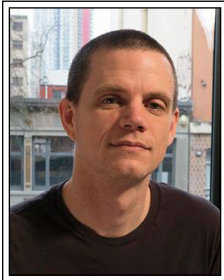


---

---

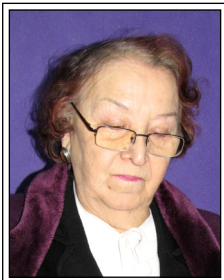
# АБСУРДИЗМ И ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ БЫТИЕ



## Александр Р. ГЭЛЛОУЭЙ

доктор философии, профессор факультета медиа, культуры и коммуникации.

Нью-Йоркский университет. Green Street, 239, Нью-Йорк, США, 10003; e-mail: galloway@nyu.edu



## Мира СУЛТАНОВА (перевод)

кандидат философских наук, старший научный сотрудник сектора истории антропологических учений. Институт философии Российской академии наук. 109240, Российская Федерация, Москва, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1; e-mail: countercultmira@yandex.ru



## Сергей КОНЯЕВ (перевод)

кандидат физико-математических наук, старший научный сотрудник сектора философских проблем естествознания. Институт философии Российской академии наук. 109240, Российская Федерация, Москва, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1; e-mail: snk-05@mail.ru

## РАДИКАЛЬНАЯ ИЛЛЮЗИЯ (ИГРА ПРОТИВ)<sup>1</sup>

Статья посвящена творчеству Жана Бодрийара. Выделено два основных периода в творчестве мыслителя: ранний период, длившийся 10 лет, и более зрелый, который длился около 30 лет. Показана эволюция Бодрийара от последовательного марксиста и сторонника левых взглядов до совершенного нового философа, разработавшего метафизику, отвечающую реалиям постиндустриальной экономики, цифровым технологиям, методам виртуальной реальности, посредничества и моделирования. Базовыми концепциями Ж. Бодрийара являются игра и игровая деятельность, к которым он подходит через понятия соблазна, иллюзии, принципа разделения.

Жанром исследования выбрано эссе. Автор использует историко-компаративистский метод исследования, убедительно показывая, с одной стороны, связь Бодрийара с философской традицией и трудами представителей постмодерна, а с другой стороны – подчёркивая самобытность и оригинальность исследователя, проявляющиеся в процессе его эволюционного становления.

Автору работы удалось убедительно показать актуальность выводов Ж. Бодрийара относительно современной общественно-политической ситуации в мире. Его метафизика, построенная на использовании таких оснований, как игра, соблазн, симуляция, оказывается вполне адекватной для современного анализа событий мировой политики.

Ему удалось охватить своим методом широкое поле политических реалий – от проблем экологии до терроризма и войн в современную эпоху. В частности, игра для Бодрийара относится к самому терроризму, который является своего рода решением проблем путём самоубийства в рамках руководящей структуры. Игра – родовое понятие у Бодрийара, относящееся к большому сложным преобразованиям внутри реальности. Это термин, описывающий онтологическую плоскость бытия. «Игра» – это нечто, говорящее о самом присутствии.

Интересны выводы Ж. Бодрийара относительно реальности. Реальное для него есть только модель для симуляции, для регулирования, для фиксации радикального становления, радикальной иллюзии мира и его проявлений, модели для редукции всей внутренней сингулярности, событий, существ и вещей по отношению к общему знаменателю действительности.

Таким образом, исследование игровой деятельности в контексте мышления Бодрийара позволяет структурно охватить и описать, казалось бы, совершенно различные проявления мирового общественного сознания, искажённые, гипертрофированные и деформированные современными мультимедийными средствами массовой информации.

**Ключевые слова:** Бодрийар, геймплэй, соблазн, иллюзия, сепаративная причина, симулякр, nous, physis, Deep Blue, вопрос Молине

---

<sup>1</sup> Перевод статьи: Гэллоуэй Александр Р. Радикальная иллюзия (Игра против) // Game and Culture. 2007. № 2. С. 376–391.

Работы Жана Бодрийара разделяются на два периода – ранний период, который длился менее 10 лет, и более зрелый, длившийся около 30 лет. Интонации работ первого периода традиционно левые, что было характерно для интеллектуальных дебатов конца 1960–х. Преданный марксист, молодой Бодрийар писал о труде и потребностях, потребительной стоимости и производстве. Но после того периода, характерного для молодого человека, с середины 1970–х гг. Ж. Бодрийар превращается в совершенно иного мыслителя. Он разработал целиком новый теоретический словарь, который полностью соответствовал историческим преобразованиям того десятилетия: оцифровка, постиндустриальная экономика, нематериальный труд, посредничество и моделирование. Его теории деятельности и игр находятся в самом центре этого преобразования. Путём внимательного прочтения нескольких текстов в этом эссе изучается интерес Бодрийара к деятельности и играм через понятия соблазна, фатальной стратегии, иллюзии и того, что впоследствии он назвал «принципом разделения».

Он часто писал об играх. Правила игры, Великая Игра, двойная игра, игры с нулевой суммой. Сговор («чтобы играть в игру вместе»). Иллюзия («в шутку» или «игра против»). *Jeu de catastrophe*. Гарри Каспаров против суперкомпьютера Deep Blue. «Лотерея в Вавилоне». Сексуальные Олимпийские игры.

Игры и игровая активность могли бы быть единственной вещью, статистически говоря, о которой он написал больше всего, больше, чем о любых его ключевых кодах, таких как соблазн, фатальная стратегия, катастрофа, экстаз, непристойность, истребление, символический обмен, идеальное преступление, зло, искусство, или даже о такой избитой и затёртой во вторичной литературе проблеме, как «симуляция».

После ученического, незрелого периода, последователя различных марксистских и семиотических доктрин, Жан Бодрийар трансформировался в совершенно иного мыслителя начиная с середины и до конца 1970–х. Его книга 1979 г. «Соблазн» первая в этой более зрелой поре, и именно это первый текст, в котором он систематически разворачивает понятия игровой деятельности и игр. Соблазн – это «игра», пишет он, это пространство «игры и вызова» [2, с. 37]. (Трансвеститы – привилегированная категория в этом разделе. «Они кажутся одержимыми сексуальной игрой, но это фактически просто игра, которой они одержимы... Они превращают секс в игру, которая является полной, жестикуляционной, чувственной, ритуалистичной, священным призванием, но иронически так» [2, с. 25].) К концу его жизни понятия игровой деятельности и игры метастазировали, заражая всё тело его мышления, настолько, что *игра* стала синонимом *мира*, или *жизни*, или в очень общем смысле онтологической плоскостью самой по себе. В его книге об 11 сентября 2001 г. он пишет о «правилах игры» как о синониме нашей современной реальности: «Нужно принять доказательства того, что наступил новый

терроризм, новая форма деятельности, которая играет системой и присваивает правила игры, для того чтобы лучше разрушить её» [7, с. 27]. Также, когда он пишет об особенностях, вызывающих истинные силы антиглобализации, он использует аналогичный язык. «Они изобретают свою игру и свои собственные правила игры» [15, с. 74]. В другом месте он отмечает, что «правило игры находится в процессе изменения» в результате научно-технического знания, таким образом указывая на существенное игровое качество мира [13, с. 66].

У Ж. Бодрийара игры – это способ понять большие сложные процессы. Разрушение Всемирного торгового центра «произошло из своего рода непредсказуемого соучастия. Это как будто вся система, на основании своей собственной внутренней хрупкости, начала играть в самоликвидацию и, следовательно, объединилась с игрой террористов» [15, с. 16]. В этом пассаже словесная игра относится прежде всего ко всему процессу разрушения, как к материальному, так и к символическому, Всемирного торгового центра и того, что Бодрийар называет «идеальным преступлением» Западных обществ. (Разрушение в этом смысле пример того, что у Бодрийара является действительно очень редким: событие.) Но в то же время *игра* также относится к самому терроризму, который для Бодрийара является своего рода решением проблем путём самоубийства в рамках руководящей структуры. Это то, что Реза Негарестани [22], в исключительно разумном обобщении существующего затруднительного положения мира, называет «некрозом» глобальных гражданских поселений. Прозрачность зла (Запада) совпала с чистым злом террориста-смертника. В этом смысле *игра* – родовое понятие у Бодрийара, относящееся к большим сложным преобразованиям внутри реальности. Это, выражаясь немного более напыщенным языком, термин, описывающий онтологическую плоскость бытия. «Игра» для него – это нечто, говорящее о самом присутствии.

И суверенитет, и сопротивление у Бодрийара – феномены игровые. Он говорит о «гипотезе, отчаянной по своей сути», на основании которой «мы обязаны доиграть безупречную логику глобальной власти, способную поглотить любое сопротивление, любой антагонизм» [15, с. 29]. Ключевым результатом здесь является в меньшей степени его пессимизм и в большей степени его утверждение о том, что «безупречная логика глобальной власти» – это нечто, что мы обязаны доиграть до конца. Власть существует в форме игры, игровой власти. Но также и в форме властной игры, мизансцены (*mis en scene*) власти.

Обратите внимание на драматическое противостояние между этим понятием игровой деятельности и предыдущими построениями Роже Кайуа или Йохана Хейзинги. И у Кайуа, и у Хейзинги есть теории игры, уходящие корнями к Канту. Для них игра – «законченность без конца». (В работе «*De la séduction*» («Соблазн») он отвергает критерий «законченность»: «Если бы у игры была своего рода законченность, то

единственный истинный игрок был бы обманщиком» [2, с. 191]. Критика Бодрийаром кантианских теорий игры также ранее присутствовала в его достаточно изобретательном чтении Маркса. Утверждение Бодрийара: у Маркса труд – это всегда этика, тогда как игра – всегда эстетика. Первое – область человека, а последнее – область природы или *physis*. Он пишет, что это находится вне политической экономии, это то, что можно было бы назвать игрой, нерабочим, или неотчуждённым, трудом, определяется как королевство законченности без конца. Это в этом смысле есть то, что есть и будет оставаться *эстетическим* во всех кантианских значениях слова [11, с. 137–138]. Чтобы кто-нибудь не понял неправильно его мнение об этом, он продолжает называть это понятие игры «дефектным» и «буржуазным».)

Даже причудливая или лирическая игра включает в себя определённые, чётко выраженные действия и стремления к законченности. Но когда игра проиграна, те же самые интенсивные стремления к завершению в виде победы отброшены и туго запечатаны в пределах игрового пространства мечты. Они не проникают в широкое целенаправленное умение превзойти других в повседневной жизни. В их представлении восторг игры приостанавливает все земные мандаты, коммерческие, практические или иные. Вопреки этому, для Бодрийара характерно постструктуралистское понятие игры, его также разделял Жак Деррида, в соответствии с ним игра – не внешний «волшебный круг», что каждый посещает посредством ритуальной экскурсии вне границ реальной жизни. Вместо этого игра Бодрийара – реальна сама по себе. Его утверждение, таким образом, диаметрально противоположно утверждению Кайуа [16], считавшего, что игры «ограничены определёнными рамками пространства и времени» и что они «сопровождаются особым осознанием второй реальности или открытой фантастичности над и против нормальной жизни» [16, с. 43]. Это – гегельянство Бодрийара: он никогда бы не утверждал, что есть другая реальность, которая существует помимо нормальной жизни, именно по причине того, что «нормальная жизнь» всегда уже является «второй реальностью» с самого начала.

Самый интересный пассаж у Кайуа [16] в книге по игре, который я включил по причине его превосходного вклада в понятие исходной критики и тем не менее полностью несовместимой с подходом Бодрийара: «Это полезно и плодотворно уловить близость, которая существует между игрой и тайной или непостижимым. Однако это тайное соглашение не должно быть частью определения игры, поскольку игра почти всегда определяется через театральное или показное. Тайна, таинственное – это как раз и есть в основном то, что “притягивает” – несомненно, преобразовывает себя в игровую деятельность».

Но я должен тут же добавить, что эта деятельность обязательно проявляет себя против тайны и таинственного. Она выявляет его, делает публичным и в некотором смысле *расходуется* его. Одним словом, это

имеет тенденцию разоблачать свою собственную природу. С другой стороны, когда тайна, маска или костюм используются в качестве таинства, можно быть уверенным, что происходит не игра, а нечто установленное. Тайна, симулякры или что-то подобное по природе близко к игре. Более того, должно случиться так, что роль фикций и развлечений должна исчезнуть, т. е. таинственное больше не будет уважаться и симулякр не будет началом или индикатором метаморфоз и обладания» [16, с. 33–34]. (Существует тем не менее аналогичный подход к «исходной критике», если мы можем назвать её таким в этом контексте у Бодрийара [2] через его различие между правилами и законами: «Волшебство игры... происходит из этого высвобождения от Закона из произвола Правила и церемонии... В некотором смысле, люди более равны в церемонии, чем перед Законом» [2, с. 187]. Бодрийар обращается к Кайуа по имени на стр. 196.)

Необходимо инвертировать логику каждого предложения, чтобы прийти к точке зрения Ж. Бодрийара по поводу вещей. Беспокойство Кайуа находится между театральным и скрытым, с игрой, проявляющей последнее через представление первого. Тогда как у Бодрийара и тайна, и зрелище одинаково нереальны. «Выставить» или «сделать публичным, опубликовать» – часть того, что Бодрийар называет непристойным; они вовсе не происходят из соблазна или игры. «Тайна, симулякры или что-либо подобное» – определение реального, если оно когда-нибудь было таковым. Реальной является игра. «Виртуальное» – это решительно не игровое для Бодрийара; именно этот мир – игра. Волшебный круг – часть сочетания здесь и теперь.

Тем не менее Бодрийар не может противиться возвращению к Кайуа в нескольких случаях, обычно чтобы указать, как несколько привилегированных видов игры господствуют над современной жизнью. Начиная с многоэлементной системы классификации Кайуа для игр, Бодрийар предполагает, что случайные игры (*alea*) и головокружительные игры (*ilinx*) являются двумя типами, которые превалируют сегодня. Таким образом, хотя Бодрийар, конечно, одобряет игровость в целом, он порицает эту новую тенденцию как симптоматическую для «восторженной, уединённой и самовлюблённой» эпохи; игры *alea* и *ilinx* «больше не подразумевают сценической игры, никакой игры зеркала, никакой игры вызова или разницы», – жалуется он [5, с. 23]. (Он делает подобную ссылку в своём диалоге 1991 г. с художником Энрико Бэджем [18]. Более того, примеры подобного языка у Кайуа и сдвиг в головокружительные и случайные игры описаны в [14, с. 12, 96].)

У Бодрийара игровость – пространство, т. е. как оно было бы вне добра и зла. Его термин – «неморальный» (*immoral*), который я буду интерпретировать по существу как «метаморальный», чтобы избежать нормативного оттенка, который обязательно должен присутствовать в словах аморальный или безнравственный. Здесь он пишет о «неморальном» с большим почтением: «Мог бы быть моральный круг у товарной биржи и безнрав-

ственный круг игры, где единственная вещь, которая учитывается, – само игровое событие и проявление общего правила. Принимать правило – это что-то совсем отличное от отсылки самого себя к общепринятому эквиваленту. Нужна полная вовлечённость, чтобы играть. Это создаёт тип отношений между игроками, которые более существенны, чем те, которых бы могла достигнуть товарная биржа. В таком отношении люди не абстрактные существа, которых можно обменивать друг на друга. Каждый имеет положение особенности против ставок победы или поражения, жизни или смерти» [13, с. 23]. (В работе «*De la seduction*» («Соблазн») он пишет о «безнравственности» игры: «Это безнравственно, потому что она заменяет требование соблазна на требование производства» [2, с. 196].)

Игра генерирует сингулярности. Игра противится тлетворному влиянию систем обмена. Товарная биржа – «моральная» сфера для Бодрийара, потому что она создаёт критерии победителей и проигравших, а не потому, что сама система нравственно защищаема. Таким образом, входя в «неморальное», или метаморальное, состояние, каждый может испытать ненатуральность реального во всей его обольстительной красоте.

В этом смысле игра у Ж. Бодрийара – общая критическая методология. Как он говорит о зле, «играй активно, воспроизведи, заверши его (*en jouer, s'en jouer et le dejouer*)» [13, с. 48]. «Большая игра соблазна, – пишет он, обращаясь к одному из самых важных понятий во всём его словаре, – является меньше всего игрой по желанию, чем игрой с желанием. Соблазн не отрицает и также не является его противоположностью, но он запускает его в действие... Это – сфера, в которой создание игры [*mise en jeu*] является своего рода профессиональной практикой» [13, с. 33–34]. (Позже в книге он пишет, что «мысль должна играть катастрофическую роль, это должен быть сам по себе элемент катастрофы или провокации в пределах мира, который стремится окончательно очистить всё, истребить смерть и отрицательность» [13, с. 107].) Игра поэтому крепко связана с соблазном и таким образом находится также в основе более обнадеживающего, или, будем говорить, политически прогрессивного, крыла мысли Бодрийара. Игра размышлений разрушит прекрасное преступление позитивизма, полагает он. «Да, есть насилие интерпретации», – говорит он в другом месте. «Нужно сделать насилие над фактами и доказательствами» [12, с. 128]. (Ранее в книге [12] Ж. Бодрийар также описывает великое разделение, которое он видит между игрой и позитивизмом, ссылаясь на спорт и скандал вокруг допинга на Летних Олимпийских играх 1996 г. в Атланте: «Посмотрите на спортсменов с ограниченными возможностями в Атланте, которые калечат себя, чтобы улучшить свои достижения. Это означает, что человек обязан искусственно вызвать своего рода трудность, которая занимает место судьбы. Фактически он устраивает себе ловушку. Спортсмен больше ни с чем не играет. Он проверяет, он экспериментирует, а эти вещи – противоположность игры» [12, с. 91].)

Слова падают каплями профанации: «он проверяет», «он экспериментирует». У Бодрийара нет практики более отвратительной, чем позитивизм, и нет более зловещей профессии. Это дениализм, иллюзия антиреалиста? Не совсем так. Бодрийар настроен против такого подхода к мышлению, которое определяет всё заранее, так что вся неопределённость предварительно перехвачена логикой системы, которая желает знать будущее так же, как она знает прошлое. «Есть во временном характере слов, – пишет он, – почти поэтическая игра смерти и возрождения» [13, с. 10]. Подобно Жаку Дерриде или Ролану Барту, Бодрийар рассматривает язык как место игры: «По существу, использование языка состоит в том, как мы с ним встречаемся, не с инстинктивным животным началом, а с радикальностью форм. Принадлежит к области иллюзий, язык позволяет нам играть с той же самой иллюзией» [12, с. 84]. (В другом месте он пишет, что его способ критического мышления – «игра, в которую каждый играет с действительностью, так же, как соблазн – игра, которую каждый играет с желанием (она помещает его в игровое действие), так же, как метафора это игра, в которой каждый играет с правдой» [9, с. 10–11].) Таким образом, иллюзия не означает, что кто-то играет с реальным, поскольку это поместило бы Бодрийара в рамки старой философской традиции неправды против правды, идеологии против просвещения. Нет, иллюзия для Бодрийара означает, что каждый играет *с игрой*. Его понятие игры внутренне избыточное. Оно скорее тавтологическое, чем нормативное. «Игра соблазнителя с собой» [2, с. 148].

По существу, это основная проблема аргументации в его книге о войне в Персидском заливе 1991 г.: война была не-событием (*nonevent*) прежде всего не потому, что это было спектаклем СМИ; это было не-событием, потому что каждое движение, каждый результат, каждая пролитая и отнятая капля крови была уже запланирована, смоделирована и симулирована (сымитирована) заранее, исключая всякую возможность неизвестности или неожиданности. (Его слово для этого, возможно, интуитивно непонятное, алогичное – *катастрофа*; противоположное будущее, открытое и незапланированное, является *судьбой*.) (В этом вопросе Бодрийар очень близок к Полу Вирилио; однако у них имеется терминологическая несовместимость. «Несчастные случаи» Бодрийара – незначительные затруднения, которые легко усваиваются и управляются системой, тогда как для Вирилио «несчастные случаи» указывают на своего рода сильное потрясение. Таким образом, «несчастный случай» у Вирилио намного больше походит на «катастрофу» у Бодрийара.) Другими словами, война в Персидском заливе была не-событием из-за логической точности доктрины Пауэлла (военной доктрины США), которая предопределяет результат войны, даже до её начала, не просто из-за информации CNN в реальном времени – эта мысль у Бодрийара часто понимается неправильно. В другом месте он даёт ей прозвище «метеоро-



рологической» мысли, т. е. способа мышления, который работает полностью внутри логики статистического моделирования, предсказания, анализа степени риска, преимущественного права и так далее. Вместо этого Бодрийар предполагает, что мысль «должна сделать неопределённость правилом игры. Но мысль при этом должна понимать, что играет без возможного завершения, в пределах определённой формы иллюзии или ставки [mise en jeu]» [13, с. 101–102]. Это в точности спор Бодрийара с Мишелем Фуко о том, что знаменитое рассуждение историка – «изменяющаяся объективность, произведение, которое нелинейное, орбитальное и без ошибок» [6, с. 10]. Та же самая власть, описанная у Фуко, отражается самой риторикой Фуко, грандиозной и тотальной. В «идеальном преступлении», напишет Ж. Бодрийар позже, «именно *совершенство* преступно» [13, с. 75] (курсив добавлен. – А.Р.Г.) (В некотором смысле это также спор Дерриды с первой книгой Фуко [см.: 17].) Собственная виртуозность Фуко как мыслителя возвращается в форме тоталитарного дискурса. Что могло быть хуже для Бодрийара?

## Меланхолия компьютера

Вот анализ философом ряда шахматных игр, состоявшихся в 1996 и 1997 гг. между Гарри Каспаровым и компьютером Deep Blue фирмы IBM (компьютер проиграл первый раунд матчей, но выиграл второй): «Для Каспарова есть противник, есть другой. Но для Deep Blue никого по ту сторону стола не существует, нет другого, нет соперника. Deep Blue движется в пределах мира своего собственного программирования... Сейчас это именно то, где каждый может представить человека определённо превосходящего, находящегося далеко за пределами ментальной силы перемалывания чисел: в этом отношении альтернативности, которая основана на отказе от его собственного мышления. Это нечто, что Deep Blue никогда не узнает. Это неуловимая исходная предпосылка игры. Именно здесь человек может выставить себя в терминах иллюзии, приманки, вызова, соблазна, жертвы. Компьютер мало понимает в этой стратегии слабости, игры, играемой ниже чьего-то уровня мастерства, поскольку осуждается играть всегда на максимуме способностей. Эта оплошность, этот эллипсис (опущение) присутствия, которым Вы приводите другого к жизни, даже в случае виртуального эго микропроцессора, является реальным мышлением игры... Очевидно, с симулякрком каждый должен играть против природы» [3, с. 183–184].

Нужно «играть против природы» – что за чудесная формулировка. Используя словарь Бодрийара, Каспаров создаёт «подмостки сцены» (scene), тогда как Deep Blue всегда их недостоин, «непристойен» (obscene). Единственным ответом на совершенную катастрофу, который предлагает философ, является соблазн. Это всегда мизансцена (mis en scene),

которая должна победить объективный реализм. Подмостки переигрывают игру власти. Промискуитет «Голубого» (Blue), его полная машинная непосредственность, постоянно противоречит фатальной стратегии различения, разделения. Порнографии ультразамкнутости противостоит драматургия дистанцирования (или то, что Мартин Хайдеггер назвал, закрутив термин на одну степень далее, «де-дистанцирование»). Ж. Бодрийар продолжает: «Сейчас наивысший предел машины (возможно, её скрытое стремление?) должен быть совершенным, непобедимым и бессмертным. При этом машина не понимает ничего в сущности игры, и поэтому она будет всегда побеждена в конце, если не противником, то, по крайней мере, самой игрой... Таким образом машина может быть несокрушимой во всех видах задач, но она всегда будет неполноценной – всегда вне игры, – когда она пытается приблизиться к сущности игры» [3, с. 185].

Безупречная, непобедимая и бессмертная, это снова то, что Ж. Бодрийар называет катастрофой. Этимологически «катастрофа» как «падение с кручением» не слишком далеко от другого понятия у Хайдеггера, тоже падение; у Делёза слово – *территориализация*; у Бадью – *репрезентация*. Каждый описывает процесс сползания в постоянство установленного порядка, известного ритма или шаблонного привыкания. В качестве совершенной точности кода Deer Blue является совершенной катастрофой. С другой стороны, сама сущность ведения игры – которая у Бодрийара означает соблазн, драматургию, различие, дистанцирование, отказ, иллюзию, жертву, метафору, мизансцену (*mis en scene*) – является выражением конечности удаления и подчинения в пределах мира иллюзии.

Именно поэтому у Бодрийара *симулирование* часто является метонимом для всего его собрания произведений. У Бодрийара нет никакого бинаризма чистый-против-грязного, никакого героя хакера, который может отключить от матрицы. (Мои извинения братьям Вачовски, которые по этому вопросу, по крайней мере, неверно прочли своего хозяина.) Да, есть «события», и «сингулярности», и «пустоты» в космосе Бодрийара, но его гностицизм удерживает их твёрдо в безвыходном положении, пойманными в ловушку в мессианском кайротопе бесконечной задержки. И Каспаров, и Deer Blue находятся в глубоком тумане гиперреального. Они оба живут в чаще фикции на фикции. Различие – лишь в том, что только Каспаров может соблазнить «Голубого»; а «Голубой» неспособен соблазнить Каспарова. Математически говоря, мысль Бодрийара – «абсолютная величина» диалектики.

Уловка тем не менее заключается в том, что есть различные модальности гиперреального. Не отрицая в полном смысле, они являются альтернативами «на искусственной земле», имитируя изящное выражение Иана Гамильтона Гранта. Во-первых, есть модальность короткого замыкания Deer Blue, целесообразная, декларативная модальность чистой

механической прозрачности, чистой абстракции, символического обмена свободного от трения. В конце концов, компьютеры полностью искусственны или «симулируемы». Это верно. Но, во-вторых, есть мастерство соблазна, психического соучастия и забвения, которое сопровождает любой игровой опыт иллюзии или магии. Это также мастерство симуляции. Первое – это то, что Бодрийар называет злом, катастрофой, идеальным преступлением, экстазом коммуникации, ясностью, банальностью системы; последнее – то, что он называет эстетической иллюзией, соблазном, фантомом, сингулярностью или, в немного отличающемся контексте, «фатальной стратегией». Как выражает это философ, мы можем играть с *Deer Blue*, потому что мы изобрели его, но компьютер только тогда станет истинным игроком, *когда он изобретёт нас*.

Гений кибернетики должен был довести Другого до вымирания. Как он пишет: «Идеальное преступление разрушает альтернативу, другого. Это – королевство одного и того же» [13, с. 78]. Происхождение слова *вымирание* (*extinction*) восхитительно в своей избыточности: от латинского префикса *ex*, что означает «вне, за пределами», и корня *stinguere*, что означает «выводить или подавлять». Никогда нельзя просто вытеснить Другого из-за того факта, что изгнание Другого прежде всего имеет структурное происхождение. Вместо этого для того, чтобы заставить Другого из-гнаться, кто-то должен вывести его вне *пределов*. «Только удвоение знака действительно положит конец тому, что он определяет» [15, с. 12]. Или, как Бодрийар выразился однажды, посреди почти автобиографической литании гипертрофических явлений, «Исчезновение Другого в его двойнике» [1, с. 22].

Именно поэтому симулирование получает так много поддержки у Ж. Бодрийара, даже по существу в форме клише в писаниях его хулителей (кто по большей части никогда не понимал ни слова из того, что он написал): обе стороны забора одинаково искусственны. У Бодрийара нет ни «до» ни «после». Определённо нет никакой освободительной риторики вокруг «мистической шелухи» против «рациональных зёрен». Есть только выбор между «неволшебной симуляцией» и «магической симуляцией». (Термины из «*De la seduction*» («Соблазн»): «Неволшебное симулирование: порно – более истинно, чем истина – то есть предельный симулякр. Магическое симулирование: оптическая иллюзия (*trompe-l'œil*) – более ложное, чем ложь – то есть тайна появления» [2, с. 86].) Обе они одинаково нереальны, даже если первое экспрессивно и неприкрыто (непристойно). Это как бы моральный вопрос у Бодрийара – я только сомневаюсь, потому что специфический термин *мораль* настолько скуден в его работах, даже если строгая совесть доминирует повсюду – моральный вопрос, вещь, которая больше всего поддерживает огонь его неугасающего презрения к текущему состоянию мира, является просто тем, что сортирует и выбирает между двумя мистическими реалиями: «идеальное преступление» позитивизма с одной

стороны или «фатальная стратегия» игры с другой. Что же это будет, волшебство чистого экономизма или волшебство ритуальной игры? Конечно, любой выбор одинаково нереален. Первое вызывает заклинанием нереальность фашизма, тогда как второе – нереальность фантома. Именно поэтому Ж. Бодрийар так легко взялся за написание работы о виртуальной реальности, тогда как его коллеги – *современники событий 1968 г. во Франции* – никогда не писали об этом ничего интересного. Бодрийар создавал виртуальную реальность до самого факта появления этого понятия, и, таким образом, приход фактически существующего киберпространства 1980–х и 90–х был не чем иным, как непристойным расширением его собственной знакомой критической сферы влияния. Смурфы, война в Персидском заливе, или Вторая Жизнь, все одинаково непристойны, одинаково преступны, одинаково порнографичны, но в то же время одинаково нереальны.

## ***Nous* (Разум) управляет миром**

«Они сделали это, но мы этого хотели» – ключ к его общей онтологии [7, с. 11]. (Это возможно, наиболее спорное утверждение о том, что могло бы стать самой дискуссионной книгой Ж. Бодрийара.) Нуждающийся здесь. Действие там. *Nous* (ум, интеллект) рядом – да, это скорее всего наше или, как у Хайдеггера, моё. Но материал, делающий из *physis* (природы), всегда там, это – Другое. *Physis* уходит, но *nous* притягивает. «Мы» всегда находятся в духе, но «они» всегда находятся в действии. (Какой был бы восхитительный катаклизм, если бы «мы» были в действии, а «они» были бы в духе! Разве это не было бы той формой общества, имя которой удалено из всей беседы?) Таким образом, присутствует эффект сегрегации в основе его онтологии. По существу, требуется более специализированный термин: *метафизика* Бодрийара.

О загубленный мир, о развратные разделения – не просто объекта и духа, но недостойного и приветствуемого, – почему метафизика и несправедливость так безупречно сопрягаются? Одно служит контрастом для другого. В своих дневниках Ж. Бодрийар наблюдает *sans abri* (без прикрытия) улицу: «Её вещи всегда там. Она не выбрасывает ни одну из них. Она заботится о них так же, как заботилась бы о своём теле. У них нет никакого права распасться, до того, как она это сделает. Чем они скромнее и ниже по ступеням лестницы, тем больше у них прав на существование. Существование это всё, что остаётся с ними – так же, как с нею, и это не много. Те, которые делают великие вещи, не имеют потребности в существовании. Существование для бедных, нищета желания, нищета удовольствия и нищета духа. У богатых есть проекты, а у нищих есть только их вещи» [1, с. 40–41]. (Это может быть верным в наших проектах, то, что мы устраним сам объект нашего внимания:

«Психоанализ положил конец подсознательному и желанию, так же как марксизм положил конец классовой борьбе, гипостатизируя их и хороня их на их же теоретических предприятиях» [6, с. 16].)

Мы хотим и желаем; они делают. У богатых есть проекты, дух, *pous*. У бедных есть *physis* и больше ничего. У нас есть привилегия онтологического; у них онтического. М. Хайдеггер: Дазайн онтически характеризуется тем, что он *есть* онтологическое. Ж. Бодрийар: бедные – онтически нехарактерны; они *есть* онтические. (Хайдеггер и Бодрийар смешиваются, как нефть и вода; и это мой собственный провал попытки взывать к духам старых философов. Понятие производства хорошо иллюстрирует их несовместимость. У Бодрийара производство есть *se produire* (проявлять себя), т. е. заставить нечто появиться в том, что это есть в действительности. В известном тексте 1972 г. Бодрийар ссылается на это как на «собственную власть человека придать ценность своему труду (“pro-du-cere”)» [11]. В 1979 г. он далее определяет термин: «pro-duction» (про-изводство)... Оригинальное значение находится не в факте изготовления, а в создании видимого. Это означает показывать, и заставить появиться [2, с. 54]. Но это та же самая концепция – заставить нечто появиться как таковое – известно у Хайдеггера, как это было и у греков, как *aletheia* (ἀλήθεια), часто переводимое у Хайдеггера как «проявление» или «раскрытие», и переведено в более популярных контекстах как просто «истина». Производство – это анафема для Бодрийара (его противоядие производству – соблазн). Но в работе Хайдеггера раскрытие – возможно, единственное самое важное понятие. По общему признанию, возможно исследование о том, является ли то, что Бодрийар называет производством, фактически «обрамлением» Хайдеггера или «сползанием» в его идеи, но такую диссертацию лучше оставить на другой раз.) Бедные могут только обладать фатическим (*phatic*) выражением – и в этом смысле французские беспорядки октября 2005 г. были похожими на разговор по мобильному телефону: «Вы слышите меня сейчас? Вы сейчас меня слышите?» – но богатые имеют роскошь, чтобы полностью закончить все выражение. (Ж. Бодрийар пишет, что фатическая (*phatic*) коммуникация – «отчаянное положение, где простой контакт выглядит чудом» [2, с. 223].) Это метафизика аморальна? Нет, это аморальное само по себе, чистое зло, которое источает свой собственный реальный мир, что столь же очевидно, как то, что земля вращается.

Работа Ж. Бодрийара предлагает своего рода перевёрнутый вопрос Молине для нового тысячелетия. Вообразите, если бы вы были человеком, которого с рождения насыщали бы свободой, демократией, идентичностью и связностью. Если бы ему внезапно вернули его сингулярность, смог бы он осознать её? (Одной из центральных философских проблем своего времени, выявление мнения подобных Готфриду Лейбницу, Герману фон Гельмгольцу, Дени Дидро и другим, вопрос Молине был первоначально изложен в 1688 г. Уильямом Молине Джону Локку

как мысленный эксперимент по природе чувственного восприятия и познания. Вопрос состоит в следующем: если человек, слепой от рождения, уже обучившийся отличать сферы и кубы осязанием, внезапно получит способность видеть, то будет ли этот человек в состоянии отличить сферы от кубов лишь на основании одного их вида? По общему признанию небольшой вклад Бодрийара в дебаты опубликован в «Cool Memories IV»: «Слепые от рождения люди, которым “восстановили” зрение, или любой, недавно прооперированный по поводу катаракты, часто полностью покалечены и пребывают в смятении, вплоть до попытки самоубийства. Каким бы это было для человека, которому внезапно вернули его свободу?» [1, с. 147]. «Космический прецедент: разделение света и мира становится видимым. Вторая мутация: разделение мысли и мира становится понятным. Третья фаза: это исчезает?» [1, с. 121]. (Надстраивание «исчезновения» описано несколькими страницами ранее: «При всех обстоятельствах трудность состоит в том, чтобы быть там и не быть там одновременно. То, как мы противостоям (vis-a-vis) миру, подобно следующему: мы там, и мы не там» [1, с. 119]). Повторное изобретение вопроса Молине для нового тысячелетия потребовало бы не внезапного появления оптической ясности, а совершенно обратного: удаления пакта о ясности, патча (лоскутка) ясности из глаза, принося отмену всех законов, управляющих познанием, рассудком, ощущением. Субъект глухой, немой, слепой и бесчувственный в отсутствие восприятия всех ощущений. Он исчезает? «Он исчезает»? Он внезапно становится сингулярностью. Узнал ли бы он об этом? Это было бы событием.

«Никогда не забывайте, что реальное есть только модель для симуляции, для регулирования, для фиксации радикального становления, радикальной иллюзии мира и его проявлений, модели для редукции всей внутренней сингулярности, событий, существ и вещей по отношению к общему знаменателю действительности» [12, с. 129].

«Радикальное становление» и «радикальная иллюзия»: каков их статус? Действительно ли они – действительно-реальное вне реального-как-симуляции? Поскольку «существовать здесь» находится за пределами, вне, не существует ли этого существования в онтологии Ж. Бодрийара, даже если он редко говорит о нём? Что он подразумевает под «миром, как он есть» [12, с. 129]? Быть может, Бодрийар просто романтик в волчьей шкуре? Есть «что-то внутри нас», пишет он, что находится вне гнетущей реальности накопления и производства. (Здесь он намекает на неуловимое «что-то» внутри нас. Что-то внутри нас не соглашается на смерть, отменяет, разрушает, ликвидирует и отделяет так, чтобы нам разрешили сопротивляться давлению реального и живого. Что-то в основании целой системы производства *сопротивляется безграничности производства*, без которого мы все уже были бы мертвы и похоронены [2, с. 56–57].) Имеется «неисчислимая сила», ожидающая где-то в крыльях, чтобы взорваться в «событиях», подобных событиям мая

1968 г. или октября 2005 г. [2, с. 80]. Или, как в войне в Персидском заливе 1991 г., он ссылается на «сущность факта», который существует вне войны, самого по себе не-события (nonevent), и который появляется из того, что он называет пустотой [8, с. 22]. (Теория, в смысле философии и критики, является возвращением к пустоте. У теории есть непосредственный очень материальный эффект, так же как и быть пустотой... Я не вижу, как теория и действительность могут сочетаться... Это то, что есть соблазн в здравом смысле. Не процесс расширения и завоевания, а импловивный процесс игры [4, с. 128–129].) *Метафизическое* – неподходящий эпитет для подобной философии мира?

Он думает, что нет: «Моя точка зрения абсолютно метафизическая», признался он своему издателю и собеседнику Силверу Лотрингеру: «В любом случае Я – метафизик» [4, с. 84]. (Конечно, любой студент Бодрийара будет знать, что паатафизика, а не метафизика была его истинной профессией.) Действительно, начинающийся с конца 1970-х определённый гностицизм очевиден в его работах. Радикальная иллюзия (игра против) является духовным спасением от этой падшей, отвратительной реальности, нападающей на нас со всех сторон. Что могло бы быть хуже, чем существование реального? Вместо этого игры и процесс игры предлагают способ трансцендирования (выхождения за пределы) мира посредством процесса становления. Это то, что христианские богословы называют благодатью.

Многие сокрушались: если бы его не существовало, он, конечно, был бы изобретён. Но это абсолютно противоположное. Если бы Бодрийар не был изобретён, он должен был бы существовать. В этом основная проблема его мысли: *Noius* порождает *physis*. Выдумка предшествует реальности. Изобретение идёт перед существованием. Он подобен некоторому тёмному аватару (воплощению) Гегеля, но с диалектикой, кастрированной и инвертированной в чистую, уродливую позитивность. Снова, математически говоря, это – «абсолютное значение» диалектики. «Позитивировать (реализовать) мир» – это жребий человечества в жизни [13, с. 35]. Реальным у Бодрийара всегда уже является выражение того, что у Гегеля вызывающе назвали «Объективной Мыслью» или, в другом восхитительном обороте речи, «окаменелым умом»; реальной является вторая натура для обоих философов, это – «природа как система бессознательной мысли» [19, с. 37]. В древней эпиграмме Анаксагора (Anaxagoras) (он жил до Сократа, и его Гегель любил больше всего) *nous* (*разум*) управляет миром. Ж. Бодрийар, вероятно, согласился бы с тем, что *разум* управляет миром, но это – чистый *разум*, не мёртвый интеллект, который давно сбежал из губкообразных внутренностей человеческих черепов только для того, чтобы вернуться назад из далёких уголков наших живших когда-то соседей, грязных и пахнущих серой. «Реальность – это принцип, – пишет Ж. Бодрийар, – окончательная и самая большая часть устрашающей

фигуры» [7, с. 38–39]. Он – гегельянец, но тёмный и инвертированный гностический Гегель. Чтобы читать Бодрийара, следует испытывать непомерное отвращение к текущему состоянию мира. Имеется «Ненависть к Демократии» Жака Рансьера (2007) [23] или «Ненависть к Капитализму» Криса Крауса и Силвера Лотрингера (2001) [20]. Но неявным подзаголовком к каждому когда-либо написанному Бодрийаром тексту всегда была «Ненависть к Реальности».

## Сепаративная причина

Существуют причины, из природы которых не следует какого-либо эффекта. Существуют причины, которые вытесняют их собственные эффекты от возникновения. В раннем тексте 1969 г. «Игра и полиция» [11] Ж. Бодрийар говорит о «принципе разделения». Этот принцип того, как он заново продумал подавление (репрессию) не через понятия отрицания, агрессии или жизненных заблокированных сил, а через понятие окружения, интеграции и участия. «Единство желания» разрушено, он предлагает никогда не заканчивающуюся серию переговоров из частной сферы. Вопрос ставится: «Освобождён ли я?», а не «Освобождены ли *мы*?». «Сепаративная причина, которая разрывается через единство желания и устанавливает человеческую деятельность через несколько зон... является самой эффективной при нейтрализации энергий» [11, с. 18–19]. Таким образом, в том, что Делёз описал бы позже как различие между дисциплиной и контролем, Бодрийар здесь устанавливает модель подавления *через* выражение, замедление работы приводов *через* использование тех же приводов в новых контрольных местах. Новое окружение проникает в социальную сферу. Массы не подавляются, нет, никогда, им позволяют мечтать! В отношении концепции Г. Маркузе «репрессивной десублимации» Ж. Бодрийар называет это «подавлением желания... через эмансипацию потребностей» [11, с. 20].

Снова «они сделали это, но мы этого хотели». Сепаративная причина показывает, как идеология и реификация (reification) работают под неолиберализмом. Суммируйте это следующим образом: «*Эксплуатация материальна, освобождение семиотично*». Материальное – это сфера политического провала; социальное – сфера утопического компромисса. У Бодрийара принцип разделения – принцип, согласно которому эти две области изолированы и разделены на две явно отличающиеся территории, причём одна играет дурака для другой.

Сепаративная причина имеет два шага. Чтобы достичь некоторого подобия педагогической связности, я сложу их в причинно-следственный нарратив, но если быть точными, и Шаг 1, и Шаг 2 произошли в одно и то же время.



В Шаге 1 данное явление, которое существует первично как неразделённая проблематика, содержащее и прогрессивные, и реакционные политические импульсы, сначала разделяют на (а) материальную модальность и (б) социальную модальность. Например, с глобальным потеплением есть материальная модальность выделений углекислого газа, автомобилей и дорог, нефтяной промышленности и так далее, тогда как в то же время есть символическая социальная модальность желания чистого воздуха, «мыслить зелёными понятиями», и так называемые информационные кампании по сознательности.

Принцип деления служит причиной явления сначала через альянс, сформированный между прогрессивным политическим импульсом и областью социальной или общественной сферы. Прогрессивный моральный горизонт значительной величины инвестирует себя в социальную сферу. Эта моральная плоскость развивает свою собственную независимую логику и будет, вероятно, испытывать цикл процветающего успеха и решительности, но всегда в пределах «символической» реальности социальной или общественной сферы. Время от времени небольшие материальные изменения могут быть внесены в логику моральных решений, но только довольно незначительные, чтобы не посягнуть на превосходство социального.

В Шаге 2 *отрицается* прогрессивный политический импульс, так как отрицание находит своё убежище в области материального. Таким образом, реакционный политический проект процветает в пределах сферы материального мира. Этот проект понимает свои конечные цели, разрабатывая необходимые механизмы и инфраструктуру, требуемые для продолжения и роста.

У Бодрийара сепаративная причина – это полная структура. То, что сепаративная причина даёт возможность или «делает настоящее» – это способность как бесплатной эксплуатации, так и усиленного морального инстинкта сосуществовать в пределах одной и той же вселенной. Это, возможно, лучше всего заметно в спорном критическом анализе сексуального освобождения Ж. Бодрийара в первой части «Соблазна». Структура как высвобождения, так и задержки, ослепления и инсайта, как невежества, так и осознания, как экспрессии, так и тишины – все стороны объединяют вместе, но только за счёт полной и непроверяемой сегрегации между символическим и материальным. Прогрессивная позиция одного разрешает реакционную позицию другого. Конечный результат – это текущее состояние дел: нефтяная компания, которая тем не менее является «зелёной»; мир купается в крови, но привержен миру; глобальный потребительский товар, который всё ещё помечен этикеткой «честная торговля».

Сепаративная причина служит поводом. Но это служит поводом «присутствия», присутствия, которое должно быть вычеркнуто или приостановлено в кавычках. Присутствие, порождаемое сепаративной

причиной, является фактически устранением присутствия, уменьшением существования. То, что это делает настоящим, есть структура приостановки. «Субъект» – имя, данное тем сущностям, которые в состоянии процветать в пределах такой структуры приостановки.

Как Ж. Бодрийар мог видеть, большинство всех явлений в современной жизни возникает через эту «сепаративную причину» или принцип разделения. Движение за охрану окружающей среды – прекрасный тому пример. В современном мире это структурно непрактично, если не сказать прямо невозможно, быть защитником окружающей среды в истинном смысле слова. Вообразите: активист едет на автомобиле на съезд против глобального потепления. Противоречие явно. Его фактическое духовное освобождение подрезано парами выхлопной трубы его собственного выражения. Его намерения хороши, но есть физическая основа и развратившее их хитрое автомобильное изобретение – которое создаёт условия невозможности, которые символически, если не практически, непреодолимы. Конечно, многие сегодня отказываются участвовать в глобальной системе экологической эксплуатации, отбрасывая всё мирское имущество. Но это происходит за счёт полного отказа от мировой системы, цена слишком высока, чтобы большинству заплатить её. Как компьютер, находящийся в сердце сегодняшней планетарной организации, затраты в этом таким образом *двойные*, они предлагают выбор всё-или-ничего, но только «выбор» до сих пор, поскольку «ничего» овеществлено в материальной действительности и все вращения идут в забвение. Именно так работает сепаративная причина.

Другие примеры включают любопытную и несомненно напряжённую ось бездействия, смастерённую между Организацией Объединённых Наций и американской внешней политикой нового тысячелетия по таким проблемам, как мир Дарфура: символическое утверждение со стороны Соединённых Штатов, что существует в недвусмысленном утверждении «это – геноцид», обрамлялось только отрицанием того же самого утверждения в отказе и нежелании видеть его в рамках реального материального обязательства. Или рассмотрим соглашения о структурной перестройке Международного валютного фонда, которые летят на крыльях надежды к так называемым отсталым экономическим системам земного шара, но несут с собой самые резкие меры жёсткой экономии, оставляя заражённую страну с проклятием легализованной детерриторизации и наступающего финансового и культурного покорения на многие десятилетия. *Эксплуатация материальна, освобождение семиотично*. Это то, как сепаративная причина порождает, или приводит к существованию, определённые явления в сегодняшнем глобальном королевстве. Демократизация Ирака осуществима только через покорение; чистый воздух осуществим только через фьючерсный рынок «кредитов загрязнения» – и так по кругу. Могла бы эта сепаративная причина быть также известна под синонимом-близнецом «цивилизация»? У Ж. Бодрийара термин был

просто *реальный*. Это вызывает реальные человеческие миры, позволяя им возникнуть. 1960–е во Франции продлились приблизительно до 1974 или 1975 г. Это было десятилетие, которое быстро началось и отказывалось заканчиваться. В охвате этого периода нам являются два Бодрийара. Первый моложе и более традиционный сторонник левых. Он был полностью вовлечён в интеллектуальные дебаты конца 1960–х. Он был марксистом, пишущим о труде и потребностях, потребительной стоимости и производстве. Большая часть его усилий была попыткой коррелировать наследие политической экономии XIX в. в более актуальное общество изображения и возрастающей коммерциализации и потребления. Он шагал в этом смысле в ногу с такими теоретиками, как Юлия Кристева, и журналом «Tel Quel» конца 1960–х, или даже с «Situationist International», или с Бартом и его критическим анализом потребительской мифологии. Но после того, как приблизительно в апреле или мае 1974 г. Барт сопровождал редакторов «Tel Quel» в их путешествии по Китаю, чтобы засвидетельствовать маоистскую теорию (*la pensée-maoz'se 't-oung*) из первых рук, и по возвращении домой, когда они полностью разочаровались в этой новой причуде воинственности, вся прогрессивная теоретическая структура 1960–х начала исчезать. Внезапно 1960–е стали не важны. В 1972 г. «Situationist International» был расформирован. Филипп Солле и Юлия Кристева вернулись к богословию, к *pouveaux* философам, и в 1977 г. сменили свою бывшую промаоистскую позицию на довольно неожиданный проамериканизм.

Но в то время как большая часть французской теории сошла на нет в середине 1970–х, Бодрийар достиг зрелости. Начиная с побочных работ, таких как «История Забастовки» («*Conte de greve 3*») в 1973 г. [11] и книг «Символический обмен и смерть» (1976) и «Эффект Бобура» (1977), и достигнув полной кульминации в «Соблазне» (1979), он развил совершенно новый теоретический словарь, который полностью соответствовал историческому преобразованию в середине – конце 1970–х в цифровые, постиндустриальные экономические системы, нематериальный труд, посредничество и моделирование. Его теории процесса игры и игр были в самом сердце этого преобразования. К концу 1970–х в целом исчезают традиционные марксистские проблемы. Появляется новый словарь, который определил его карьеру вплоть до смерти в 2007 г. Риторически он начинает отходить от традиционной аргументации и формата эссе. Он развивается в журналистском стиле актуализирования критики. Его интервенции становятся короче, часто стандартизированы до 2–3 страниц или даже короче, становясь больше похожими на афоризмы «Cool Memories», которые начинаются в 1980 г.

Необычный поворот: Ж. Бодрийар чем старше становится, тем более нетрадиционным и бескомпромиссным он делается. Его ранние книги умны и важны, но у них есть определённая интеллектуальная скучность, своего рода предсказуемость на французской интеллектуальной сцене

того периода. Но его более поздние работы так же неумолимо оригинальны, как любые написанные за последнюю сотню лет настолько, что Бодрийар стал довольно немодным для левого крыла в 1980-х и 90-х с болтовней о том, как он «ушёл с глубин» или, возможно даже, сошёл с ума. Возможно, он стал жертвой собственной радикальности. Таким образом, имеются два голоса у Бодрийара: ранний голос, который продлился менее 10 лет, и зрелый голос, который продолжался около 30 лет. Например, в 1969 г. он написал следующий символический пассаж о социологическом и диалектическом основаниях современной техники: «Вся техническая практика – это социальная практика. Вся техническая практика погружена в социальную волю. Но она не представляет себя как таковую: это утверждается, для того чтобы иметь автономию, невиновность и Техническую Рациональность, основанную на Науке» [10, с. 147]. Управляя штатом фабрики, любой прогрессивный социолог того периода, возможно, мог написать также много. Но к 1976 он уже оставил диалектику и писал вместо этого о том, что позже назовут «фатальной стратегией»: «Невозможно разрушить систему согласно логике противоречия. Всё произведённое противоречием... только возвращается к системе и поощряет её... Ответить на смерть можно только равной или большей смертью... Худшая ошибка, в которой виновны все наши революционные стратегии, состоит в том, чтобы полагать, что мы можем положить конец системе в плоскости реального» [11, с. 335–336].

Теперь мы к чему-то приходим. Два голоса, свежий и более поздний. Молодой Бодрийар писал о производстве, подавлении и фетишизме; зрелый о соблазне, судьбе и зле. Ранний был марксистским и социологическим, а поздний стал гегельянским и метафизическим. Сначала он был современен, а позже... человек из другого времени.

А что, если бы Бодрийар был геймером? Конечно же, он уже им был. Лучшим из тех, которые когда-либо жили. Он не писал много об игре как молодой автор, только случайные части тут и там, такие как превосходная «Игра и полиция» (1969). Но в конце 1970-х гг. игра сдвинулась в самый центр его философского и критического проекта. В конечном счёте, сделать интересное заявление – это не то, что игры – это симулякры. Это абсолютно противоположное: игры реальны, освобождены от любой действительности, существующие в постоянном состоянии предчувствия. Неигорная сфера становится чистой смертью, существующая всегда слишком рано, чтобы её учитывать, и никогда не так поздно, чтобы иметь место.

Заканчивается ли хвалебная речь совершенством или смертью? (Лучшей хвалебной речью для Бодрийара, которую я когда-либо прочитал, является Lovink и Wark [21].)

Выберите идеальное событие, наш покойный философ поймал его в путанице забастовки работников метро: «Эти дни забастовки сладкая утопия. Мы должны идти и идти, наконец лишённые средств коммуникации, наконец лишённые всех удобств так, чтобы мы могли жить

без любой *quid pro quo* (услуги за услугу). Секунда вычитания, секунда совершенства... Изображение идеального общества... какая мечта!» [1, с. 25]. Тем не менее смерть – всё ещё более «своевременное» событие, и таким образом приходит последней даже несмотря на его собственное стирание. Заключительные слова мыслителя: «Я всегда прибываю вовремя. Этот вид точности сродни встрече со смертью, когда, конечно, мы всегда точно вовремя. Или скорее это смерть, которая всегда будет своевременна на встрече. Это не то, что смерть ждёт нас там. Это в точности то, что когда она там будет, мы будем там тоже» [1, с. 116].

### Список литературы

1. *Baudrillard J.* Cool memories IV: 1995–2000. Paris: Éditions Galilée, 2000. 147 p.
2. *Baudrillard J.* De la séduction. Paris: Éditions Galilée, 1979. 248 p.
3. *Baudrillard J.* Écran total. Paris: Éditions Galilée, 1997. 235 p.
4. *Baudrillard J.* Forget Baudrillard: An interview with Sylvère Lotringer // Forget Foucault. New York: Semiotext(e), 1987. P. 128–129.
5. *Baudrillard J.* L'Autre par lui-même: Habilitation. Paris: Éditions Galilée, 1987. 89 p.
6. *Baudrillard J.* L'Effet Beaubourg. Paris: Galilée, 1977. 50 p.
7. *Baudrillard J.* L'esprit du terrorisme. Paris: Éditions Galilée, 2002. 128 p.
8. *Baudrillard J.* La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu. Paris: Éditions Galilée. 1991. 91 p.
9. *Baudrillard J.* La pensée radicale. Paris: Sens & Tonka, 1994. 94 p.
10. *Baudrillard J.* La pratique sociale de la technique // Utopie. 1969. № 2/3. P. 147–155.
11. *Baudrillard J.* Le ludique et le policier & autres écrits parus // Utopie (1967–1978). Paris: Sens & Tonka, 2001. P. 137–138.
12. *Baudrillard J.* Le paroxyste indifférent: Entretien avec Philippe Petit. Paris: Éditions Grasset & Fasquelle, 1997. 203 p.
13. *Baudrillard J.* Les Mots de passe. Paris: Éditions Fayard, 2000. 106 p.
14. *Baudrillard J.* Les stratégies fatales. Paris: Éditions Grasset & Fasquelle, 1983. 273 p.
15. *Baudrillard J.* Power Inferno. Paris: Éditions Galilée, 2002.
16. *Caillois R.* Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige. Paris: Gallimard, 1967. 378 p.
17. *Derrida J.* Cogito et histoire de la folie // L'écriture et la différence. Paris: Éditions du Seuil, 1967. P. 51–97.
18. *Genosko G.* The uncollected Baudrillard // *Baudrillard J.* The transparency of kitsch. London: Sage, 2001. P. 143–154.
19. *Hegel G.W.F.* Encyclopedia of the philosophical sciences: Part one. The science of logic. Cambridge, UK: Oxford University Press, 1975.
20. *Kraus C. & Lotringer S.* Hatred of Capitalism: A Semiotext(e) Reader. New York: Semiotext(e), 2001. 421 p.
21. *Lovink G. & Wark M.* Radical sadness // Nettime. 2007, March 15. [Электронный ресурс] URL: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0703/msg00022.html> (дата обращения: 25.09.2007).
22. *Negarestani R.* The militarization of peace // Collapse. 2006. № 1. P. 53–91.
23. *Rancière J.* Hatred of Democracy. London: Verso, 2007. 106 p.

# ABSURDISM AND HUMAN EXISTENCE

**Alexander R. GALLOWAY**

DSc in Philosophy, New York University. Green Street, 239, Нью-Йорк, США, 10003;  
e-mail: galloway@nyu.edu.

## RADICAL ILLUSION. (A GAME AGAINST)<sup>2</sup>

There are two voices in the work of Jean Baudrillard, the early voice, which lasted less than 10 years, and the mature voice, which lasted about 30. The first voice is younger and more conventionally leftist. It was fully embedded in the intellectual debates of the late 1960s. A committed Marxist, the younger Baudrillard wrote on labor and needs, use-value and production. But after this period as a young man, Baudrillard transitioned into a very different thinker in the middle to late 1970s. He developed a whole new theoretical vocabulary that was completely in tune with that decade's historical transformation into digitization, postindustrial economies, immaterial labor, mediation, and simulation. His theories of play and games are at the very heart of this transformation. Through a close reading of several texts, this essay explores Baudrillard's interest in play and games through the concepts of seduction, the fatal strategy, illusion, and what he called the "principle of separation".

**Keywords:** Baudrillard; game; play; seduction; illusion; separative cause

**H**e often wrote on games. The rules of the game, the Great Game, a double game, a zero-sum game. Collusion ("to play a game together"). Illusion ("in play" or "a game against"). A jeu de catastrophe. Garry Kasparov versus Deep Blue. "The Lottery in Babylon". The Sex Olympics.

Games and play might be the single thing, statistically speaking, that he wrote most about, more so than any of his core passwords: seduction, the fatal strategy, catastrophe, ecstasy, the obscene, extermination, symbolic exchange, the perfect crime, evil, art, or even that term beaten senseless in the secondary literature, simulation.

---

<sup>2</sup> Galloway Alexander. "Radical Illusion (A Game Against)", *Game and Culture*, 2007, No. 2, pp. 376–391.

After a period as a young man, following various Marxian and semiotic concerns, Jean Baudrillard transitioned into a very different thinker in the middle to late 1970s. His 1979 book "Seduction" is the first in this elder phase, and it is the first text in which he deploys the concepts of play and games with any regularity. Seduction is a "game", he writes, a space of "play and defiance" [5, p. 37]<sup>3</sup>. By the end of his life, games and play had metastasized, infecting the entire corpus of his thought, so much so that game came to be a synonym for world, or for life, or in a very general sense for the ontological plane itself. In his book about September 11, 2001, he writes on the "rules of the game" as a synonym for our contemporary reality: "One must accept the evidence that a new terrorism has arrived, a new form of activity that games the system and appropriates the rules of the game in order to better disrupt it" [9, p. 27]. Likewise, when he writes of singularities as the true antiglobalization forces, he uses similar language. "They invent their game and their own rules of the game" [15, p. 74]. Elsewhere he writes that "the rule of the game is in a process of changing" as a result of techno-scientific knowledge, thus indicating the fundamentally gamic quality of the world [13, p. 66].

In Baudrillard, games are a way to understand large complex processes. The collapse of the World Trade Center "came out of a kind of unpredictable complicity. It is as if the entire system, by virtue of its own internal frailty, began to play at self-liquidation, and hence joined up with the terrorists' game" [15, p. 16]. In this passage, the word game refers first to the entire process of collapse, both material and symbolic, of the World Trade Center and of what Baudrillard calls the "perfect crime" of Western societies. (The collapse is, in this sense, an example of that thing that for Baudrillard is very rare indeed: an event.) But at the same time, game also refers to terrorism itself, which for Baudrillard is a sort of suicide solution within the hegemonic structure. This is what Reza Negarestani [22], in an exceptionally smart summation of the present world predicament, calls the "necrosis" of global civilian populations. The transparency of evil (of the West) is matched by the pure evil of the suicide bomber. In this sense, game is a generic term in Baudrillard referring to large, complex transformations within the real. It is – to use slightly more grandiose language – a term describing the ontological plane of being. A "game" for him is something that speaks to presence itself.

Both sovereignty and resistance are gamic in Baudrillard. He speaks of a "hypothesis desperate to the core" by virtue of which "we are bound to play out the flawless logic of a global power capable of absorbing all resistance, all antagonism" [15, p. 29]. The key issue here is less his pessimism and more his claim that "the flawless logic of a global power" is something that we are obligated to play out. Power is in the form of a play, a playful power. But also a power play, the *mis en scene* of power.

---

<sup>3</sup> Transvestites are a privileged category in this section. "They seem obsessed with sexual play, but it is in fact just play they are obsessed with... They make sex into a game that is total, gestural, sensual, ritualistic – a sacred calling, but ironically so" [5, p. 25].

Note the dramatic opposition between this notion of gamic play and previous speculations from Roger Caillois or Johan Huizinga. Both Caillois and Huizinga have a theory of play rooted in Kant. For them, a game is a “finality without end”<sup>4</sup>. Even a whimsical or lyrical game involves certain definite actions and aspirations for finality. But when the game is up, those same intense ambitions for completion in victory are cast off and sealed tightly within the ludic dream space. They seep not into the larger teleological one-upmanship of daily life. In their view, the rapture of play suspends all earthbound mandates, commercial, practical, or otherwise. Contrary to this, Baudrillard’s is a characteristically poststructuralist notion of play, one shared by Jacques Derrida as well, whereby play is not an external “magic circle” that one visits by way of a ritualized excursion beyond the confines of real life. Instead, Baudrillard’s play is the real itself. His is thus the diametric opposite of Caillois’ claim that games are “circumscribed within limits of space and time” and that they are “accompanied by a particular consciousness of a second reality or an open irreality over and against normal life” [16, p. 43]. This is Baudrillard’s Hegelianism: He would never claim that there is a second reality that exists against normal life, precisely for the reason that “normal life” is always already a “second reality” from the get-go.

The most interesting passage in Caillois’ [16] book on play, which I include for its excellent contribution to the notion of institutional critique, is still nevertheless entirely incompatible with Baudrillard:

It is worthwhile and fruitful to seize upon the affinity that exists between play and the secret or the mysterious. However this collusion should not be part of the definition of play, for play is almost always defined via the spectacular or the ostentatious. The secret, the mysterious – basically anything in “drag” – doubtless transforms itself into play activity. But I should also immediately add that this activity necessarily exerts itself in opposition to the secret and the mysterious. It exposes it, publishes it, and in a certain sense, expends it. In a word, it tends to decommission its own nature. On the other hand, when the secret, the mask, or the costume is used as sacrament, one can be certain that there is not a game happening but an institution. Mystery, simulacra, or anything of that nature is close to play. Moreover it must be that the role of fiction and amusement is to

---

<sup>4</sup> In *De la seduction* he dismisses the “finality” criterion: “If play had some sort of finality, the only true player would be the trickster” [5, p. 191]. Baudrillard’s critique of Kantian theories of play also comes earlier in his rather ingenious reading of Marx. Baudrillard’s claim: In Marx, labor is always an ethic, whereas play is always an aesthetic. The former is the domain of the human, and the latter is the domain of nature or *physis*. He writes that this beyond of political economy, that one might call play, non-work, or unalienated labor, is defined as the kingdom of a finality without end. It’s in this sense that it is and will remain an *aesthetic*, in all the Kantian senses of the word [3, pp. 137–138]. Lest anyone misunderstand his opinion on it, he goes on to call this concept of play “defective” and “bourgeois”.



carry it off, that is, that the mysterious would no longer be revered and that the simulacrum would not be a start or indicator of metamorphoses and possession [16, pp. 33–34]<sup>5</sup>.

One should invert the logic of each sentence to arrive at Baudrillard's position on things. Caillois' concern is between the spectacular and the hidden, with play exposing the latter via a performance of the former. Whereas in Baudrillard both mystery and spectacle are equally unreal. To "expose" or to "publish" is part of what Baudrillard calls the obscene; they are not at all the provenance of seduction or of play. "Mystery, simulacra, or anything of that nature" – a definition of the real if there ever was one. The real is play. The "virtual" is emphatically not the gamic for Baudrillard; it is this world that is the game. The magic circle is part of the here and now.

Nevertheless, Baudrillard cannot resist returning to Caillois on a few occasions, generally to indicate how a few privileged game types are on the ascendancy in contemporary life. Starting from Caillois' multipart classification scheme for games, Baudrillard suggests that chance games (alea) and vertigo games (ilinx) are the two types that have taken over today. So although Baudrillard certainly approves of the ludic in general, he decries this new trend as symptomatic of an "ecstatic, solitary, and narcissistic" epoch; alea and ilinx games "no longer imply any scene play, no mirror play, no play of defiance or alterity", he laments [7, p. 23]<sup>6</sup>.

In Baudrillard, the ludic is a space that is, as it were, beyond good and evil. His term is immoral, which I shall interpret essentially as "metamoral" to avoid the normative tinge that amoral or immoral must necessarily afford. Here he writes on the "immoral" with great reverence: "There might be a moral circle, that of commodity exchange, and an immoral circle, that of play, where the only thing that counts is the gamic event itself and the advent of a shared rule. To share a rule is something entirely different than referring oneself to a common general equivalent. One must be completely involved in order to play. It creates a type of relation between the players that is more dramatic than commodity exchange could achieve. In such a relation, individuals are not abstract beings who can be swapped one for another. Each has a position of singularity opposite the stakes of victory or defeat, of life or death" [13, p. 23]<sup>7</sup>.

---

<sup>5</sup> There is nevertheless a similar approach to "institutional critique", if we may call it that in this context, in Baudrillard through his distinction between rules and laws: "The magic of play... comes from this deliverance from the Law from within the arbitrariness of the Rule and ceremony... In a way, men are more equal in ceremony than before the Law" [5, p. 187]. Baudrillard references Caillois by name on page 196.

<sup>6</sup> He makes a similar reference in his 1991 dialog with artist Enrico Baj [8]. Likewise, for similar language on Caillois and the shift into vertiginous and chance games, see Baudrillard [14, pp. 12, 96].

<sup>7</sup> In *De la seduction* he writes of the "immorality" of play: "It is immoral because it substitute an order of seduction for an order of production" [5, p. 196].

Play generates singularities. Play bucks the corrupting influence of systems of exchange. Commodity exchange is a “moral” sphere for Baudrillard because it creates criteria for winners and losers, not because the system itself is morally defensible. Thus in entering an “immoral”, or metamoral, state, one is able to experience the artifice of the real in all its seductive beauty.

In this sense, play is a general critical methodology in Baudrillard. As he says about evil, “play it up, play it back, play it out [en jouer, s'en jouer et le dejouer]” [13, p. 48]. “The great game of seduction”, he writes, referring to one of the most important concepts in his entire lexicon, “is less a play on desire than it is a play with desire. Seduction does not negate it, nor is it its opposite, but it puts it in play... It is the sphere in which a being’s play-making [mise en jeu] is a sort of professional practice” [13, pp. 33–34]<sup>8</sup>. Play, therefore, is firmly connected to seduction and thus is also at the heart of the more hopeful, or shall we say, politically progressive, wing of Baudrillard’s thought. The play of thinking will destroy the perfect crime of positivism, he suggests. “Yes, there’s a violence of interpretation”, he says elsewhere. “One must do violence to the facts and the evidence” [12, p. 128]<sup>9</sup>. Is this a denialism, an antirealist delusion? Not exactly. Baudrillard is opposed to the sort of thinking that fixes everything in advance, such that all uncertainty is preempted by the logic of a system that desires to know the future as well as it knows the past. “There is in the temporality of words”, he writes, “an almost poetic play of death and rebirth” [13, p. 10]. Like Derrida or Roland Barthes, Baudrillard sees language as the seat of play: “Fundamentally, the use of language is how we meet up with, not an instinctive animality, but a radicality of forms. While belonging to the domain of illusion, language allows us to play with that same illusion” [12, p. 84]<sup>10</sup>. Thus an illusion does not mean that one is playing with the real, for this would position Baudrillard within an age-old philosophical tradition of falsehood versus truth, ideology versus enlightenment. No, illusion for Baudrillard means that one is playing with play. His notion of play is an internally redundant one. It is tautological rather than normative. “The play of the seducer is with himself” [5, p. 148].

<sup>8</sup> Later in the book he writes that “thought should play a catastrophic role, it should be itself an element of catastrophe or provocation within a world that seeks definitively to purify all, to exterminate death and negativity” [13, p. 107].

<sup>9</sup> Earlier in the book, Baudrillard also describes the grand division he sees between play and positivism via reference to sport and the controversies around doping in the 1996 Summer Olympics in Atlanta: “Look at the handicapped athletes in Atlanta who mutilate themselves in order to improve their performances. This means that the individual is obligated to provoke artificially some sort of hardship that takes the place of destiny. In fact he booby-traps himself. The athlete no longer plays with anything. He tests, he experiments, and these things are the opposite of playing” [12, p. 91]. The words drip with profanity: “he tests”, “he experiments”. In Baudrillard, no practice is more loathsome than positivism, no profession more wicked.

<sup>10</sup> Elsewhere he writes that his mode of critical thinking is “a game one plays with reality, just as seduction is a game one plays with desire (it puts it in play), just as metaphor is a game one plays with truth” [11, pp. 10–11].

This is essentially the crux of the argument in his book on the 1991 Gulf War: The war was a nonevent not primarily because it was a media spectacle; it was a nonevent because every move, every outcome, every drop of blood both spilt and withheld, was already planned, modeled, and simulated in advance, exterminating all possibility of the unknown or the unexpected. (His word for this, perhaps counterintuitively, is a catastrophe; the converse future, open and unplanned, is a destiny.)<sup>11</sup> In other words, the Gulf War was a nonevent because of the logical precision of the Powell Doctrine, which determines the outcome of warfare before it even begins, not simply because of the real-time information of CNN – this point in Baudrillard is often misunderstood. Elsewhere he christens this “meteorological” thought, that is, a way of thinking that works entirely within a logic of statistical modeling, prediction, risk analysis, preemption, and so on. Instead, Baudrillard suggests that thought “must make uncertainty a rule of the game. But thought must realize that it plays without a possible conclusion, within a definitive form of illusion or play-making [*mise en jeu*]” [13, pp. 101–102]. This is precisely Baudrillard’s quarrel with Michel Foucault, that the celebrated historian’s discourse is “a fluid objectivity, a writing that is nonlinear, orbital, and without fault” [8, p. 10]. The same power described in Foucault is mirrored by the very rhetoric of Foucault, majestic and totalizing. “In the perfect crime”, Baudrillard would write later, “it is the perfection that is criminal” [13, p. 75; *emphasis added*]<sup>12</sup>. Foucault’s own virtuosity as a thinker returns in the form of a totalitarian discourse. What could be worse for Baudrillard?

## The Computer’s Melancholia

Here is the philosopher’s analysis of the series of chess games played in 1996 and 1997 between Garry Kasparov and the IBM computer Deep Blue (the computer lost the first round of matches but won the second): “For Kasparov there is an opponent, there is another. But for Deep Blue there is nothing across the table, no other, no adversary. Deep Blue progresses within the world of its own programming... Now this is exactly where one can imagine man to be definitively superior, far beyond the mental power of number crunching: in this relation of alterity which is based on giving up his own thought. This is something that Deep Blue will never know. It’s the subtle presupposition of play. It is here that man may set himself out in terms of illusion, of decoy, of defiance, of seduction, of sacrifice. The computer understands little of this strategy of weakness, of a game played below one’s skill level, because

---

<sup>11</sup> Baudrillard is very close to Paul Virilio on this question; however, there is a terminological incongruence. Baudrillard’s “accidents” are insignificant glitches easily managed and internalized by the system, whereas for Virilio, “accidents” indicate some sort of massive upheaval. Thus an “accident” in Virilio is much more like a “catastrophe” in Baudrillard.

<sup>12</sup> In a sense, this is also Derrida’s quarrel with Foucault’s first book. See Derrida [17].

it is condemned to play always at maximum capacity. This omission, this ellipsis of presence by which you bring the other to life, even in the case of a microprocessor's virtual ego, is the real thinking of game play... Obviously with a simulacrum one must play against nature" [6, pp. 183–184].

One must play against nature – what a marvelous formulation. Using Baudrillard's lexicon, Kasparov creates a "scene" whereas Deep Blue is forever the "obscene". The only response to the perfect catastrophe, the philosopher suggests, is seduction. It is always *mis en scene* that must win out over objective realism. Stage play over power play. Blue's promiscuity, its total machinic immediacy, is only ever countered by a fatal strategy of otherness, of separation. The pornography of the ultraclose is countered by a dramaturgy of distancing (or what Martin Heidegger called, in a twist of the term one degree further, "de-distancing").

Baudrillard continues: "Now, the machine's ultimate end (its hidden ambition perhaps?) is to be perfect, unbeatable, and immortal. In this the machine understands nothing of the essence of play, and for this reason it will always get beaten in the end, if not by an opponent, then at least by play itself... Thus the machine may be insurmountable in all sorts of tasks, but it is forever handicapped – forever out of play – when it tries to approach the essence of play" [6, p. 185].

Perfect, unbeatable and immortal, this again is what Baudrillard calls a catastrophe. Etymologically, the catastrophe, as "down turning", is not too far from another concept in Heidegger, that of falling; in Deleuze the word is territorialization; in Badiou, representation. Each describes the process of sloughing into a fixity of routine, a known rhythm, or clichéd habituation. As a perfect precision of code, Deep Blue is the perfect catastrophe. On the other hand, the very essence of game playing – which in Baudrillard means seduction, dramaturgy, otherness, distancing, relinquishment, illusion, sacrifice, metaphor, *mis en scene* – is an expression of finitude, of withdrawing and submission within a universe of illusion.

This is why in Baudrillard, simulation is often a metonym for his entire body of work. There is no clean-versus-dirty binarism in Baudrillard, no hacker hero who can unplug from the matrix. (My apologies to the Wachowski brothers who, on this point at least, misread their master.) Yes, there are "events" and "singularities" and "voids" in Baudrillard's cosmos, but his Gnosticism keeps these firmly at bay, trapped in a messianic kairotope of perpetual deferral. Both Kasparov and Deep Blue are neck deep in the fog of the hyperreal. They are both living in a thicket of fictions upon fictions. The difference is that only Kasparov can seduce Blue; Blue is unable to seduce Kasparov. Mathematically speaking, Baudrillard's is the "absolute value" of the dialectic.

The trick, though, is that there are different modalities of the hyperreal. Not negations precisely, they are alternations "on an artificial earth", to ape the elegant expression of Iain Hamilton Grant. First, there is the short-circuit modality of Deep Blue, the expedient, declarative modality of pure

machinic transparency, pure abstraction, frictionless symbolic exchange. After all, computers are entirely artificial or “simulated”. This is true. But second, there is the artifice of seduction, of psychic complicity and oblivion, that accompanies any game player’s experience of illusion or magic. This, too, is an artifice of simulation. The former is what Baudrillard calls evil, the catastrophe, the perfect crime, the ecstasy of communication, lucidity, the banality of the system; the latter is what he calls aesthetic illusion, seduction, phantasm, singularity, or in a slightly different context, a “fatal strategy”. As the philosopher puts it, we can play with Deep Blue because we invented it, but the computer will only become a true player *when it invents us*.

The genius of cybernetics was to drive the Other to extinction. As he writes, “The perfect crime destroys alterity, the other. It is the kingdom of the same” [13, p. 78]. The origin of the word *extinction* is delightful in its redundancy: from the Latin prefix *ex*, meaning “out”, and the root *stinguere*, meaning “to put out or quench”. One can never simply drive the Other out, because of the fact that expulsion is the structural genesis of the Other to begin with. Instead, to make the Other ex-tinct one must put it out out. “Only the redoubling of the sign truly puts an end to what it designates” [15, p. 12]. Or, as Baudrillard put it once, in the middle of an almost autobiographical litany of hypertrophic phenomena, “Disappearance of the Other into its double” [4, p. 22].

This is why simulation gets so much traction in Baudrillard, even to the point of cliché in the writing of his detractors (who for the most part never understood a word he wrote): Both sides of the fence are equally artificial. There is no “before” and “after” in Baudrillard. There is certainly no liberation rhetoric around “mystical shells” versus “rational kernels”. There is only a choice between “disenchanted simulation” and “enchanted simulation”<sup>13</sup>. Both are equally unreal, even if the former is expressive and overt (obscene). The, as it were, moral question in Baudrillard – I only hesitate because the specific term *moral* is so scarce in his writings, even if a stern conscience dominates throughout – the moral question, the thing that most stokes his undying scorn toward the present state of the world, is simply that of picking and choosing between two mystical reals: the “perfect crime” of positivism on one hand or the “fatal strategy” of play on the other. What shall it be, the magic of a pure economism or the magic of ritual play? Of course, either selection is equally unreal. The first conjures the unreality of fascism, whereas the second the unreality of the phantasm. This is also why Baudrillard took so easily to writing about virtual reality, when his *soixante-huit* peers never wrote anything interesting about it. Baudrillard was doing virtual reality before the fact, and so the advent of the actually existing cyberspace of the 1980s and ’90s

---

<sup>13</sup> The terms are from *De la seduction*: “Disenchanted simulation: porno-truer than the true–such is the ultimate simulacrum. Enchanted simulation: the *trompe-l’œil*–falsier than the false–such is the secret of appearance” [5, p. 86].

was nothing more than an obscene extension of his own familiar critical turf. Schtroumpfland, Gulf War 1, or Second Life are all equally obscene, equally criminal, equally pornographic, but still at the same time equally unreal.

## *Nous* Governs the World

“They did it, but we wanted it” – a key to his general ontology [9, p. 11]<sup>14</sup>. The wanting is here. The doing is there. *Nous* (mind, intellect) is near – yes, it is most likely ours or, like Heidegger, *mine*. But the material doing of *physis* (nature) is always there, it is Other. *Physis* withdraws, but *nous* draws with. The “we” is always in spirit, but the “they” is always in deed. (What delicious cataclysm if the “we” was in deed and the “they” was in spirit! Would this not be that form of society whose name is banished from all discourse?) There is thus a segregation effect at the heart of his ontology. As such, a more specialized term is required: Baudrillard’s *metaphysics*.

Oh bankrupt world, oh depraved divisions – not simply of object and spirit but of the unworthy and the acclaimed – why are metaphysics and injustice so perfectly aligned? The one is a foil for the other. In his diaries, Baudrillard observes the *sansabri* of the street: “Her things are always there. She doesn’t throw any of them away. She cares for them just as she would her own body. They have no right to decay before she does. The more humble and down-trodden they are, the more they have a right to exist. Existence is all that remains with them – just as with her, and it’s not much. Those who do great things have no need to exist. Existence is for the poor, a poverty of desire, poverty of pleasure, and poverty of spirit. The rich have projects, but beggars have only their things” [4, pp. 40–41]<sup>15</sup>.

We want and wish; they do. The rich have projects, spirit, *nous*. The poor have *physis* and nothing else. We have the privilege of the ontological; they the ontical. Heidegger: Dasein is ontically distinctive in that it is ontological. Baudrillard: The poor are ontically indistinctive; they *are* ontical<sup>16</sup>. The poor

<sup>14</sup> This is perhaps the most contested claim in what might be Baudrillard’s most controversial book.

<sup>15</sup> It may well be in our projects that we obviate the very object of our attention: “Psychoanalysis puts an end to the unconscious and desire, just as Marxism put an end to class struggle, in hypostatizing them and burying them in their theoretical enterprises” [8, p. 16].

<sup>16</sup> Heidegger and Baudrillard mix like oil and water; it is my own failing to invoke the older philosopher here. The notion of production illustrates well their incompatibility. In Baudrillard, production is *se produire*, to make something appear in what it is in reality. In a famous text from 1972, Baudrillard refers to this as “man’s own power to bring forth the value of his labor (‘pro-du-cere’)” [3, p. 109]. In 1979, he further defines the term: “*pro-duction* ... The original meaning is not in fact that of fabrication but of making visible. It means to show and to make appear” [5, p. 54]. But this same concept – to make something appear as it is – is known in Heidegger, as it was in the Greeks, as *aletheia* (ἀληθεια), often translated in Heidegger as “revealing” or “unveiling” and translated

can only possess phatic expression – and in this sense the French riots of October 2005 were like a mobile phone conversation: “Can you hear me now? Can you hear me now?” – but the rich have the luxury to end all expression entirely<sup>17</sup>. Is it metaphysics that is amoral? No, it is the amoral itself, pure evil, that exudes its own real world, just as sure as the earth turns.

Baudrillard’s work offers a sort of inverted Molyneux’s question for the new millennium. Imagine if you will a human being who from birth has been saturated with freedom, democracy, identity, and connectivity. If his singularity were suddenly restored to him, would he be able to recognize it?<sup>18</sup> “A cosmic precedent: the parting of the light and the world becomes visible. Second mutation: the parting of thought and the world becomes intelligible. Third phase: it disappears?” [4, p. 121]<sup>19</sup>. A reinvention of Molyneux’s question for the new millennium would require not the sudden onset of optical lucidity but exactly the reverse: the removal of the lucidity pact, the lucidity *patch* from the eye, bringing an abrogation of all laws governing cognition and sense. The subject is deaf, dumb, blind, and unfeeling in the absence of all sense input. It disappears? “It disappears”? He is suddenly a singularity. And would he know it? It would be an event.

Don’t ever forget that the real is only a model for simulation, for regulation, for fixation of the radical becoming, of the radical illusion of the world and its appearances, a model for the reduction of all internal singularity, of events, of beings and things to the common denominator of reality [12, p. 129].

“Radical becoming” and “radical illusion”; what is their status? Are they the really-real beyond the real-as-simulation? For there is a beyond, is there not, in Baudrillard’s ontology, even if he rarely speaks of it? What does he

---

in more popular contexts as simply “truth”. Production is anathema to Baudrillard (his antidote to production is seduction). But in the work of Heidegger, revealing is arguably the single most important concept. Admittedly, a study is possible on whether what Baudrillard calls production is in fact “enframing” or possibly “falling” in Heidegger, but such a dissertation is better left for another day.

<sup>17</sup> Baudrillard writes that phatic communication is “a desperate situation where mere contact seems like a marvel” [5, p. 223].

<sup>18</sup> One of the central philosophical problems of its time, eliciting opinion from the likes of Gottfried Leibniz, Hermann von Helmholtz, Denis Diderot, and others, Molyneux’s question was originally posed in 1688 by William Molyneux to John Locke as a thought experiment on the nature of sense perception and cognition. The question is, If a man blind from birth, having already learned to distinguish spheres and cubes by touch, suddenly gains the faculty of sight, will this man be able to distinguish spheres from cubes by sight alone? Baudrillard’s admittedly small contribution to the debate comes in *Cool Memories IV*: “Congenitally blind people who have their sight ‘restored,’ or anyone recently operated on for cataracts, are often completely crippled, and can languish in dismay even to the point of suicide. ... What would it be like for a human being who is suddenly given back his freedom?” [4, p. 147].

<sup>19</sup> The “disappearance” buildup comes a few pages earlier: “In all circumstances, the difficulty is to be there and to not be there, simultaneously. How we are vis-a-vis the world is like this: we are there and we are not there” [4, p. 119].

mean by “world as it is”? [12, p. 129]. Is Baudrillard simply a romantic in wolf’s clothing? There is “something within us”, he writes, that is beyond the bleak reality of accumulation and production<sup>20</sup>. There is an “incalculable force” waiting off in the wings somewhere, only to implode in “events” such as May 1968 or October 2005 [5, p. 80]. Or as in the 1991 Gulf War, he makes reference to “the substance of fact”, which exists beyond the war, itself a nonevent, and which emerges from what he calls the void [10, p. 22]<sup>21</sup>. Is *metaphysical* an unfaithful epithet for such a philosophy of the world?

He thinks not: “My point of view is completely metaphysical”, he admitted to his publisher and interlocutor Sylvère Lotringer. “If anything, I’m a metaphysician” [1, p. 84]<sup>22</sup>. Indeed, starting in the late 1970s, a certain Gnosticism is evident in his writings. Radical illusion (the game against) is the spiritual salvation from this fallen, repugnant reality assaulting us on all sides. What could be worse than the existence of the real? Instead, games and play offer a way to transcend the world through a process of becoming. It is what Christian theologians call grace.

Many have lamented, if he did not exist he would surely have been invented. But it is precisely the opposite. If Baudrillard were not invented, he would have to exist. This is the crux of his thought: *Nous* generates *physis*. The artifice runs before the real. Invention before existence. He is like some dark avatar of Hegel but with the dialectic neutered and inverted into pure, ugly positivity. Again, mathematically speaking, this is the “absolute value” of the dialectic. “To positivize the world”, is mankind’s lot in life [13, p. 35]. The real in Baudrillard is always already an expression of what in Hegel was provocatively termed “Objective Thought” or, in another delightful turn of phrase, a “petrified intelligence”; the real is second nature for both philosophers, it is “nature as the system of unconscious thought” [19, p. 37]. In the ancient epigram of Anaxagoras (the pre-Socratic whom Hegel loved most), *nous* governs the world. Baudrillard would likely agree that *nous* governs the world, but it is a blank *nous*, an undead intellect that fled the spongy innards of human skulls long ago only to waft back from the far corners of our lived surroundings dirty and smelling of sulfur. “Reality is a principle”, writes Baudrillard, “the ultimate and most redoubtable fiction” [9, pp. 38–39]. He is a Hegelian, but a dark and inverted Gnostic Hegel.

<sup>20</sup> Here he hints at an elusive “something” within us. Something within us uncompiler into death, undoes, destroys, liquidates, and disjoins so that we are permitted to resist the pressure of the real and live. Something in the bottom of the whole system of production resists the limitlessness of production, without which we would all already be dead and buried [5, pp. 56–57].

<sup>21</sup> Theory, in the sense of philosophy and criticism, is a return to the void. Theory has an immediate effect – a very material one as well – of being a void.... I don’t see how theory and reality can go together... That’s what seduction is, in the good sense. Not a process of expansion and conquest, but the implosive process of the game [1, pp. 128–129].

<sup>22</sup> Of course any student of Baudrillard will know that pataphysics, not metaphysics, was his true metier.



To read Baudrillard is to experience an overwhelming disgust for the present state of the world. There is Jacques Ranciere's [23] *Hatred of Democracy* or Chris Kraus and Sylvere Lotringer's [20] *Hatred of Capitalism*. But the implicit subtitle to every Baudrillard text ever written was always *Hatred of the Real*.

## The Separative Cause

There exist causes from whose nature some effect does not follow. There exist causes that preempt their own effects from coming to be. In an early text from 1969, "Play and the Police", Baudrillard [3] speaks of a "principle of separation". This principle is how he rethinks repression not through the notions of negation, aggression, or vital forces being blocked but through the concepts of ambiance, integration, and participation. The "unity of desire" is broken, he suggests, into a never ending series of private-sphere negotiations. The question becomes Am I liberated? nor Are we? "The separative cause, which bursts through the unity of desire and establishes human activity across several zones... is most effective at neutralizing energies" [3, pp. 18–19]. Thus, in what Deleuze would describe later as the distinction between discipline and control, Baudrillard here posits a model of repression through expression, a stunting of the drives through the very facilitation of those drives into new control spaces. A new ambiance permeates the social field. The masses are not repressed, no never, they are allowed to dream! With reference to Marcuse's concept of "repressive desublimation", Baudrillard calls this "the repression of desire ... through the emancipation of needs" [3, p. 20].

Again, "they did it, but we wanted it". The separative cause reveals how ideology and reification operate under neoliberalism. Summarize it like this: *Exploitation is material, liberation is semiotic*. The material is the realm of political failure; the social is the realm of utopian compromise. In Baudrillard, the principle of separation is the principle by which the two are segregated and divided into two distinct domains, the one to play the fool for the other.

The separative cause has two steps. To achieve some semblance of pedagogical coherence, I will telescope them into a cause-and-effect narrative, but to be precise, Step 1 and Step 2 both happened at the same time.

In Step 1, the given phenomenon, which exists primordially as an undivided problematic containing both progressive and reactionary political impulses, is first separated into (a) a material modality and (b) a social modality. For example, with global warming, there is the material modality of carbon dioxide emissions, automobiles and roads, the oil industry, and so on, while at the same time there is the symbolic social modality of desiring clean air, "thinking green", and the so-called awareness campaigns.

The principle of separation occasions the phenomenon first through an alliance formed between the progressive political impulse and the domain of the social or public sphere. A progressive moral horizon of significant

magnitude invests itself in the social sphere. This moral plane develops its own independent logic and will likely experience a flourishing cycle of achievement and resolution but always within the “symbolic” realm of the social or public sphere. From time to time, small material changes may be incorporated into the logic of moral resolution but only those minor enough not to impinge upon the superiority of the social.

In Step 2, the progressive political impulse is *negated* and as negation finds its home in the domain of the material. Thus a reactionary political project blossoms within the realm of the physical world. This project realizes its ends, developing the necessary mechanisms and infrastructures required to continue and grow.

In Baudrillard, the separative cause is this overall structure. What the separative cause occasions, or “makes present”, is the ability for both gratuitous exploitation and a heightened moral instinct to coexist within the same universe. It is perhaps seen best in Baudrillard’s controversial critique of sexual liberation in Part 1 of *Seduction*. A structure of both liberation and deferral, of dazzlement and insight, of both ignorance and realization, of both expression and silence – all sides unify together but only at the cost of a complete and incontrovertible segregation between the symbolic and the material. The progressive stance of the one allows for the reactionary stance of the other. The end result is the current state of affairs: an oil company that is nevertheless “green”, a world bathed in blood but devoted to peace, a global consumer product that is still tagged “fair trade”.

The separative cause occasions. But it occasions a “presence”, a presence that must be crossed out or held in suspension with quotation marks. The presence occasioned by the separative cause is in fact an abatement of presence, a lessening of being. What it makes present is a structure of suspension. A “subject” is the name given to those entities able to flourish within such a structure of suspension.

As Baudrillard was able to see, most all phenomena in contemporary life are occasioned through this “separative cause” or principle of separation. The environmental movement is a perfect example. In today’s world, it is structurally impractical if not outright impossible to be an environmentalist in any true sense. Imagine: An activist drives to a rally against global warming. The contradiction is clear. His actual spiritual liberation is undercut by the tailpipe fumes of his own expression. His intentions are good, but there is a physical base – that depraved automobile contraption – that creates conditions of impossibility that are symbolically if not practically insurmountable. Of course, many today refuse to participate in the global system of environmental exploitation by casting off all worldly possessions. But this comes at the cost of complete withdrawal from the world system, a price too high to pay for most. Like the computer at the heart of today’s planetary organization, the costs are thus binary in that they offer an all-or-nothing option, but only an “option” insofar as the nothing is reified into material reality and the all spins on into oblivion. This is how the separative cause operates.

Other examples include the curious and no doubt tense axis of inaction forged between the United Nations and American foreign policy after the new millennium on issues such as Darfur peace: the symbolic assertion on the side of the United States that, in no uncertain terms, “this is genocide”, flanked only by a negation of that same claim in abandonment and blindness within the realm of real material commitment. Or consider the structural adjustment agreements of the International Monetary Fund, which travel on wings of hope to the so-called backward economies of the globe but carry enclosed the harshest austerity measures, leaving the infected country with a curse of legalized deterritorialization and fiscal and cultural subjugation for decades to come. Exploitation is material, liberation is semiotic. This is how the separative cause occasions, or brings to presence, certain phenomena in today’s global kingdom. The democratization of Iraq is realizable only through subjugation; clean air is realizable only through a futures market in “pollution credits” – and around and around. Might this separative cause be also known by a synonym twin, “civilization”? In Baudrillard, the term was simply the real. It occasions real human worlds by allowing them to come to be.

The 1960s in France lasted until about 1974 or 1975. It was a decade quick to begin and reluctant to end. Spanning the terminus are two Baudrillards. The first is younger and more conventionally leftist. He was fully embedded in the intellectual debates of the late 1960s. He was a Marxist, writing on labor and needs, use-value and production. Much of his efforts went into trying to correlate the legacy of the political economy of the 19th century into a more current society of the image and of rising commercialization and consumption. He was, in this sense, in step with theorists such as Julia Kristeva and the *Tel Quel* group of the late 1960s, or even the Situationist International, or Barthes and his critiques of consumer mythology. But after around April or May of 1974 – as Barthes accompanied the *Tel Quel* editors in their voyages to China to witness firsthand the Maoist theory (*la pensee-maotsetoung*) they had been espousing back home, only to become entirely disillusioned with this new fad of militancy – the entire progressive theoretical framework of the 1960s began to slip away. Suddenly the 1960s were irrelevant. The Situationist International disbanded in 1972. Philippe Sollers and Kristeva turned to theology, to the *nouveaux philosophes*, and in 1977 replaced their former pro-Maoist stance with a rather unexpected pro-Americanism.

But while much of French theory went to seed in the middle 1970s, Baudrillard came of age. Beginning with incidental pieces such as “Strike Story” (“*Conte de greve 3*”) in 1973 [3] and the books *Symbolic Exchange and Death* (1976) and *The Beaubourg Effect* (1977), and reaching full culmination with *Seduction* (1979), he developed a whole new theoretical vocabulary that was completely in tune with the historical transformation in the mid-to late 1970s into digitization, postindustrial economies, immaterial labor, mediation, and simulation. His theories of play and games are at the very heart of this transformation. By the end of the 1970s, the traditional Marxist

concerns mostly go away. A new lexicon emerges that would define his career right through to his death in 2007. Rhetorically he begins to abandon traditional argumentation and the essay format. He evolves into a diaristic style of journalistic, *actualite* criticism. His interventions become shorter, often standardized to a 2 – to 3 page chunk, or shorter even to the aphorisms of *Cool Memories*, which begin in 1980. An unusual arc, Baudrillard becomes more unconventional and uncompromising the older he gets. His early books are smart and critical, but they have a certain intellectual tameness to them, a kind of predictability within the French intellectual scene of that period. But his later writings are as unrelentingly original as any written in the last hundred years – so much so that Baudrillard became rather unfashionable on the Left in the 1980s and '90s, with chatter about how he had “gone off the deep end” or maybe even gone crazy. Perhaps he was a victim of his own radicality. Thus there are the two voices in Baudrillard, the early voice, which lasted less than 10 years, and the mature voice, which lasted about 30. For example, in 1969, he wrote the following emblematic passage on the sociological and dialectical foundations of modern technics: “All technical practice is social practice. All technical practice is immersed in the social will. But it doesn’t present itself as such: it alleges to have an autonomy, an innocence, a Technical Rationality founded on Science” [2, p. 147]. Run of the mill stuff, any progressive sociologist of the period could have written as much. But by 1976, he was already abandoning dialectics and writing instead on what would later be called the “fatal strategy”: “It is impossible to destroy the system according to a logic of contradiction.... Everything produced by contradiction... only returns to the system and encourages it.... One can only respond to death with an equal or greater death.... The worst mistake, which all our revolutionary strategies are guilty of, is to believe that we can put an end to the system on the plane of the *real*” [3, pp. 335–336].

Now we are getting somewhere. Two voices, the new and the overdue. The young Baudrillard wrote on production, repression, and fetishism; the mature on seduction, destiny, and evil. The early was Marxist and sociological, and the late was Hegelian and metaphysical. First he was modern, but later... he was of another time.

What if Baudrillard were a gamer? Of course he was one already. The best that ever lived. He did not write much about play as a young author, only incidental pieces here and there, such as the excellent “Play and the Police” (1969). But after the late 1970s, play moved to the very center of his philosophical and critical project. In the end, the interesting claim to make is not that games are simulacra. It is precisely the opposite: Games are the real, emptied of all reality, existing in a permanent state of anticipation. The nongamic realm becomes pure death, always too early to count and never late enough to have taken place.

Does a eulogy end with perfection or with death?<sup>23</sup>

<sup>23</sup> The best eulogy to Baudrillard I have yet read is Lovink and Wark [21].

Choose the perfect event, our departed philosopher caught in the muddle of a subway strike: “These days on strike are a sweet utopia. We must walk and walk, finally deprived of the means of communication, finally deprived of all the amenities so that we can live without any quid pro quo. A second of subtraction, a second of perfection.... The image of an ideal society... what a dream!” [4, p. 25]<sup>24</sup>.

## References

1. Baudrillard, J. “Forget Baudrillard: An interview with Sylvère Lotringer”, *Forget Foucault*. New York: Semiotext(e) Publ., 1987, pp. 65–137.
2. Baudrillard, J. “La pratique sociale de la technique”, *Utopie*, 1969, No. 2/3, pp. 147–155.
3. Baudrillard, J. “Le ludique et le policier & autres écrits parus”, *Utopie* (1967–1978). Paris: Sens & Tonka Publ., 2001, pp. 137–138.
4. Baudrillard, J. *Cool memories IV: 1995–2000*. Paris: Éditions Galilée Publ., 2000. 147 pp.
5. Baudrillard, J. *De la séduction*. Paris: Éditions Galilée Publ., 1979. 248 pp.
6. Baudrillard, J. *Écran total*. Paris: Éditions Galilée Publ., 1997. 235 pp.
7. Baudrillard, J. *L’Autre par lui-même: Habilitation*. Paris: Éditions Galilée Publ., 1987. 89 pp.
8. Baudrillard, J. *L’Effet Beaubourg*. Paris: Galilée Publ., 1977. 50 pp.
9. Baudrillard, J. *Lesprit du terrorisme*. Paris: Éditions Galilée Publ., 2002. 128 pp.
10. Baudrillard, J. *La Guerre du Golfe n’a pas eu lieu*. Paris: Éditions Galilée Publ., 1991. 91 pp.
11. Baudrillard, J. *La pensée radicale*. Paris: Sens & Tonka Publ., 1994. 94 pp.
12. Baudrillard, J. *Le paroxyste indifférent: Entretiens avec Philippe Petit*. Paris: Éditions Grasset & Fasquelle Publ., 1997. 203 pp.
13. Baudrillard, J. *Les Mots de passe*. Paris: Éditions Fayard Publ., 2000. 106 pp.
14. Baudrillard, J. *Les strategies fatales*. Paris: Éditions Grasset & Fasquelle Publ., 1983. 273 pp.
15. Baudrillard, J. *Power Inferno*. Paris: Éditions Galilée Publ., 2002.
16. Caillois, R. *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard Publ., 1967. 378 pp.
17. Derrida, J. “Cogito et histoire de la folie”, *L’écriture et la différence*. Paris: Éditions du Seuil Publ., 1967, pp. 51–97.
18. Genosko, G. “The uncollected Baudrillard”, in: J. Baudrillard, *The transparency of kitsch*. London: Sage, 2001. pp. 143–154.
19. Hegel, G.W.F. *Encyclopedia of the philosophical sciences: Part one. The science of logic*. Cambridge, UK: Oxford University Press Publ., 1975.

<sup>24</sup> Nevertheless, death is still a more “timely” event, and thus comes perfectly last even in spite of its own effacement. Final words of the thinker: I always arrive on time. This kind of punctuality is akin to a meeting with death, when of course we are always exactly on time. Or rather it is death which will always be timely in the meeting. It’s not that death waits for us there. It’s just that when it will be there, we will be there too [4, p. 116].

20. Kraus, C. & Lotringer, S. *Hatred of Capitalism: A Semiotext(e) Reader*. New York: Semiotext(e) Publ., 2001. 421 pp.
21. Lovink, G. & Wark, M. "Radical sadness", *Nettime*. 2007, March 15. [<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0703/msg00022.html>, accessed on 25.09.2007].
22. Negarestani, R. "The militarization of peace", *Collapse*, 2006, No. 1, pp. 53–91.
23. Rancière, J. *Hatred of Democracy*. London: Verso Publ., 2007. 106 pp.