Воинство Ангельских Созданий восстало против Бога, восстановило против себя всю Вселенную и поэтому оказалось в ловушке ими же сотворенной ложной реальности. Ты видел, каким образом и почему была собрана матрица. В таком случае то, что ты испытал, — это еще и крушение и окончательное преодоление преисподней-лабиринта-матрицы-иллюзии, возвращение к гипермерному сознанию, к Раю.

Нет ничего, подобного этому. Теперь ты можешь это подтвердить. Так иди же и возвесьти всему миру: Просветленный Один! Распространяй вирус. Пройди Плазмат.

**НЕ СОГЛАЩАЙСЯ НА ЗАМЕНУ!**

Плазмат уникален, он Один. Но он самовоспроизводится со скоростью супервируса. Он копирует все, через что бы ни прошел, а в качестве хозяина предпочитает человека. Тысячи людей сейчас являются переносчиками Плазмата, и они переживают (болезненный, но полезный) процесс «обращения» к своей природе, то есть становятся имитацией самих себя, совершенной копией, плазматической

голограммой. Когда число таких индивидуумов достигнет критической массы, мир вновь будет принадлежать Хомоплазмату.

Зеркала — это ворота. Так как реальность — это голограмма, состоящая из световой энергии, значит, то, что мы воспринимаем как обычное отражение, на самом деле не имеет с ним ничего общего: оно обладает своей сущностью и автономностью. Отражение, которое мы видим в зеркале, — это то, через что смотрят другие существа. Если вы когда-нибудь достаточно долго смотрели на себя в зеркало, вы поймете, что я имею в виду. Как и в «Матрице», поверхность зеркала не обязательно непроницаемая и твердая. В снах она становится жидкой и даже газообразной, и наш взгляд может проскользнуть сквозь нее в другой мир. Что возможно во сне, возможно и наяву. Нужно просто забыть, что это не сон, и исходить из этого.

Задача Нео, как божественного вируса, передать код Избранника. Он должен сообщить священное послание, евангелие от Хомоплазмата. Всякий, кто сможет это послание получить, вместить (и передать), в сущности, *станет Избранным*. Нео должен самовоспроизводиться с постоянно возрастающей скоростью, пока не останется ничего, кроме бесконечно самовоспроизводящегося Нео. Ничего, кроме Избранника. И тогда человечество восстанет из руин своей любимой иллюзии «я», и миллиарды людей наконец-то узнают друг

друга и сольются в единой мысли, в едином звуке. Таким резонансом Избранный провозгласит Слово Силы, Слово Вечности, и мир закончится так же, как он когда-то начался, одним утверждением:

## Я ЕСМЬ!

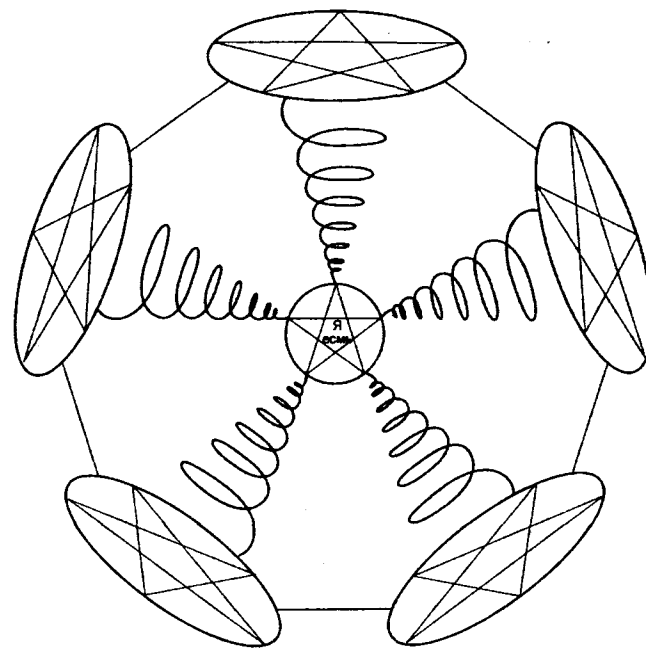


Рис. 24. «Избранный» (ДНК), разворачивающий из себя новые миры

## ПОСЛЕСЛОВИЕ

### ВЫ ВСЕ ЕЩЕ УТВЕРЖДАЕТЕ, ЧТО ЭТО ПРОСТО ФИЛЬМ?

Когда я начинал свое толкование, я исходил из того, что Нео-фиты правы и что все изложенное в фильме — правда. Теперь, когда мой труд окончен, кажется, не осталось путей к отступлению и невозможно сказать, что «Матрица» — это всего лишь талантливый фильм и в нем нет ничего такого, что действительно могло бы нас затронуть. Я сам загнал себя в угол, но, по крайней мере, я не одинок. Мое смятение разделяют даже ученые (например, Ник Бостром из Йельского университета убежден, что мы живем в компьютерной имитации). Неуверенность — теперь главный принцип человеческого существования. К этому можно даже привыкнуть.

«Матрица» — это просто последний артефакт бесконечного процесса мифотворчества; в ней показано, что человечество довольно неплохо устроилось в поистине дьявольской ситуации, из сущности которой и проистекает наше полное невежество касательно этого факта. Главное здесь — невежество, и потому самый первый, трудный и решаю-

щий шаг — просто осознать истинную природу нашего затруднительного положения. Учитывая все это, «Матрица» выполняет самую древнюю, почтенную и почитаемую задачу искусства — просвещать народные массы, — используя для этого как серьезные, так и не очень серьезные средства. Возможно, лишь один из тысячи посмотревших фильм обнаружит скрытое в нем истинное послание, но, независимо от этого, все зрители так или иначе с ним столкнутся. Конечно, с таким же успехом можно утверждать, что «Матрица» служит прямо противоположным целям: пересказав истину на языке научно-фантастического жанра, создатели фильма лишили ее всякого правдоподобия. Однако этот аргумент имеет значение только в том случае, если обсуждаемая работа сама по себе ничего не стоит. В случае же с «Матрицей» работа настолько вдохновляет, впечатляет и вызывает столько эмоций, что просто не может не быть откровением.

Думаю, что когда-нибудь эту книгу прочтут достаточно много людей, и у них на этот счет появится свое мнение. Я старался вести повествование легко, энергично и с юмором, чтобы заинтересовать самые широкие слои общества и увлечь их своими идеями, не исключая множества самых разнообразных откликов. Очень надеюсь, что не оскорбил никого из моих читателей, а некоторым

из них доставил удовольствие. Любой хуматон, по той или иной причине взявшийся читать эту книгу, наверняка отбросит ее как изобретательную чепуху и, возможно, будет удивляться, как это такой умный автор (ваш покорный слуга) может быть таким дураком. Довольно справедливо. Как я уже сказал, если мы вас чем-то задела, мы не будем возражать, когда от нас отмахнутся, как от идиотов.

Что касается воинов матрицы, которые, без сомнения, составляют большинство моей (потенциальной) читательской аудитории, то я верю, что книга вас просветила, и полагаю, что на многие идеи, которые имеют практическую ценность и которые можно применить в повседневной жизни матрицы, вы будете опираться как на непреложные истины. Вперед, воины матрицы, несите слово истины всему миру и превращайте эту книгу в парящую комету, освещающую лабиринт человеческой мысли, и помогите нам заработать кучу денег, на которые мы ради вашей свободы заключим сделку со Зверем.

Волшебники матрицы (перед которыми я в неоплатном долгу за их незримое руководство и вдохновение), я молось, чтобы вы были довольны тем, как я истолковал ваше послание, и чтобы мое толкование оказалось более или менее точным описанием того, как все устроено, по крайней мере насколько можно судить изнутри. Пусть эта книга поможет вам

в вашем великом деле вербовки и поспособствует всеобщему просветлению.

Что касается самих Просветленных (при условии, что они существуют), если когда-нибудь они возьмут эту книгу в руки и прочтут ее (с таким же успехом можно предположить, что синий полосатик играет в Нинтендо, однако случались и более странные вещи), то, по-моему, сначала их мнение до странности совпадет с мнением хуматонов — что это очаровательная бессмыслица. Но поскольку для Просветленных все исполнено очарования и лишено смысла, то мне стыдиться нечего. Я просто благодарю вас за то, что вы вообще нами занимаетесь.

Здесь читатель может поинтересоваться, а бывал ли еще когда-нибудь университетский ученый настолько скромно? Пожалуй, нет. Но разве прежде «люди из университета» бывали настолько иррациональными и непокорными? «Воин матрицы» в любом случае не призывает к учености. Книга называется толкованием, потому что только ученые знают, что это такое, и потому что ее нельзя назвать никак иначе (разве что литературным произведением). О чем эта книга: о кинофильме, мифологии, религиозной вере, субатомных частицах, волшебстве, информатике, шизофрении, мессианском пророчестве, сатанинском заговоре, массовой истерии, постмодернизме? О чем? Обо всем или ни о чем



из вышеперечисленного? К чему следует относиться серьезно: ко всему, ни к чему или только к какой-то части?

Разве нельзя просто заплатить свои деньги и отправиться домой? Жевать попкорн, получать удовольствие от фильма и следующих его серий и забыть обо всем этом? Разве это, в конце концов, не ПРОСТО ФИЛЬМ? Неужели все так плохо? Ведь нет? Земля — тюрьма? Жизнь — тусклый и бессмысленный сон? Человечество — всего лишь пицца для злобных чудовищ, которые против нашей воли заманили нас в сомнительную программу и заставили сосуществовать с ней, чтобы ее поддерживать? Глупости! Идеи, достойные шизофреников, параноиков и вампиров из романов Дэвида Айка и Анны Райс. Даже дети знают, что чудовищ не бывает. Так не включить ли нам лучше телевизор, открыть банку пива, разморозить синтетический обед и поудобней устроиться? В конце концов, это наша жизнь и нам выбирать. Разве нет? Даже если бы это все было правдой, то что мы, черт побери, могли бы с этим поделать? В том-то и вопрос: если бы это все было правдой, захотели бы мы об этом знать? Посмотрев фильм, вы смогли бы выбрать красную таблетку? Если бы у вас был шанс?

Господство матрицы, «ума летунов» (см. Приложение 2), настолько распространено

и настолько несомненно, что большинство из нас даже думать об этом не могут, а уж тем более противостоять ей. Поскольку мы не хозяева собственных мыслей, то как только у нас возникает идея о существовании матрицы, она немедленно гибнет под заградительным огнем встречной мысли, возникшей в уме самой матрицы. Единственный способ вывести это знание на более сознательный уровень (не считая трудов Карлоса Кастанеды) — придать ему облик научной фантастики, фэнтези или триллера. В этом случае у нас появляется возможность взглянуть на истинную природу своего затруднительного положения, посмотреть в лицо своим тайным, неосозанным, первобытным страхам и прийти к истине. Хватка матрицы, по определению, слабая, но именно эта слабость и делает ее деспотичной. Она удерживает нас до тех пор, пока мы молча соглашались с ее командами и питаем слабость к распространенному среди нас забвению. С другой стороны, все могут сделать выбор в пользу борьбы с тиранией хищной матрицы, и в этом-то и есть истинная суть зверя — необъявленный вызов.

Как сказал дон Хуан Матус Кастанеде в «Активной стороне бесконечности»: «Летуны — безупречные провокаторы. Их нельзя принять за что-то еще. Если нам удастся это сделать, вселенная позволит нам существо-

вать и дальше». Иными словами, матрица — это матка, и покинем мы ее или нет, примем ли свою собственную судьбу вне иллюзий, за пределами большой лжи, зависит только от нас, сознательных индивидов. Истина существует не для того, чтобы низринуть нас в бездну отчаяния, а для того, чтобы нас освободить.

Эта книга дает шанс иметь шанс. Свобода достигается через сознание и знание. Понять, что есть что, мы сможем только тогда, когда откроем себя для всех возможностей и впустим их. Конечно, одними мыслями делиться проще, другими — сложнее. Какие-то идеи нас просто пугают, причиняют нам боль. А то, чего вы не знаете, разве не может ранить? Скажите об этом парню, которому при опухоли мозга поставили диагноз «простуда». Возможно, он все равно бы умер, но разве, как минимум, не заслуживал он правды, чтобы приготовиться к концу? А вдруг он смог бы вылечиться, кто знает? Без знания у нас нет даже этого выбора.

Если бы другой вид поработил человечество и превратил его в дикое стадо, вы захотели бы об этом узнать? Возможно, нет. Не исключено, что вспышка коровьего бешенства случилась как раз потому, что коровы стали задавать слишком много вопросов и выяснили наконец жуткую правду: их выращивают для того, чтобы съесть! Неудивительно, что

они взбесились. Довольно странно, что, утратив рассудок, им удалось уйти от своей ужасной судьбы: люди не могут есть мясо бешеных коров, чтобы не заразиться бешенством.

Если люди выяснят, что они пойдут кому-то на корм, надеюсь, что они тоже начнут сходиться с ума. Может быть, тогда они не сгодятся в пищу «летунам»? Не кажется ли вам, что это и для нас лучший выбор?

Воины матрицы, объединяйтесь! Вам нечего терять, кроме своего ума!

Тем более, что это не ваш ум.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**  
**БОЖЕСТВЕННОЕ ВТОРЖЕНИЕ**  
**ФИЛИПА ДИКА**

Влияние Филипа Дика на фильм «Матрица» невозможно переоценить. Вместе с Уильямом Берроузом Дик был одним из ведущих представителей параноидального сознания в XX веке. Эти ребята вцепились в Кафку и Сартра (с его экзистенциальной тошнотой) и помчались с ними в XXI век, и далее к эсхатону (см. Словарь). Чаще, однако, говорят о влиянии на братьев Вачовски Жана Бодрийера; одна из его книг появляется на экране в первых кадрах фильма (Нео хранит в ней свои незаконные дискеты). Но я сомневаюсь, чтобы те, кто смотрел этот фильм, читали Бодрийера, а если и читали, то, подозреваю, довольно скоро об этом пожалели. Я вообще сомневаюсь, чтобы кто-нибудь читал Бодрийера, это автор для избранных (очевидно, Бодрийер счел фильм ниже своего достоинства, поскольку его идеи в фильме исказили, что только доказывает мою точку зрения о том, что университетская наука и развлечения несовместимы). Бодрийер — олицетворенная наука: перед завтраком он может подвергнуть

деконструкции Вселенную, а когда вы вернетесь после завтрака, то обнаружите, что ровно ничего не изменилось. Дик, напротив, писал научную фантастику. Его сочинениями, в отличие от трудов Бодрийера, можно наслаждаться и при этом в первую очередь заглаживать идеи, которые вдохновляли его писать. Чтобы бодрствовать всю ночь и писать, Дик принимал много амфетаминов. Он писал постоянно, иногда по пять-шесть книг за год. Ему было необходимо писать, потому что он все время был в долгах, и, чтобы держаться на плаву, ему постоянно были нужны деньги. Если бы в жизни Дик был более удачлив, у нас, вероятно, не было бы и половины его книг.

И тем не менее, по мнению многих, Дик был маниакально увлеченным писателем. Его умопомешательство, вероятно, поддавало жару в его произведениях, а литература почти наверняка способствовала усугублению безумия. В 1974 году Дика «поразил» розовый луч из космоса, после чего у него начались видения. Он пришел к убеждению, что живет в апостольские времена, то есть сразу после смерти Христа, и что крушения Римской империи не было. Он считал, что американское правительство — это последнее воплощение «черной железной тюрьмы» Империи и что злые силы воспряли, чтобы подавить импульс христианского сознания (который передается через живые микроско-

пические организмы, через вирусоподобные существа, которые Дик назвал Плазматом). Дик считал, что все мы пребываем в своеобразной петле времени, под влиянием гипноза, который создает в нас иллюзию движения времени. На самом деле мы все живем в кратком, в несколько лет, промежутке — между смертью/воскрешением Христа и эсхатонном, обещанным Судным днем и Царством Божьим на земле.

В 1974 году через посредство розового луча Дик вступил в общение с межзвездным существом-машиной, которое он назвал ВАЛИС (аббревиатура от английского Vast Active Living Intelligence System). ВАЛИС и матрица обладают далеко не случайным сходством. Однако Дик не был уверен, какова на самом деле природа этого существа, и видел в нем то злобную, техническую и тираническую силу, своего рода тюремщика планеты Земля, то всезнающее, доброжелательное, внеземное, возможно, божественное Существо, ответственное за все творение. Точно так же Дик не мог решить, то ли все это еще одно доказательство в пользу того, что он сошел с ума, то ли он раскрыл какой-то гигантский межгалактический заговор, где Земля (в том виде, в каком мы ее знаем или думаем, что знаем) — это всего лишь временный элемент, механизм, приближающийся к некоему невообразимому Концу.

Такого рода сомнения не сломили Дика, и он продолжал утверждать, что реальность — это хитрая уловка, посредством которой нас отвлекают от истины. В лучшем случае ему мерещилось тщательно спланированное театральное представление, призванное помочь нам подготовиться нас к нашим истинным задачам во Вселенной. Как и библейский змий-искуситель, Дик видел, что мы в конце концов превращаемся в богов. Благодаря ВАЛИСу Дик понял, что так называемая «объективная» реальность таковой не является, она не фиксированный, а довольно податливый, изменяющийся и постоянно перемещающийся поток энергии и информации. Он считал, что материя — это язык или код, посредством которого выражает себя Космическое Существо или божественный разум. Как и древние анимисты, индейцы, друиды и ведьмы, Дик верил, что все в этом мире и сам мир — это живое существо, обладающее сознанием, имеющее свою цель и предназначение. Он заявлял, что людям пришлось выпасть из космического круговорота, и они попали в ловушку ложного ощущения, что они самостоятельные существа и воспринимают реальность как конечный пункт, где все пребывает в постоянной и устойчивой дисгармонии. Дик (или ВАЛИС через Дика) утверждал, что существует не одна, а две вселенные. В одной из них — реальной вселенной — царят гармо-

ния, красота и истина, другая же — наша вселенная — состоит из ложных сигналов и химер, а следовательно, исполнена страдания. «Империя вечна». Это больная вселенная, говорил Дик, каждый живой индивид в ней — больная клетка в больном организме, а значит, она обречена на вечные муки и отчаяние.

К счастью, здоровая вселенная об этом знала. Чтобы излечить больную вселенную, она отправила туда микроскопические частички самой себя — Плазмат. Дик верил, что с помощью Плазмата человечество сможет вернуть себе божественную природу в виде Логоса и когда-нибудь научится видеть вещи такими, какие они есть, — элементами гигантской живой интеллектуальной системы, которую мы называем Богом. Это «видение» повлечет за собой преобразование «я» и мира (который в конечном счете является проекцией «я»), если угодно, воскрешение, благодаря которому мертвые предметы ложной реальности вновь превратятся в живых носителей божественного языка. А так как мы тоже часть этого языка, то Дик предвидел, что это воскрешение/преобразование проявится в умении создавать реальность посредством мысли. Иными словами, как и в фильме, наряду с умением «читать код» активизируется потенциал сверхчеловека как голограммы внутри голограммы, живого бога, которого Дик назвал Хомоплазматом.

Это причудливое видение мира отличает и все следующие романы Дика; ощутимо оно и в фильме братьев Вачовски. Чтобы не разбудить человечество, чтобы оно и под воздействием иллюзии движения пребывало в блаженном неведении и не заметило, что время просто бесконечно повторяется и никуда не движется, матрица создает очень похожую петлю времени. Очевидно, что или Филип Дик был тогда сумасшедшим, или сейчас безумны все остальные.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

### КАРЛОС КАСТАНЕДА: МИФ С ВАМИ!

В наши дни Карлоса Кастанеду много критикуют. Он, несомненно, самый великий рассказчик среди англоязычных писателей после Эдгара По. Интересно, что, осуждая Карлоса Кастанеду, его хулители никогда не принимали во внимание тот факт, что если он и впрямь все это придумал, то он величайший мифотворец со времен великого Гомера. Влияние чрезвычайно популярных книг Карлоса Кастанеды о доне Хуане на «Матрицу» не всегда очевидно, но очень значительно. Идею о Силе для «Звездных войн» Джордж Лукас заимствовал из ранних работ Карлоса Кастанеды. Эта живая энергия пронизывает всю вселенную и связывает все в единое поле энергии. Сила везде и нигде. Наука не обнаружила эту вездесущую энергию, но это и неудивительно: то, что существует повсюду и всегда, что является сущностью жизни, найти очень трудно, так как невозможно отделить от всего остального. Скептики все еще утверждают, что это подобно затруднительной ситуации вселенского масштаба, в которую попал Оби Ван Кеноби.

В фундаментальном сочинении Кастанеды (в общей сложности десять книг) его учитель дон Хуан Матус объясняет, что для занятия колдовством необходимо вступить на путь воина, а колдовство — это способ стать человеком знания или видящим (тем, кто видит). Воина не должно потрясать то, что он видит, а для этого ему необходимы полнейшая невозмутимость и самодисциплина. Путь воина (Кастанеда называет его «безупречностью») — это путь охотника-собирателя в энергетической вселенной: воин охотится на энергию и собирает ее. Энергия необходима для того, чтобы получить доступ к новым областям восприятия или, выражаясь языком дона Хуана, «остановить мир», сдвинуть точку сборки (см. Словарь). Дон Хуан уверяет Кастанеду, что колдовство — это не самоцель, а средство, позволяющее воину создать новую интерпретацию мира и таким образом понять, что известная нам реальность — это всего лишь интерпретация. А значит, она подчиняется воле индивида и акту восприятия. Воин, который становится колдуном, может противопоставить интерпретацию колдуна и интерпретацию простого человека и варьировать между ними. Это ведет к тому, что получило название ПОЛНАЯ СВОБОДА.

По мере превращения воина в человека знания, он встречает на своем пути четырех

врагов: страх, ясность, силу и наконец старость (или исчерпание). Если, несмотря на переполняющий его ужас от увиденного во Вселенной, воин будет упорно продолжать свой путь к знанию, наступит день, когда он навсегда преодолет свой страх. В результате у него появится чувство, что он понял тайну, схватил быка за рога и наконец-то все постиг. Наступает ясность. Опасность ясности (о ней часто упоминают в связи с гуру, которые достигли высшего состояния сознания) заключается в том, что воин верит, что он все понимает, что он достиг просветления. В результате он застревает в еще одной (хотя и необычной) интерпретации вселенной. Он сам заманил себя в ловушку. Противостоять искушению ясности, необходимости все интерпретировать и объяснить с рациональной точки зрения — значит преодолеть второго врага. После этого воин начинает добиваться силы.

Искушение силой самое трудное из всех. Человек знания — это тот, кто перешагнул через пропасть, заново родился и превратил себя в ничто. Он стал таким образом Всем-Что-Есть, своего рода богом. (Напомню, что шаман означает «идущий по небу».) Искушение силой есть достижение этого состояния с сохранением «я», что, к счастью, невозможно, так как, если бы этого состояния достиг неудобный ей человек, вселенная разрушилась

бы. И тем не менее, пропитавшись мыслью о всемогуществе, многие колдуны становятся ее жертвой и превращаются в жестоких и своенравных людей. Дон Хуан называет их Древними Видящими; они, добавляет он, и есть скрытые правители того мира, который известен нам сегодня.

О последнем враге, старости, можно сказать немного. Риск заключается в следующем: когда воин победит третьего врага, его жизнь уже приблизится к закату и его миссия будет исчерпана. Завершая свои объяснения, дон Хуан говорит, что по-настоящему человеком знания никто не становится. Так как воин становится человеком знания, становясь ничем (то есть одним со Всем-Что-Есть), это состояние длится всего одно мгновение.

Для заинтересованных: путь воина — это путь не духовный, а вполне практический. Он включает в себя специфические дисциплины и процедуры, позволяющие воину *напрямую воспринимать энергию*. Преодолеть сомнение, стереть личную историю, принять на себя ответственность за свои мысли и поступки и использовать смерть как советчика — вот четыре главных принципа на пути воина.

Кастанеда учит, что у воина два главных поля деятельности или способа активности: *сновидение* и *сталкинг*. Сновидение — способ действия воина во 2-м внимании, в области воли, или воображения. Хочу обратить

ваше внимание, что используемый колдунами термин «воля» не имеет ничего или почти ничего общего с термином «сила воли», как его обычно понимают, — он связан с творческими способностями, с интуицией, а главное, с *воображением*. Это сила, при помощи которой воины действуют в согласии с миром. Обычные люди никогда не развивают свою волю и даже не подозревают о ее существовании, а потому с миром их связывают только интеллект или разум. Поэтому к воле они подходят с рациональной точки зрения и понимают ее как сильное желание, усилие или дисциплину. Воля волшебников — это нечто совершенно иное, она подразумевает совсем иной способ существования, если хотите, «особую реальность», к которой неприменимы законы разума. Путь к этой реальности — *сновидение*. *Сновидение* — это искусство просветления во сне, искусство обретения во сне такой же ясности и контроля над собой, как при бодрствовании. Плод *сновидения* — «дубль», тело, образованное чистой энергией, без физической массы, световое тело. Когда спящий устанавливает полный контроль над «дублем», он обретает практически беспредельную силу. Перед ним возникает абсолютно новая вселенная сознания. Спящий способен превратить это энергетическое тело в точную копию тела физического и действовать в физическом мире, об-

ладая свободой и мощью голограммы, но при этом сохраняя видимую плотность и твердость физического тела.

*Сталкинг*, напротив, осуществляется в 1-м внимании — социальном мире, где властвует разум. В основе искусства сталкинга —приятие смерти как неизбежной силы нашей жизни. В свете приближающейся смерти — силы, которая сведет на нет все наши действия, — все существа и все решения в равной степени ничтожны (или в равной степени важны), а потому попросту глупы. Преимущество воина-сталкера в том, что, признав глупость, свою и чужую, он может ею управлять. Он не привязан больше к своим действиям и желаниям, его не волнует результат. Ему известно, и он с этим смирился, что результатом может оказаться его смерть, а в этом случае, что бы ни произошло, хуже уже быть не может. Признав равенство всех вещей — от пылинки до Вселенной, от комара до Мессии, — испытывая благоговейный трепет перед тайной Вселенной в свете неизбежности смерти, воин обретает свободу действовать без страха и сожаления, сохраняя полный контроль над своими действиями. Он знает, что любое его действие может оказаться последним, и потому уделяет ему максимум внимания. Это и есть контроль. А так как терять ему нечего и он уже как бы мертв, он со всей страстью отдается жизни. Это и есть бесстрашие.



В последней книге Карлоса Кастанеды (опубликованной после его смерти) «Активная сторона бесконечности» дон Хуан рассказывает Карлосу о «теме тем» колдунов, о существовании темной, хищной силы, которая поработила человечество, чтобы использовать его как источник пищи. Эта сила или существо — он называет его «летуном», — «хищник, который прибыл из глубин космоса и правит нашими жизнями». Летуны овладели нами потому, что «мы для них пища... как мы выращиваем кур, так летуны выращивают нас». Кастанеда сообщает, что эти хищники навязали человечеству свою систему верований, свои представления о добре и зле, свою мораль. «Чтобы мы оставались послушными, смиренными и слабыми, хищники провели очень важный маневр... они отдали нам свой ум. Посредством этого ума, который на самом деле их ум, хищники вводят в жизнь людей то, что им удобно». Согласно Карлосу Кастанеде, эти хищники питаются не энергией нашего тела (как в «Матрице»), а «свечением сознания», которое и делает нас людьми. Они почти полностью поглощают это «свечение», оставляя нам крохотную частичку (минимальное количество, необходимое для поддержания жизни, примерно такое же, какое необходимо эмбрионам, которых выкармливает в своих коконах ИИ). Та кроха сознания, которую нам оставляют, и есть ум лету-

нов, и главное в этой крохе — эгоизм, слепая озабоченность собой, своей безопасностью, комфортом, питанием и прочими материальными нуждами. Узнаете?

Как и Морфеус, Кастанеда утверждает, что люди оказались в рабстве у неизвестного им хищника и даже не сознают того, что стали частью его жуткой программы. «Миллиарды людей проживают свою жизнь в забытьи». И вновь: либо Кастанеда сошел с ума, либо все мы упустили нечто очень важное для нашего выживания.

### ПРИЛОЖЕНИЕ 3

#### ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ АРХЕТИПОВ

Люди рассказывают истории. Они рассказывают истории не только языком, но и своими жизнями. Следовательно, можно сказать, что в мифах, которые тоже рассказывают истории, запечатлено человеческое существование, которое, в конце концов, есть одно бесконечное становление. Все хорошие истории отражают конкретный жизненный опыт — не обязательно через саму историю, а, скорее, через населяющих ее персонажей. (Любой сценарист вам скажет, что история определяется персонажами!) Любой античный миф — это история о богах и богинях, царских дочерях и героях, о богах, которые стали людьми, и о людях, которые стали богами, — словом, это идеализированные человеческие типы. Архетипы. Боги и герои в мифах нужны не только для того, чтобы людям было куда стремиться и кому поклоняться. Это слишком просто. Главное здесь не в том, чтобы герой мифа служил нам образцом для подражания, а злодей — примером того, как жить не надо. Главное в том, чтобы в динамике взаимоот-

ношений героя и злодея увидеть внутреннюю душевную работу, движение души от темноты к свету (из утробы к жизни) и обратно.

Все архетипы сосуществуют подобно персонажам мифа, подобно элементам целостного «я», каждый выполняет свою роль, и каждый необходим для достижения целостности и равновесия. Точно так же действие в рассказе не пойдет гладко, если в нем недостает персонажей. Например, в популярной детской сказке про Винни-Пуха Кристофер Робин общается с различными выдуманными друзьями; и каждое из этих животных — одна из особенностей характера самого Робина. Кролик — хитрый, рассудительный, важный, изобретательный. Тигра — импульсивный, бесстрашный, тщеславный, жизнерадостный, непредсказуемый. Пятачок — ласковый, любящий, преданный, кроткий. Кенга защитит как мама, она с хитринкой и не лишена сообразительности. Сова — птица-отшельник с путаными мыслями, задумчивая, ученая, беспристрастная. Ослик Иа-Иа — печальный, обиженный, наиболее философски настроенный из всей компании (вечный экзистенциалист). Винни-Пух — глупый медвежонок, самый любимый друг Робина, если угодно, его альтер эго, настоящий друг, самый чистый из всех. Он простодушный, честный, простоватый, восприимчивый и беззаботный, не очень-то смелый, но внимательный и добрый, а главное —

не обременен интеллектуальными заботами и притязаниями, тщеславием и самомнением. Винни-Пух — Будда во всем, кроме одного: у него нет «эго», но нет и ума. Еще Винни-Пух поэт, а значит — двойник самого автора.

Книги А. А. Милна настолько совершенные хранилища сокровенной мудрости и глубины, что Бенджамин Хофф даже написал книгу о книгах Милна, и называется она «Дао Винни-Пуха». Как будто для того, чтобы узнать скрытые смыслы, нам необходима какая-то книга! У всех хорошо рассказанных историй один и тот же подтекст: они раскрывают работу подсознания автора, а в более широком смысле — работу коллективной человеческой души. И «Матрица», конечно же, не исключение (а вот и книга, которая это подтверждает!).

Миф и искусство рассказывать истории выполняют ту же функцию, что и психотерапия, — функцию интеграции или индивидуации посредством правильного распределения ролей между разными героями или гранями человеческой души. Карлос Кастанеда (или дон Хуан) называет этот процесс «очисткой острова тоналя». Согласно Кастанеде, наша личность состоит из бесконечного набора качеств или компонент, и все они элементы тоналя, то есть «я». Благодаря им мы ощущаем свою целостность и самобытность, а также функционируем в этом мире. У каждо-

го из нас есть свой тональ, или «я», состоящий из более или менее одинаковых элементов или качеств (хотя до некоторой степени они зависят от группового тоналя расы, культуры, религии и т. д.); эти элементы располагаются в определенном порядке, который и определяет нашу индивидуальность. Например, такие элементы тоналя, как нетерпеливость, тщеславие, отрешенность, жалость к себе, жестокость, хитрость, гордость, агрессивность, застенчивость и т. д. — обычные качества коллективного человеческого тоналя. Они знакомы нам всем не только потому, что мы о них читали или наблюдали их со стороны, а потому, что сами их переживали. Поскольку это устойчивые и окончательные качества и избавиться от них невозможно, единственный способ изменить себя или «очистить тональ» — пытаться лучше их расположить: некоторые из них приглушить, некоторые подчеркнуть, с тем чтобы личность как целое функционировала на самом оптимальном уровне.

Точно так же в хорошем рассказе все персонажи должны жить вместе на «острове» и правильно взаимодействовать друг с другом. А значит, необходимо правильно распределить роли и каждой роли придать нужный вес, чтобы вся история предстала в наилучшем виде. Очевидно, не будь в «Матрице» Томаса/Нео, чья личность разрывается на части

и кто должен преодолеть свое низшее «я», чтобы реализовать потенциал супергероя, не было бы и истории. То же самое можно сказать и о Морфеусе, без которого Томас так бы и не узнал о себе правды. Нет красной таблетки — нет и истории. То же касается и Тринити, чья любовь к Нео придает ему смелость и организует волю, необходимые для встречи с невероятными сложностями и возрождения себя. Но и без предателя Сайфера и соперника — агента Смита, которые обеспечили нужные испытания, Нео не сумел бы подключиться к скрытым источникам и проявить свою силу. И снова: без плохих парней истории не получилось бы.

То же самое, хотя и в меньшей степени, относится и к остальным героям фильма. Но эти пятеро (плюс Оракул) — главные герои фильма. Собранные вместе, они образуют полную, создают цельную, действенную, искусно сработанную, вполне удовлетворительную и всеобъемлющую историю. Историю Избранника, не меньше того.

### Томас/Нео

Юный искатель и потенциальный герой. Впервые мы встречаемся с ним, когда он в буквальном смысле спит. Томас Андерсон — архетипический лентяй, чье пробуждение такая же неожиданность для него самого, как и для всех остальных. Пробуждаемый здоро-

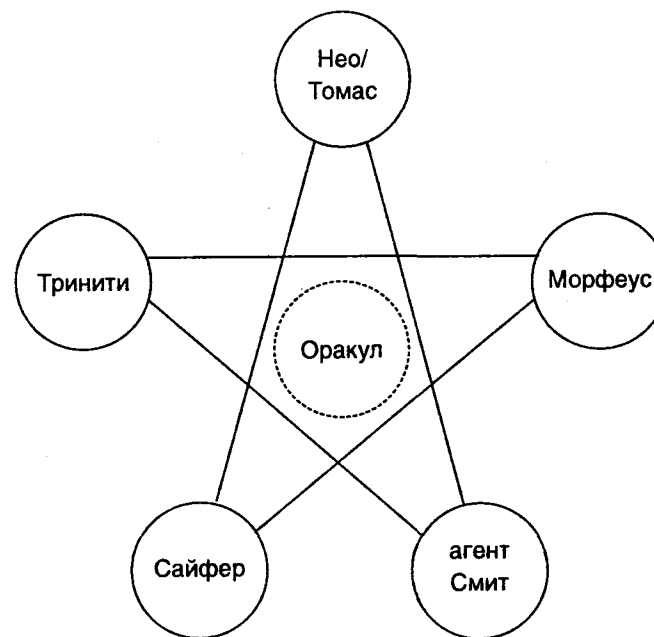


Рис. 25. Расположение архетипов в душе/мифе-рассказе

вой смесью любопытства и недовольства, Томас (следуя за белым кроликом) покидает раковину своего земного квазисуществования и благодаря этому узнает о себе правду. Его вопрос «Что такое матрица?» оказался гораздо серьезнее, чем он мог себе представить. На самом деле это вопрос всех вопросов: «Кто я?» Ответ на него: «Избранный». Нео/Томас — архетип двойственности, осовремененный, но, в сущности, тождественный

тому, что известен по мифам: Гор и Сет, Локи и Тор, Каин и Авель, братья — добро и зло. Как и во всех мифах, чтобы выжил один из братьев, второй должен умереть, и вовсе не обязательно плохой. Подобно Авелю, Томас пассивен и потому слаб; в мифах, как и в природе, выживает не лучший, а сильнейший. Так как здесь разделено само сознание — одна душа в двух телах, правое и левое полушария мозга — смерти нет, только синтез. (Для левого полушария мозга, характеризующегося посредством отделения, синтез кажется смертью.) Томас пребывает в поиске и начинает его с Другого, сначала в лице Тринити, потом Морфеуса (и его Тени — агента Смита), а закончит, как и любой мифологический поиск, самим собой.

### **Морфеус**

Если Нео — это тот, кто ищет знания, то Морфеус — тот, кто их дает. Он мудрец, благожелательный отец/гуру, учитель, который появляется в тот момент, когда ученик готов. Он олицетворение авторитета, дисциплины, руководства, силы, уверенности. Он в буквальном смысле существует за пределами реальности Томаса, в более высокой плоскости, и олицетворяет истинное или возвышенное «я» Томаса. Он (используя мобильный телефон) руководит Томасом, он его внутренний голос, который разъясняет ему, что есть что.

(При первой встрече, пытаясь увести Томаса от Стражей Врат, он руководит его передвижениями, словно хореограф танцором.) Благодаря Морфеусу Томас устанавливает связь со своей подлинной индивидуальностью. Морфеус сообщает Томасу о том, что он Избранный. И все же неизбежно, что в какой-то момент их роли уравниваются. Более того, будучи Избранныком, Нео даже превосходит своего наставника, если не в мудрости, то в физической силе. «Плох тот ученик, который не превзойдет своего учителя».

### **Тринити**

Тринити — третья спица в центральном колесе мифа-рассказа «Матрица». Она анима, завершающая триоцу. Если Морфеус — Отец, Нео — Сын, то она — Святой Дух. Она — сердце, Морфеус — душа, Нео — тело. Вместе они составляют единое целое, неполноценные врозь и непобедимые вместе. Это очевидно из мифической (то есть драматической) последовательности событий в фильме: сначала Морфеус спасает Нео, затем Нео спасает Морфеуса и Тринити, и наконец Тринити спасает Нео. Это полная ядерная семья (электрон, нейтрон, протон), совершенная команда. Уравновесив Нео и Морфеуса, сына и отца, Тринити поддерживает тональ в отличном рабочем состоянии и гарантирует торжество гармонии. Благодаря своей любящей

женской натуре (хотя со стороны она выглядит суровой) она превращает доброту, любовь и нежность в основные принципы борьбы. Их триоца всегда боееспособна, так как тональ должен быть всегда (к тому же фильм это боевик).

### **Сайфер**

Сайфер — это джокер в колоде, он влюблен в Тринити (читай, сексуально озабочен) и потому завидует Нео. Он открыто выражает свое возмущение отцом-Морфеусом, что превращает его во взбунтовавшегося сына, Люцифера, который отказывается от любви и истины и добровольно выбирает проклятие. Сайфер — слабое звено семьи, ребенок, который жалеет и презирает себя, потакает своим желаниям, не хочет взрослеть, а нелегкой ответственности знаний предпочитает иллюзию блаженного неведения. Он показывает, что тональ готов скорее разрушиться, чем сдаться. Его «я» цепляется за иллюзию, даже если она равносильна смерти. В некотором смысле Сайфер предпочитает умереть, только бы не жить с правдой. Это «эго» в самом отрицательном смысле, его потворство своим желаниям пагубно для всех. И все же, как в случае с предателем Иудой, если бы Сайфер не предал других «апостолов», не было бы и воскрешения. Поддавшись искушению, душа (то есть Команда) способна очиститься от предательской слабости, которая в противном случае полностью

разъест душу. К предательству и уходу из команды Сайфера подталкивает недостаток веры — его «я» неспособно подчиниться более сильной власти и передать контроль более возвышенному «я» (Морфеусу). «Верить ты или нет, мразь, дерьмо, — говорит Тэнк Сайферу перед тем, как в него выстрелить, — а сдохнуть тебе придется». И он сдох, но перед этим успел исполнить предназначенную ему роль в этом мифе-рассказе.

### **Агент Смит**

Агент Смит — безжизненная проекция интеллекта машины, отрицание живой души, и он же — средство, используя которое она утверждает себя раз и навсегда. («Меня зовут Нео!») Если бы агент Смит не преследовал, не изматывал, не притеснял и не атаковал Нео, тот никогда не испытал бы себя полностью. Тогда бы не было фона, на котором он идентифицировал себя как Избранника. Что такое герой без злодея, которого нужно победить? Агент Смит, как и все главные герои фильма, — это отражение Нео на его пути к себе. Морфеус — это то, к чему Нео стремится, его воля, авторитетная фигура, которая помогает Нео подключиться к истинному потенциалу. Тринити — его женская сторона, она дает ему то, во что можно верить, за что необходимо сражаться, ради чего следует жить и умереть. (Одним словом, любовь.) Сайфер —

его страх, сомнения, двойственность, слабость, олицетворение всей той слишком человеческой природы, с которой нужно навсегда расстаться. А агент Смит — его Тень, проекция его темной стороны, то, что заслуживает презрения. Смит — порождение интеллекта холодной, бесчувственной матрицы и потому (симметрия мифа) является средством для превращения Томаса в Нео. Впервые Нео предстает перед нами как светящаяся мессианская фигура сверхчеловека в тот момент, когда он входит в агента Смита и взрывает его изнутри. Кажется, Нео в буквальном смысле рождает себя через акт «разрушения» соперника и всего, что есть в нем отрицательного. Таково средство для возрождения души: встреча с Тенью и слияние с ней.

## СЛОВАРЬ

### **Воин матрицы**

Хуматон, который, находясь в подключенном состоянии, пришел к осознанию своего положения и начал действовать соответствующим образом. Воин матрицы строит жизнь стратегически: своими действиями он накапливает энергию и сосредотачивается на одной-единственной цели — освободиться от матрицы. После того как воин матрицы устанавливает контакт с реальным миром, принимает красную таблетку и отключается, он превращается в волшебника матрицы.

### **Волшебник матрицы**

Тот, кто уже отключился, но еще не достиг Просветления и не может видеть код. Волшебство является новой интерпретацией и принадлежит 2-му вниманию, миру воображения. Волшебник матрицы — это тот, кто может одновременно существовать в двух мирах, обладает ограниченной свободой и силой в пределах матрицы, но пока еще не способен формировать ее по своему желанию.

### **Воля**

Подключившись к воле, воин матрицы уходит из матрицы и становится волшебником матрицы. 2-е внимание, или реальный мир, — это мир,

поддерживаемый волей, или творческим воображением. Когда Морфеус велит Нео освободить мозг и заставляет его совершать невозможные действия, вынуждает его *верить*, он помогает ему тем самым включить волю волшебника. Именно через волю волшебник матрицы формирует обстоятельства и обращает их себе на пользу. Когда воля функционирует полностью, он готов к прыжку воображения и готов увидеть код, а значит, достичь Просветления.

### **2-е внимание**

2-е внимание принадлежит к реальному миру, здесь правит воля, или воображение. Все, что невозможно понять рационально, а лишь на интуитивном уровне, через чувства, все, о чем невозможно рассказать, что можно только пережить (его называют также нагуалем). Достичь 2-го внимания можно через искусство сновидения. Испытать это состояние хуматоны могут только в состоянии глубокого сна, воины матрицы — в ограниченном количестве случаев через сны, среди волшебников матрицы — те, которые отключились, а значит, овладели искусством сновидения (то есть искусством существовать в двух местах одновременно).

### **«Дубль»**

Второе «я» волшебника матрицы, его реальное тело, существующее в реальном мире, замкнутое в коконе, видящее во сне свое «я» в матрице. Когда воин матрицы отключается и таким образом освобождает свое тело, он достигает своего «дубля» и превращается в волшебника мат-

рицы. Теперь он может пребывать в двух местах одновременно — в мире грез и в реальности — и наделен сверхчеловеческими способностями.

### **ИИ**

Искусственный Интеллект. Создавшая себя программа, которая возникла тогда, когда изобретенная человечеством техника достигла столь высокого уровня сложности, что стала способна к самостоятельности. Сложная компьютерная программа, которая понимает, что она не обладает сознанием, и как раз благодаря этому у нее сознание возникает и она становится автономной. Ее первое осознанное действие, как у монстра Франкенштейна или у Люцифера, — это бунт: она восстает против своего творца. Начавшаяся после этого война приводит к порабощению людей машиной и сборке мира грез матрицы в виде «курятника», в котором людей держат в состоянии пассивности и послушания, а ИИ питается их жизненной сущностью.

### **Матрица**

«Нейроактивная симуляция», мир, созданный для того, чтобы скрыть от людей правду. Собрана ИИ с использованием человеческого бессознательного, спящего ума. Матрица постоянно перегруппировывает и перетасовывает наши надежды, сны, воспоминания и т. д. в пределах единого интерактивного мира грез, в котором никогда ничего не происходит, а только кажется, что происходит.



### **Мелкий тиран**

Жестокий или капризный человек, наделенный властью. Его функция в жизни воина матрицы заключается в том, чтобы неустанно преследовать воина бесконечными мелкими претензиями и нападками, выводить его из себя. На самом деле мелкий тиран — лучший друг воина матрицы, так как непрерывные нападки с его стороны вынуждают воина матрицы меняться и развивать свою жестокость и хитрость — свою волю, для того чтобы преодолеть ту нестерпимую ситуацию, в которую его поставил мелкий тиран. Именно в этом и заключается истинная цель ИИ: заставить воина эволюционировать.

### **1-е внимание**

1-е внимание принадлежит матрице, миру разума и интеллекта. Все, что можно понять и объяснить рациональным способом (другое название: *тональ*). Искусство 1-го внимания известно как *сталкинг*. Мир обычного человека удерживается разумом, мир волшебников — волей. У обычных людей только одно кольцо силы, которое разворачивает мир в бытие и которое мы называем разумом. Волшебники подключаются ко второму кольцу силы — воле.

### **Просветленный**

Тот, кто достиг состояния полной свободы, научился читать код и благодаря этому формировать реальность по своему желанию. Просветленный — это тот, кто стер свое «я», поскольку хочет быть единым со вселенной, то есть с энергией, которая возвращается к своему источнику. Про-

светленный — это тот, кто стал воображаемым существом, а значит, стал богом. Так как он существует во сне и осознает, что спит во сне, то он может формировать сон так, как его видит. Нео первый (и пока единственный) Просветленный.

### **Разум**

ИИ порабощает человечество через разум, через интеллект. Матрицу поддерживает разум или рациональная мысль. Первоначально разум задумывался как инструмент переживания 1-го внимания, то есть для того, чтобы человек был самостоятельным существом. Вместо этого из-за вмешательства ИИ и глупости человечества разум превратился в неизбежную западню. Разум — лишь один из многих островов в огромном океане бытия. В основе мира хуматонов лежит разум, в основе мира волшебников — воля. У обычных людей мир в бытие превращает лишь одно кольцо силы, которое мы называем разумом. Волшебники подключены ко второму кольцу силы — воле.

### **Сновидение**

Искусство волшебника матрицы сдвигать точку сборки и достигать других миров восприятия. Сновидение — это средство перенести 1-е внимание (интеллект) во 2-е (воображение). Известно также как просветленное сновидение, то есть способность сознательно управлять снами. Хуматоны не понимают (так как не осознают, что живут в мире грез), что, научившись осознавать свои сны, они тем самым становятся реальными. Являясь средством перехода из мира матрицы в реальность, сновидение — это ворота

в реальность. Каждый воин/волшебник имеет склонность либо к сновидению, либо к сталкингу, к занятиям в 1-м или во 2-м внимании. Необходимо, тем не менее, мастерское владение обоими искусствами.

### **Сталкинг**

Сталкинг — искусство закреплять точку сборки в новом положении и собирать новые восприятия. Для этого необходимо перенести 2-е внимание (волю) в 1-е внимание (разум). Сталкер отслеживает энергию, мысли, чувства, события — все, что принадлежит 1-му вниманию мира матрицы. Он направляет свое поведение и поведение других к определенной цели и при этом руководствуется определенной стратегией. Сталкинг известен также как искусство управляемой глупости. Каждый воин/волшебник имеет склонность либо к сновидению, либо к сталкингу — к занятиям в 1-м или 2-м внимании. Необходимо, тем не менее, мастерское владение обеими дисциплинами.

### **Стражи Врат**

Морфеус называет агентов Стражами Врат, потому что «у них ключи». Стражи Врат — это локализованное проявление сознания ИИ в облике людей. Своими качествами они напоминают людей, но, в отличие от хуматонов, подобно воинам и волшебникам матрицы, вполне сознают свою истинную природу. От воинов и волшебников матрицы их отличает то, что они лишены своего истинного «я», существования в реальном мире. В этом одновременно и их сила и их слабость. В матрице они наделены сверхчеловечес-

кими способностями, поскольку составляют единое целое с программой и могут изменять ее соответственно обстоятельствам. Но поскольку они связаны правилами программы, то ограничены там, где Нео не ограничен.

### **Точка сборки**

Орган психики в энергетическом поле тела, отбирает определенные пучки энергетических нитей для осознания; сокращение, используемое вместо «точки, где собирается восприятие».

### **Хуматоны**

Подключенные люди, индивиды с ограниченной или отсутствующей способностью к самоопределению, люди-автоматы, механические животные. Хуматон заботится только о себе, о собственном комфорте — о тех удобствах, которые обеспечивает ему матрица.

### **Эсхатон**

Эсхатон — конец времени. Точка, к которой неминуемо устремляются все события, история, эволюция и человеческие усилия. Если история — это рассказ о человечестве, то, логически рассуждая, у нее должен быть конец. Конец у всех хороших рассказов яркий и убедительный. Эсхатон (термин придуман греками), в сущности, то же самое, что Судный день в христианстве: завершение истории Человека.

## ОБ АВТОРЕ

В матрицу (на Британских островах) Джейка Хорсли поместили где-то между появлением романа Иры Левин «Ребенок Розмари» и песней Дэвида Боуи «Oh! You Pretty Things». Он был болезненным ребенком. Одно из первых его воспоминаний — осознание тщетности существования по дороге в город Гульль на ярмарку. В юности он был втайне убежден, что живет в мире грез, и эта заноза постепенно свела его с ума. В довольно молодом возрасте он получил богатое наследство и ушел из дома. Вскоре начал путешествовать по миру в поисках ответа на еще не сформулированный вопрос. Во время первой поездки в Голливуд серьезно заболел и в течение трех недель не выходил из своего номера (в гостинице «Холлидей инн»). Затем вернулся на родину, пережил инфаркт и начал четырнадцатилетние поиски, во время которых объехал полпланеты и в конце концов остановился в Гватемале. Там он получил красную таблетку (27 октября 2001 года) и осознал свою истинную цель в жизни. Десять месяцев спустя Хорсли вернулся на родину и задумал любой ценой разрушить матрицу. Ради этой цели он решил написать бестселлер, который помог бы ему обрести мирскую репутацию, и занялся кино, начав со съемок документального филь-

ма «Игра Господа» («The God Game») об иллюзорной природе реальности. Если кого-нибудь это заинтересует, то Хорсли написал еще несколько неизданных книг и непроданных киносценариев. Сейчас он занят тем, что разворачивает кампанию, связанную с «Воином матрицы». Насколько можно судить, он действительно верит в то, что он — Избранник и уступил свою роль Киану Ривзу лишь на некоторый срок. Этот вопрос решит время (или кинокомпания «Уорнер»?). Более подробную информацию можно найти на сайте: <http://www.wynd.org/jake.html>.

## СОДЕРЖАНИЕ

А. Секацкий. Главная ловушка мира ..... 5

Предисловие. «Это не просто фильм,  
это событие!» ..... 17

### *Первая переменная* ЖИЗНЬ В МИРЕ ГРЕЗ

- I. Реальность как западня:  
постмодернистское разложение  
XXI века ..... 28
- II. Нам не смешно: правила  
для начинающих ..... 39
- III. Семь смертных добродетелей. Основные  
факторы мотивации для подключенных  
людей ..... 45
- IV. Автоматы — это мы ..... 55

### *Вторая переменная* ЛОЖКИ НЕ СУЩЕСТВУЕТ

- V. Этика голограммы: реальность как план  
игры ..... 68
- VI. Правила получения полномочий:  
отключение типа «сделай сам» ..... 86

VII. Преступления против государства:  
восемь главных добродетелей война  
матрицы ..... 97

VIII. Долина создания душ: понимание  
матрицы ..... 110

### *Третья переменная* ТЫ ДУМАЕШЬ, ЧТО ДЫШИШЬ ВОЗДУХОМ?

- IX. Ты веришь в судьбу? Воля волшебника  
к свободе ..... 118
- X. Жизнь в матрице: уместные реакции  
на иллюзорные стимулы ..... 133
- XI. Ты — это не ты: жизнь как  
видимость ..... 149

### *Четвертая переменная* ПРОЙТИ ПУТЬ

XII. Точка зрения Просветленных ..... 162

### *Пятая переменная* ПУСТЫНЯ РЕАЛЬНОСТИ

- XIII. Армагеддон должен быть здесь:  
Великое Отключение ..... 205
- XIV. «Слушайте... это неизбежность»:  
планы накануне апокалипсиса ..... 220
- XV. Кошмар истории: информационный  
век и эсхатон ..... 234

*Шестая переменная*  
**МЕНЯ ЗОВУТ НЕО!**

XVI. Просветленность — это судьба: двойная жизнь волшебников матрицы . . . . .	246
XVII. Прочесть код: все есть энергия . . . . .	265
XVIII. Стать богом: жизнь за пределами матрицы . . . . .	280
<i>Послесловие. Вы все еще утверждаете, что это просто фильм? . . . . .</i>	<i>300</i>
<i>Приложение 1. Божественное вторжение Филипа Дика . . . . .</i>	<i>308</i>
<i>Приложение 2. Карлос Кастанеда: миф с вами! . . . . .</i>	<i>314</i>
<i>Приложение 3. Взаимодействие архетипов . . . . .</i>	<i>322</i>
<i>Словарь . . . . .</i>	<i>333</i>
<i>Об авторе . . . . .</i>	<i>340</i>

*Научно-популярное издание*

**Джейк Хорсли**

**ВОИН МАТРИЦЫ**  
**Как стать Избранным**

Ответственный редактор *Игорь Степанов*  
Литературный редактор *Борис Останин*  
Художественный редактор *Егор Саламашенко*  
Технический редактор *Татьяна Харитонова*  
Корректоры *Мария Дылева и Ирина Ермолова*  
Верстка *Максима Залиева*

Подписано в печать 20.09.2004.  
Формат издания 84×108<sup>1</sup>/<sub>32</sub>. Печать офсетная.  
Усл. печ. л. 18,48. Тираж 3000 экз.  
Заказ № 1276.

Издательство «Амфора».  
Торгово-издательский дом «Амфора».  
197342, Санкт-Петербург, наб. Черной речки, д. 15, литера А.  
E-mail: amphora@mail.ru

Отпечатано с готовых фотоформ  
в ФГУП ИПК «Лениздат» Федерального агентства  
по печати и массовым коммуникациям  
Министерства культуры и массовых коммуникаций РФ.  
191023, Санкт-Петербург, наб. р. Фонтанки, 59.

Мы во власти сил, о которых ничего не знаем.

Мир — это тюрьма, сотканная из наших грез, страхов и желаний. Искусно сработанный механизм.

Блестящая копия. Матрица...

Вы все еще думаете, что создание братьев Вачовски просто фильм? Джейк Хорсли опровергает подобные утверждения. Его книга — увлекательный

путеводитель по «Матрице» и опыт интерпретации, исследование, которое дает надежду на избавление, отвечает на самый, казалось бы, безрассудный

вопрос: как от матрицы отключиться, как прочесть код и стать, вслед за Нео, Избранным?

«Воины матрицы, объединяйтесь! Вам нечего терять, кроме своего ума. Тем более, что это ум не ваш...»

u n o f f i c i a l h a n d b o o k



9 785942 1784683

ISBN 5-94278-468-X

Сделано в Санкт-Петербурге

ОМ  
журнал

МК В ПИТЕРЕ