

Описанные в книге люди, баночно-мозговые сущности, события и обстоятельства — вымышлены. Всякое сходство с экстралингвистической действительностью случайно. Любая попытка обнаружить в книге какие-то намеки и параллели является рептильной проекцией антинародного ума и подсознательным вредительством (статья 83.34 уголовного уложения Доброго Государства).

Mirabile futurum, ne esto mihi durum,
Ne esto mihi durum, ne esto durum...

древнеримский напев

Предисловие Императора

Когда-то философская мысль задалась вопросом «Каково это – быть летучей мышью?».

Голливуд ответил франшизой про Бэтмена. Идентичность летучей мыши была воссоздана там несколько антропоцентрично, но ответ принес огромную прибыль. Значит, с точки зрения общественной практики он был верен, а другого критерия истины в философии нет. Не знаю, как там с мышами, а быть человеком означает вот именно это.

Корпорация «TRANSHUMANISM INC.» задала вопрос: «Каково это – быть древним римлянином?» И ответила себе же симуляцией «ROMA-3». Проект приносит серьезный доход, а значит, ответ был правильным.

Конечно, «ROMA-3» – вовсе не главный продукт корпорации. Главный ее продукт – бессмертие. Как клиенты корпорации вы хорошо знаете об этом и сами, друзья.

Бессмертие надо чем-то заполнять. У плавающего в спинномозговой жидкости мозга в этом отношении огромный выбор, но поверь-

те мне на слово: если вас все мучит ностальгия по простым человеческим радостям (и горестям — куда радостям без них), найти что-то лучше нашей симуляции будет трудно.

Скажу честно: наша метавселенная — не вполне Древний Рим. Вернее, совсем не Древний Рим. Но самое лучшее из возможных к нему приближений. Это, с одной стороны, грубая и местами нелепая пародия на античный Вечный город. С другой — самое точное его воспроизведение, какое только может быть создано человеком в наше время.

Попробую объяснить, как соединяются эти крайности.

Жизнь любого человека, да и общества тоже, состоит из фактов и переживаний.

Факты — вещь упрямая, но неосязаемая. Мы вообще не воспринимаем их непосредственно, мы про них в лучшем случае узнаем, когда их рассекречивают спецслужбы. Факты — невидимый скелет реальности. Чтобы докопаться до них, нужно быть историком и жить через пару веков после изучаемого периода, когда все, кому платили за сокрытие истины, уже умерли.

Переживания, с другой стороны, происходят непосредственно с нами и зависят только от калейдоскопа нашей личной судьбы.

Допустим, вы живете в Риме при цезаре Максенции, строящем прекрасную футуристическую базилику, а к городу шагает армия импе-

ратора Константина, уже намалевавшая на щитах христианские знаки. Бедного Максенция, спрятавшего свои регалии в клоаке под римской мостовой, скоро утопят в речке. Таковы факты.

В это самое время вы участвуете в оргиях, пьете вино, танцуете мимические танцы, читаете поэтические книжки, приглядываетесь к молодым рабыням и мучаетесь мыслью, где взять денег. Таковы переживания.

Возможно, до вас доносятся конское ржание, крики или даже звон стали. И все. Пусть для истории это был день смерти Максенция — исторические факты совершенно не обязательно станут вашим личным опытом.

В реальной жизни так и случается. Только вы, как правило, не мимический танцор с чашей, а та самая рабыня, которую сейчас будут ми-ми-ми. Должно ну очень повезти, чтобы вы оказались самым цезарем перед последним заплывом.

Создавать вселенную, верно отражающую все исторические факты, трудно и затратно. Придется просчитывать армию Константина, армию Максенция, сооружаемую на форуме базилику, кресты на многих тысячах щитов, регалии принцепса, камни мостовой, сражение под городскими стенами в такой-то день и час и так далее. Дорогостоящая битва отгремит, но нет никакой гарантии, что клиенты симуляции придут на нее посмотреть.

Если же мы сосредоточимся на симуляции, отражающей личный опыт римлянина, отход производств не будет. Когда вы создаете *переживание*, кто-то обязательно его испытает, и ни один инвестированный в проект гринкоин не пропадет.

Реконструировать римскую армию (а тем более битву двух армий) весьма сложно. Смоделировать ощущения римлянина, слышащего за окном звуки битвы, куда проще. Он не испытывает ничего специфически римского: это те же самые надежда и страх, злоба, сострадание и прочее. Просто они окрашены в римский пурпур — по самому, так сказать, краю ткани. Но здесь и скрывается главная проблема.

Римлянин слышит стук копыт, гром тележных колес, гул огромной толпы. Он видит электоральные надписи на стенах и лица проходящих мимо людей. В церебральной симуляции подобное воспроизвести несложно. Но если смотреть на это нашими сегодняшними глазами, в переживании не будет ничего древнеримского. Это будет опыт современного человека, изучающего римскую реконструкцию.

Аутентичность переживанию сообщает не точное воспроизведение вкуса фалернского вина или звука подкованных бронзой копыт — что толку, если все это слышит и чувствует сучающий в банке вечный мозг, сравнивающий

опыт с недавней виртуальной экскурсией на Марс или спуском в Марианскую впадину.

По-настоящему античным переживание делает лишь *римская идентичность субъекта восприятия*. То самое «быть летучей мышью», о котором я упомянул в начале. Когда цвет, звук и вкус значат то, что они значили для римлянина.

Это и должна воссоздать симуляция.

Идентичность субъекта настолько важнее физиологического стимула, что нет большой разницы, будет ли звон копыт «бронзовым» или, скажем, «латунным». Главное, чтобы услышало его римское ухо, помнящее грозный смысл такого звука.

Но подделывать идентичность во всех деталях и подробностях нет ни смысла, ни возможности. Она нужна исключительно для того, чтобы сделать переживание *древнеримским*. Опыт, таким образом, возникает на стыке идентичности и внешнего мира.

Создаваемый нами римлянин помнит свое прошлое смутно. Он вообще мало что помнит — но в голову ему приходят вполне римские мысли, даже если вызывают их не совсем римские поводы. Это как съемки фильма, где декорации выставлены только там, куда смотрит камера, а камера поворачивается лишь туда, где выставлены декорации.

Возникает своего рода баланс двух симуляций — внешней и внутренней. С одной сторо-

ны — поддельный мир, с другой — поддельная идентичность. На их стыке бенгальским огнем зажигается Древний Рим. И он полностью аутентичен, ибо в свою реальную бытность Древний Рим был именно таким человеческим переживанием — и ничем иным.

Поскольку целью симуляции является переживание, а не порождающие его декорации, наши средства и методы могут показаться профану нелепыми и варварскими. Трудно будет даже объяснить их, но я попробую.

У человеческого мозга есть два одновременных модуса восприятия. Первый — невнимательное, но широкое сканирование всей реальности сразу. Второй — пристальный анализ того, на что направлено сознательное внимание.

Нашу симуляцию можно считать своего рода волшебной линзой, все время перемещающейся вместе с сознательным вниманием. Человеку кажется, будто линза увеличивает то, на что направлено внимание. А она в это время подделывает изображение.

Античность возникает именно там, в линзе. Поэтому объем нейросетевых вычислений, необходимых для того, чтобы держать сознание в «Древнем Риме», не так уж и велик. Периферию сознания мы не контролируем — она шита белыми нитками. Но каждый скачок внимания к любому ее объекту будет перехвачен симуляцией и оформлен как надо.

Все еще непонятно?

В пространстве «ROMA-3» могут говорить по-английски, по-китайски или как-то еще. Это совершенно не важно, поскольку участники симуляции считают, что изъясняются на латыни и греческом. Вернее, они просто об этом не думают. Если же их внимание вдруг окажется притянуто к какой-нибудь лексеме, наша система немедленно это заметит, и вычислительная мощность будет брошена на симуляцию оказавшегося в центре внимания лингвистического блока.

Он будет мгновенно переведен на латынь, а память участников диалога будет модифицирована таким образом, что в ней останутся только латинские слова и обороты, как бы фигурировавшие в беседе до этого. Мало того, собеседники будут уверены, что все время говорили на латыни и прекрасно ее понимают. То же касается визуальных образов, музыки, вкуса, мыслей и так далее.

Качественная симуляция создается исключительно для того пятачка реальности, куда направлено внимание в настоящий момент. Фон мы заполняем балластом, грубым нагромождением цитат из современной, карбоновой или прекарбоновой культуры (особенно это касается музыки, ибо античная до нас практически не дошла). Клиент воспринимает этот балласт как часть римской жизни.

Вернее, он не задумывается об этом, как не размышляют о рисунке обоев. А если ум вдруг заметит что-то и начнет разбираться, заплата будет просчитана быстрее, чем наша неторопливая мысль доползет до объекта, вызвавшего подозрения. Если надо, вся зона памяти вокруг неудобного события будет зачищена.

Кажется, сложно и замысловато? Только когда рассказываешь. На самом деле все просто.

Попробуйте вспомнить, что бывает во сне. Каким бы нелепым ни казалось потом происходящее дневному рассудку, ночью оно всякий раз получает объяснение, убедительное в логике сновидения – и достоверность восприятия не подвергается сомнению.

Мы можем ходить по карнизу или летать вместе с голубями, одновременно думая о судьбах Отечества. И это не кажется нам странным, поскольку думы об Отечестве слишком мрачны, чтобы отвлекаться от них на разные пустяки.

Так уж работает наш ум – он обращается сам к себе за доказательствами подлинности своих переживаний и тут же достает их из широких штанин, забывая, что ни ног, ни тем более штанов у него нет.

«TRANSHUMANISM INC.» использует этот механизм в «ROMA-3». Правительства и СМИ делают нечто очень похожее уже много сотен лет, но это не моя тема.

Чувствую, пора привести реальный пример. Вот он.

Гимн гладиаторов «ROMA-3» — это карбоновая песня под названием «Here's to you, Nicola and Bart». Она состоит из одного куплета:

Here's to you, Nicola and Bart,
Rest forever here in our hearts,
The last and final moment is yours,
The agony is your triumph¹.

Песенка эта радует своей простотой и свежестью — она как будто прилетела не из прошлого, а из иного измерения, более счастливого, чем наше. Услышав ее впервые, я отчего-то подумал, что ее сочинили для похорон двух гонщиков, весело столкнувшихся на треке, а куплет в ней всего один, потому что у мемориальных мероприятий был ограниченный бюджет (да и жизнь у гонщиков короткая, чего тянуть). Кстати, так и не удосужился проверить догадку.

Но это не важно. Песня вызывает эмоциональный отклик, а смысл ее слов как нельзя лучше подходит к судьбам цирковых бойцов. Когда она раздается над Колизеем, многие встают.

¹ Это для вас, Никола и Барт,
Оставайтесь навсегда в наших сердцах,
Последний и окончательный миг — ваш,
Агония — это ваш триумф.

Собравшиеся на трибунах римляне слышат английский оригинал – и плачут над ним, не задумываясь над происходящим. Они могут даже цитировать эту песню по-английски в разговорах друг с другом.

Если же расспросить любителя игр, о чем она, он тут же вспомнит историю Приска и Вера, двух гладиаторов, дравшихся друг с другом на праздничных играх по случаю открытия амфитеатра Флавиев.

На этих играх присутствовал сам император Тит. Приск и Вер сражались очень долго – и наконец в один и тот же момент подняли палец, сдаваясь. Это означало обречь себя на гибель, и каждый из них знал, на что идет. Но император Тит послал деревянные мечи и тому, и другому, отпустив их на свободу.

Получает объяснение каждая строчка. Понятно, почему агония превращается в триумф: оба гладиатора готовились умереть, но получили свободу, славу и, конечно, богатство. Слушатель абсолютно уверен, что в песне звучат имена Priscus и Verus, хотя там поется про Ни-колу и Барта.

А если начать педантично обсуждать эту песню слово за словом и перейти на латынь, в какой-то момент ее текст незаметно изменится на отрывок из Марциала:

Cum traheret Priscus, traheret certamina Verus,
esset et aequalis Mars utriusque diu,

missio saepe uiris magno clamore petita est;
sed Caesar legi paruit ipse suae...¹

И никакого противоречия между тем, что слышат уши, и тем, о чем пишет Марциал, спорящие не заметят. Их острое человеческое внимание будет или там, где песня, или там, где латынь.

Видеть все одновременно способно только периферийное восприятие, а ему лингвистические нюансы малоинтересны – последний миллион лет оно следит главным образом за тем, чтобы к его носителю не подкрался незамеченным какой-нибудь голодный зверь.

В симуляции используется множество подобных трюков. Чтобы Цирк мог конкурировать с другими аттракционами, человеческое восприятие в нем модифицировано. Зритель с самого верхнего яруса Колизея отчетливо видит гладиаторов, различает выражение их лиц (если они не скрыты шлемами), слышит их дыхание, стоны, иногда голоса. Зрителя это не удивляет – он просто не задумывается о странности происходящего. Арена есть арена.

Климатические неудобства, неприятные запахи, физическая боль от долгого сидения на

¹ Вынул свой жребий Приск, вынул свой жребий Вер,
Марс был равно к ним благосклонен,
Громкие крики требовали освободить их,
Но цезарь подчинился своему же закону...

камне и так далее даются в симуляции только намеками.

Наш клиент не страдает. Он наслаждается.

Но при этом часто думает, что вокруг невыносимая жара, воздух воняет подмышками, рыбой и уксусом, а его спина скоро треснет от усталости.

Но даже эти мысли, как показывает практика, способны серьезно испортить опыт. Поэтому для каждого зрителя доступна настройка симуляции в индивидуальном порядке — но надо сначала полностью из нее выйти. Многие не делают этого годами, и я, как их господин, хорошо их понимаю.

Аве, римлянин. Над Колизеем разносится карбоновая песня про Николу и Барта. Ты встаешь и плачешь от гордости и умиления за Приска и Вера. Но само это переживание, рождающееся на стыке твоей фанерной, кое-как сбавленной нейросетями идентичности и англоязычной песни из среднего карбона, является стопроцентно древнеримским.

Мы не обманываем клиента.

Дело в том, что прошлое, отзвенов и отгремев, не исчезло совсем.

Оно еще живет — в нас самих и в каком-то тайном слое нашего многомерного мира. Вечна и бессмертна каждая секунда, каждый шорох ветра, каждое касание пальцев, каждая зыбкая тень. И я верю, что с помощью наших мето-