

Санкт-Петербургское философское общество
Санкт-Петербургский государственный университет
Философский факультет

Михаил Куртов

**МЕЖДУ СКУКОЙ И ГРЕЗОЙ
АНАЛИТИКА КИНООПЫТА**



Санкт-Петербург
2012

ББК 71
К 93

*Рекомендовано к публикации
бюро Санкт-Петербургского философского общества
и Ученым советом философского факультета
Санкт-Петербургского государственного университета*

Рецензенты:

д-р филос. наук, проф. Е. Г. Соколов (СПбГУ),
д-р филос. наук, доц. О. С. Борисов (СПб ИТМО)

Куртов М. А.

К 93 Между скукой и грезой. Аналитика киноопыта. — СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2012. — 158 с.
ISBN 978-5-93597-105-2

Монография посвящена анализу кино как социального и экзистенциального опыта. Предпринята попытка придать опыту скуки в кино позитивный смысл, а также теоретически реабилитировать опыт киногрезы. «Концептуальным клеем», скрепляющим феномены скуки и грезы, служит в исследовании вопрос о технике. Дается набросок онтологии кино, отвечающей его техническому генезису (субстанциальная кинотеория), и устанавливается место и роль этой онтологии в историческом движении мысли (метафизика интересного). Отталкиваясь от социальных и феноменологических диспозиций, автор стремится выйти к анализу бытия-в-кино и бытия-с-кино.

Монография дополнена первым русским переводом из выдающегося французского философа техники Ж. Симондона (1924—1989).

Издание адресовано теоретикам кино и медиа, философам техники, культурологам, а также всем скачущим и грезовидам.

ББК 71

© Куртов М. А., 2012

© С.-Петербургское
философское общество, 2012

ISBN 978-5-93597-105-2

© Философский факультет СПбГУ, 2012

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
ГЛАВА 1. ОПЫТ КИНО	
Опыт зрительства	9
Кино и философия: проблема связи	13
Опыт развлечения и скуки	17
ГЛАВА 2. СКУКА И ТЕХНИКА	
Социальный диспозитив кино	21
Скука в кино	25
Кино как опыт развлечения	30
Краткая история скуки	34
Скука в кино: экзистенциальная интерпретация	40
Техника и время	49
Техника, истина, тайна	52
«Механизмы» скуки в кино	54
Онтологическое кино	58
ГЛАВА 3. ОТ СКУКИ К ГРЕЗЕ	
Кино как нигилистическая интерпретация мира	63
По ту сторону скуки и развлечения	65
Субстанциальная теория кино	72
Метафизика интересного	79
К феноменологии интереса	90
Греза как опыт	95
«Герой присутствия»	100
Машина грезы	108

ГЛАВА 4. ПОСЛЕ КИНООПЫТА

Кино и новая метафизическая установка	113
К техноэстетике кино	115
Интерес есть медиум	121
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	126
ПРИЛОЖЕНИЕ	129
Ж. Симондон. О способе существования техниче- ских объектов. Заключение (фрагмент).	
БИБЛИОГРАФИЯ	148

ВВЕДЕНИЕ

В течение последних ста лет кино задает модели, по которым конституируется социальная реальность: зритель проникается сюжетами и мотивами кинофильмов, усваивает транслируемые с экранов поведенческие паттерны, реагирует на формируемую кинематографом политическую «повестку дня». Современное общество предстает в известном смысле как «глобальный кинозал».

В то же время само кино трансформируется на основе обратной связи с обществом. Налицо своего рода причинно-следственная петля, затрудняющая обнаружение источника, «первого принципа» тех и других изменений.

Цель нашего исследования — выявить скрытые как от расхожего мнения, так и от позитивных наук метафизические предпосылки кино как опыта, по отношению к которым и развитие общества, и эволюция кино предположительно выступают лишь как симптомы.

Кино — первая институционализованный форма развлечения и, одновременно, первый вид искусства, рожденные новоевропейской индустриальной техникой. Опыт кино существенно определен его техническим средством, поскольку «содержание» средства кино социально и исторически детерминировано прежде самого содержания киноопыта. Если первые зрители видели в кинематографе исключительно машину, то вскоре это машинное происхождение было затушевано — на первый план вышла рецепция кино как эстетического феномена. Однако в повседневном опыте кино сохранились неприметные следы его технического генезиса, в которых, как в каплях воды, отражается история взаимоотношений техники и общества.

Обычно, когда говорят о кино, упускают из виду два значимых обстоятельства его рождения. Первое: изобретение кино было изобретением не только киноаппарата, но и коммуникативной ситуации кинопросмотра. Условия кинопросмотра включают в себя затемнение, моторную атрофию и соблюдение социального кода. Второе обстоятельство, — которое не может не вызывать удивления, — это то, что из всего множества потенциальных функций киномедиума социально

востребованной оказалась в первую очередь развлекательная. Таким образом был задан социальный *telos* кино: кино как институт предназначено для развлечения, — а также *ethos* кино: условия кинопросмотра изолируют субъекта и принуждают его к бездействию. Очевидно, что *telos* и *ethos* кино противоположены, они находятся в раздоре. Игровой художественный фильм, ставший институциональным стандартом кинозрелища, был призван ответить на вызов, брошенный *telos*'у кино его *ethos*'ом.

Выказывает ли себя сегодня в опыте кино этот раздор? Да, но скрытым, неочевидным образом, а именно — в *опыте скуки*. Развлечение в кинозале пронизано скукой, поскольку та фактически вписана в сам медиум кино, подчиняющий себе зрителя и принуждающий его воспринимать мир глазами машины. В результате зритель претерпевает своего рода технизацию. В этой технизации, по нашему предположению, и заключена причина скуки в кинозале.

Опыту скуки в кино никогда не придавалось позитивного смысла, так как он входит в противоречие с телеологией кино как социального института. Это «слепое пятно» в кинотеории представляется симптоматичным — оно связано с историей истолкований смысла и назначения техники.

Феномен скуки историчен и возникает в XVII в. как провал попыток новоевропейской техники эффективно использовать время, укротить временность. Скука генетически связана с *по-ставом* как новоевропейским способом раскрытия потаенного. Но и сама развлекательная телеология кино есть следствие истолкования *techne* кино единственно как *по-става* аффектов. Неслучайно немецкое *Vorstellung* означает одновременно «представление» как философское понятие, «театральное представление» и «киносеанс»: развлечение есть не что иное, как историческая ипостась представления. Кинокартина мира, представленная и механически по-ставляемая зрителю, не могла вызвать иной потребности, кроме потребности быть аффицированным, развлеченным. Однако в отличие от социопсихологической потребности в развлечении, которая присуща всем эпохам, *метафизическая нужда* в развлечении, впервые описанная Паскалем, принципиально неудовлетворяема. Когда нехватка аффицирования (то есть потребность в развлечении) соединилась с представлением (то есть с идеей

безграничности и неисчерпаемости данного в опыте мира объектов), эта нехватка получила имя скуки. Скука есть своего рода усталость субъекта от своего представления и — по выражению Хайдеггера — «скрытое предназначение» современности.

До Хайдеггера феномен скуки не был проанализирован со всей серьезностью, так как он не схватывается категориями причинно-следственной связи и психического переноса, которыми оперирует анализ сознания: скука является гибридным — частично объективным, частично субъективным образованием, позитивно описать который можно только средствами феноменологии присутствия. *Скука в кино* не была до сих пор тематизирована как позитивный феномен бытия-в-кино, поскольку почти все кинотеории явно или неявно рассматривают отношение между зрителем и зрелищем как интенциональное: они уподобляют кино новоевропейскому театральному представлению, отграничивая зрителя от зрелища, как *res cogitans* отделена от *res extensa*. В этой классической парадигме скука предстает как разрыв между субъектом и сущим, а скука в кино — как «неудача институции» (Метц). Однако граница между зрителем и зрелищем в кино проходит там, где киноаппарат проникает в психический аппарат: локализовать ее невозможно. Кинозритель и кинозрелище едины, как един обуславливающий их технический субстрат; они скорее подобны двум атрибутам Спинозовской субстанции: отношение между ними устанавливается не через развлечение, которое, наряду со скукой, является лишь их модусом, а через принадлежность к «Богу» кино — киноаппарату.

Традиционную интерпретацию кино как социального института, чья функция ограничена развлечением, мы называем нигилистической. Ее главной ошибкой является то, что она подверстала кино под метафизику представления, не посчитавшись с особой метафизикой техники, лежащей в его основе. Дело в том, что изобретение кино принадлежит уже не «классической», а «современной эпистеме» (Фуко), вступившей в силу на рубеже XVIII—XIX вв., в период промышленного переворота. Эта новая, посткантовская метафизическая установка характеризуется «крушением представления» и «вторжением производства в мир представления» (Делез, Гваттари).

Помимо культурной апроприации феномена скуки писателями и философами-романтиками, эта новая метафизическая установка отмечена еще двумя событиями — деэкономизацией и эмансипацией понятия Интересного, а также тематизацией феномена грезы. Эти два события «современной эпистемы» также получили отражение в повседневном опыте кино как производственного феномена.

Понятие Интересного, которое Кьеркегор определял как «категорию поворотного пункта», возникает, согласно нашей гипотезе, как результат осознания того, что развлечение стало метафизической нуждой. В изложенной в исследовании субстанциальной теории кино понятие Интересного призвано описывать аффективную связь между зрителем и зрелищем, альтернативную развлечению.

Сравнение фильма с грезой проходит через всю историю кино, однако смысл этого сравнения менялся. Если до начала Золотого века Голливуда, до конца 1920-х гг., оно служит апологии киноискусства, то позже — его осуждению. Мы полагаем, что это связано, с одной стороны, с присущей грезе социальной продуктивностью, которая, по Э. Блоху и Г. Башлярю, отличает этот феномен от смежных понятий фантазма и социальной иллюзии, и, с другой стороны, со стремлением капиталистического способа производства направить эту продуктивность на осуществление социального контроля, обесценить грезу. Собственно, сама возможность говорить об *опыте* кино возникла из утраты *невинности* кино. Поставив целью заново обрести невинность восприятия кино, которая была у первых зрителей, мы предприняли попытку теоретически реабилитировать киногорезу.

В расхожем понимании скудность фильма эквивалентна низкой оценке его качества, а грезность равнозначна бегству от реальности. Но эти реакции свойственны не только кинозрителю. Бытие-в-кино есть сгущенная, драматизированная ситуация бытия-в-мире. Современное общество также склонно терять время в развлечении, оно также боится скуки и не доверяет грезе — тогда как, возможно, только в этих двух модусах и проясняется смысл социального настоящего и будущего.

ГЛАВА 1. ОПЫТ КИНО

Опыт зрительства. В центре нашего исследования — опыт кинозрителя. Философская традиция знает две трактовки понятия опыта: одна ограничивает его познавательной сферой (Д. Юм, И. Кант, Э. Гуссерль), другая расширяет его за пределы когнитивного взаимодействия (Дж. Дьюи, М. Хайдеггер, Ж.-П. Сартр). Так, для Дьюи понятие опыта «обозначает поле, солнце, облака и дождь, семена и урожай, человека, который трудится, планирует, изобретает, использует, страдает и наслаждается. Опыт обозначает все, что переживается в опыте, мир событий и людей; он обозначает мир, схваченный в опыте, дела и судьбу человека» [161, р. 384]. Хайдеггер говорит о «повседневном опыте окружающего мира» [127, с. 181]. Поскольку специфика кинематографа как социокультурного феномена состоит в том, что он, во-первых, конституировался в ежедневном взаимодействии людей с ним, во-вторых, возвращал с экранов образы будничного существования, для нас важна установка на рассмотрение опыта повседневности.

Кино возникло как массовый феномен, и уже поэтому киноопыт, строго говоря, никогда не индивидуален. Еще Б. Балаш замечал, что «сама техника кино исключает абсолютный индивидуализм» [15, с. 311]. Развивая идеи В. Беньямина и З. Кракауэра, О. Аронсон приходит к выводу, что «кинематограф формирует собственного субъекта восприятия, и этим субъектом выступает уже не “я” (психологизированный субъект), а масса» [39, с. 15]. Опыт кино, таким образом, это всегда социальный опыт.

Под опытом кино мы, однако, понимаем не инфильтрацию зрителя сюжетами и мотивами кинофильмов, не ассимиляцию транслируемых с экрана социальных и психологических паттернов, не реакцию на формируемую кинематографом политическую «повестку дня» и т. д. Философский анализ опыта кино предполагал бы рассмотрение не столько содержания киноопыта, сколько условий его возможности. Условием возможности киноопыта является медиум кино, который детерминирован прежде самого содержания киноопыта.

Ставшая популярной в последней трети XX в. теория медиа во многом обязана своим рождением знаменитому тезису

М. Маклюэна «средство коммуникации есть сообщение». Этот тезис неоднократно и с разных позиций подвергался критике, но нельзя отрицать того, что он открыл новую и весьма плодотворную область исследований и что эти исследования могут быть по своему характеру только философскими¹.

Согласно Маклюэну, специфическим «сообщением» кино, образующим поле опыта, является не содержание экранной продукции, а форма, в которой это содержание доносится до зрителя: «Воздействие кинематографической формы никак не связано с тем содержанием, которое ее наполняет» [70, с. 22]. «Грубо говоря, “послание” железной дороги — это не уголь или путешественники, которых она перевозит, это видение мира, новый статус населенных пунктов и т. д. “Послание” телевидения составляют не образы, которые оно передает, а новые способы отношений и восприятия, навязанные им, изменение традиционных систем семьи и группы», — комментирует Ж. Бодрийяр мысль Маклюэна [23, с. 160]. Наша задача состоит в том, чтобы исследовать феноменологию средства кино и попытаться описать «содержание» этого средства. «...”Содержание” средства коммуникации подобно сочному куску мяса, который приносит с собою вор, чтобы усыпить бдительность сторожевого пса нашего разума», — пишет Маклюэн [70, с. 23]. От глубины анализа средства зависит масштаб раскрываемого «воровства».

Вместе с тем, мы не станем ограничиваться социальным измерением тех последствий, которые влечет за собой кино как медиум: наша конечная цель в том, чтобы, отталкиваясь от социальных диспозиций, рассмотреть бытие-в-кино и бытие-с-кино — иными словами, онтологизировать кинотеорию.

Итак, опыт средства кино есть, в первом приближении, совокупность институциональных моментов кинозрелища, воз-

¹ Б. Гройс дает этому убедительное объяснение: «...следует избегать соблазнов сциентистского дискурса. ...Упускается из виду, что именно функция медиального носителя как такового не поддается научному описанию — ведь в то время, когда соответствующие приборы научно исследуются, они функционируют не в качестве медиальных носителей, а исключительно в качестве предметов этого исследования. Мы лишь тогда можем научно анализировать любые медиальные носители, включая человека, когда они не функционируют в качестве носителей знаков» [36, с. 44–45].

действию которых подвергается зритель. Рассмотрим вкратце, как отношение кинозритель—кинозрелище тематизировалось ранее.

Исторически первый подход к анализу кинозрительства (*cinema spectatorship*) сформировался под влиянием гештальт-психологии: в 1910-х годах ученик В. Вундта Г. Мюнстерберг разработал менталистскую теорию кино, согласно которой кино способно обращаться к человеческому духу, подражая его механизмам (вниманию, памяти, воображению, эмоциям) [184]. Свой вклад в изучение зрителя в 1920-е гг. внесли советские кинематографисты (в первую очередь В. И. Пудовкин [99], С. М. Эйзенштейн [136; 137], Л. В. Кулешов [61] и Д. Вертов [26]), которых занимала преимущественно проблема эмоционального воздействия на аудиторию, для решения которой они привлекали данные современной им психологической науки: так, подспорьем для теоретического творчества С. М. Эйзенштейна стала рефлексология Бехтерева [136, с. 60]. Созданный в 1947 г. во Франции Институт фильмологии исследовал воздействие фильма на зрителя с точки зрения психофизиологии и восприятия движущегося изображения [163, р. 165—167]. Эти исследования подготовили почву для возникновения первого социально-антропологического труда о кино (Э. Морен [181]). 1970-е гг. отмечены расцветом психоанализа кино (К. Метц [179], Ж.-Л. Бодри [145]), в 1990-е — подхваченного С. Жижеком (см., например, [118]), а 1980-е — расцветом гендерных исследований (Л. Малви [72]). В 1990-е и 2000-е гг. возникают, в основном, синтетические теории зрительства (см., например: Дж. Мейн [176], Г. Тернер [198]).

Кинотеория Ж. Делеза, на первый взгляд, не представляет особого интереса для анализа кинозрительства: зритель в ней элиминирован, точнее, обладает «вынесенной вовне чувственностью» [11, с. 148], которая всегда уже присутствует в самих фильмах. Диалогия Делеза сигнализировала об исчерпанности традиционного подхода к анализу зрительства: была продемонстрирована возможность анализа кино без опоры на субъекта кино.

Безразличие к зрителю хоть и является «упущением» делезовской концепции, однако это цена, которую пришлось заплатить за депсихологизацию кинотеории. Мысль Делеза на позднем этапе своего развития движется, как правило, в двух

планах — метафизическом и социально-философском: последний для Делеза не менее важен, чем первый. При этом кинозритель в его теории утрачивает часть своей социальности, а именно — тот ближайший круг, который представлен кинозалом. Те конкретные социальные условия, в которых находится кинозритель во время просмотра, оказываются неучтенными.

Согласно Делезу, анализ фильма должен осуществляться с точки зрения Целого, понятого как становление — как то, что размыкает и толкает вперед образы-движения (подвижные срезы длительности) и определяет образы-время (образы самой длительности) [39, с. 40—52]. Обратим внимание на следующее обстоятельство: сама по себе коммуникативная ситуация кинопросмотра, которая является частным случаем бытия-в-мире и в которую зритель вброшен (и которую Делез, выносящий бытие-в-мире за скобки, игнорирует), также является одним из срезов Целого, длящегося за пределами киноэкрана, — она связана с ним «тонкой нитью»¹. Таким образом, в пробергсоновской кинотеории обнаруживается «лайзека» для изучения ближайшего социального поля кинозрителя. Не желая, как и Делез, возвращаться к добергсоновскому психологизму (что было бы чревато тривиальным и анахроничным анализом), мы предлагаем перенести феномен кинозрительства на почву аналитики повседневности — еще одной теоретической установки, чужающейся психологизаций.

Здесь, как нам кажется, проходит любопытная линия смычки между бергсонистской теорией кино Делеза и фундаментальной онтологией М. Хайдеггера, так как первый фактически подхватывает у последнего концепт повседневности. О. Аронсон пишет: «Делез в “Кино” явно ориентирован на бергсонизм в понимании времени, но подспудно, конечно, его “время” сильно связано хайдеггеровским “временем повседневности”...» [39, с. 27]. Сказываются также идеи Кракаэура, замечавшего, что кино исследует «...ткань повседневной жизни, структура которой различна в зависимости от страны, на-

¹ Образ «тонкой нити», используемый Делезом, взят у Бергсона: «Конечно, *нить*, связывающая его <Солнце> с остальной Вселенной, *очень тонка* <курсив наш>. И, однако, именно по ней даже мельчайшим частицам того мира, в котором мы живем, передается длительность, присущая Вселенной как целому» [20, с. 47].

рода и времени» [59, с. 382]. В книге о кино Делез делает ремарку, что единственное, что связывает Бергсона и Хайдеггера, это концепция открытости (или Целого), которую они оба используют для объяснения «специфичности времени» [39, с. 50]. Ставя себе целью рассмотреть временное измерение киноопыта, мы таким образом намечаем «пунктир» преемственности между проектами Бергсона—Делеза и Хайдеггера.

Прежде чем погрузиться в философский анализ киноопыта, поставим вопрос о связи между кино и философией. Слишком поспешно и доверительно опираясь на недолгую историю академической кинотеории, этот вопрос нередко полагают снятым, из-за чего анализ феномена кино в целом приобретает, на наш взгляд, поверхностный характер.

Кино и философия: проблема связи. Связь между кино и философией сущностно проблематична. С конца 1960-х — начала 1970-х гг. (когда кинотеория входит в корпус академических дисциплин¹) философия нередко делает кинематографу комплименты, усматривая в нем не просто эстетический или социальный феномен, а обещание новой мысли, новый орган мысли. Между тем в отношении кино философия часто впадает в два «греха»: 1) некритично заимствует для собственных концептуализаций аппарат искусствоведения (который якобы уже дан в самом кино), в результате чего не может выйти за пределы чисто киноведческих интерпретаций; 2) использует кино как материал для иллюстрации собственных положений (которые якобы универсальны) и, в конечном итоге, не обогащает ни себя, ни зрительский опыт. В качестве примера «греха» первого типа можно привести интерпретацию крупного плана как «кастрации» и «синекдохи»: в таком понимании психоанализ и лингвистика слепо идут на поводу у здравого смысла, трактуящего крупный план как изоляцию части от целого («Как весьма точно показал Балаш, крупный план отнюдь не вырывает собственный объект из множества, частью которого он является или может быть — он абстрагирует этот объект от всех пространственно-временных координат, то есть возводит его в ранг Сущности» [39, с. 153]). К «грехам» второго типа можно отнести пролакановскую кон-

¹ Подробнее об истории академической кинотеории см. [167].

цепцию киноэкрана как «зеркала»: статьи С. Жижека об А. Хичкоке и документальный фильм с участием философа («Киногид извращенца», С. Файнс, 2006) свидетельствуют о чисто иллюстративной ценности киноматериала для психоанализа¹. Нам представляется, что исток подобных ошибок — в нечувствительности к кино как самобытному феномену и в неоправданном желании применить к нему инструменты, которые хорошо зарекомендовали себя в других областях.

В последние годы критичность по отношению к кинотеории, к ее основаниям возрастает. Американский исследователь Т. Вартенберг в статье из сборника 2008 г. привел четыре возражения на идею «фильма-как-философии» [188, р. 549–559]: 1) возражение по причине всеобщности: философия как выразительница генерализованных истин не может применяться к анализу произведений искусства, которые единичны; 2) возражение по причине однозначности (*explicitness*): философские пропозиции однозначны, чего нельзя сказать о кинематографических высказываниях; 3) возражение по причине «вчитывания» (*imposition*): пересказ фильма часто смешивают с его интерпретацией; 4) возражение по причине банальности: философский анализ кино, как правило, приносит — для собственно философии — весьма заурядные плоды. Так, настоящим рогом интерпретационного изобилия (см., например, [51]) стал для множества пишущих о кино фильм «Матрица» (Э. и Л. Вачовски, 1999), однако едва ли кому-то из них удалось привнести спекуляциями вокруг него что-то новое в философию, помимо того, что уже было эксплицитно вложено в

¹ Ж.-М. Фродон, главный редактор журнала «Cahiers du cinéma», комментировал отношение философов к кино следующим образом: «Делез был в курсе всего, что происходило в кино и в кинокритике, у него можно найти массу ссылок на самые разные тексты о кино. Этим он существенно отличается от многих других теоретиков, социологов, философов, экономистов, культурологов, которые просто используют кино для иллюстрации своих теорий. Например, от Жижека, хотя он много смотрит, любит кино. Или можно вспомнить недавний ажиотаж вокруг “Матрицы”. Должна быть восприимчивость по отношению к экранному зрелищу. Нельзя рассматривать кино только как объект приложения философских теорий. У Делеза и Рансьера есть эта восприимчивость. Они пишут про кинематограф, находясь внутри него» [64, с. 85].

фильм прямой отсылкой к Бодрийяру: в одной из сцен главный герой берет в руки книгу «Симулякры и симуляция» и открывает ее на главе «О нигилизме».

Эти упреки едва ли можно адресовать концепциям Э. Морена и Ж. Делеза, которые стоят в лесу кинотеорий особняком. Главный тезис Морена заключается в том, что кино возникло как эстетическое преобразование архаического видения мира [181, р. 155—163]: «Для первобытного человека магия была реифицирована. В кино... она ликвидирована <превращена в жидкость>, преобразована в чувство» [181, р. 161]. Архаическим феноменам двойничества и метаморфозы в киномире соответствуют фотографический реализм, удваивающий реальность, и кинотрюк. Для Морена связь между кино и философией не была предданной, ее следовало сперва проблематизировать, и основу этой связи он обнаружил в антропокосмоморфизме¹. Если психоаналитическую теорию «стадии зеркала» можно приложить, с определенными оговорками (если не преувеличивать степень психической регрессии зрителя в кино), к любому визуальному фигуративному искусству, то мореновский метод специфичен для кино.

Революционным, на наш взгляд, стал подход, изложенный в книгах «Образ-движение» и «Образ-время». Делез фактически первым «изобрел» возможность связи между кино и философией — до него теоретики лишь прикладывали к анализу кино уже имеющиеся конструкты. Учреждение условий возможности связи между кино и философией предполагало отказ от использования готовых шаблонов, которые обычно подспудно заимствуются из киноведения (монтаж, план-эпизод и пр.). Делез подверг принятые кинотермины ревизии², а те концепты, которые он почерпнул из философской традиции и инжектировал в дискурс о кино, уже невозможно вернуть в род-

¹ Заметим, что космичность понимания кино у Морена имеет сходство с онтологией присутствия: и там и там простые события повседневной жизни приобретают для их субъекта вселенские масштаб и значение. Из этого можно сделать вывод, что кино, подобно некоторым философским концепциям, возникло как ответ на «микроскопичность» повседневности и забвение тайны.

² «Понятия кадра, плана, монтажа принципиально отличны у Делеза от того, что подразумевает под этим технология производства фильмов и кинотеория» (О. Аронсон) [39, с. 21]

ной контекст, что говорит о необратимости произошедшей реакции: кино диффузировало в философию.

Под пером Делеза кино и философия возникают одновременно и как будто впервые — что и есть признак изобретения. Но каков статус этого изобретения? Если это киноведение, то весьма необычное — киноведами неузнанное и непризнанное. Если философия, то «нечистая», поскольку опирается на внешний себе предмет. Можно было бы дать этому изобретению имя «метакино» — термин, который использует сам Делез, а вслед за ним О. Аронсон: первый — «как метафору для описания образов в философии Бергсона», второй — для описания мира «после кино»¹. Нам хотелось бы вложить в это слово третий смысл: метакино — это имя для изобретенной Делезом связи между кино и философией.

Метакино относится к кино так же, как метафизика к физике. У физиков с кинематографистами «много общего»: и те, и другие обладают схожим общественным авторитетом в деле «расшифровки» реальности; и те, и другие привязаны к технике и опираются на опыт (наблюдаемую, предкамерную реальность). Как и кино, физика — по крайней мере, на первых порах — говорила о том, что мы видим и слышим. Метафизика же, в отличие от физики, не пошла дальше слов, что и составило ее специфичность как области знания. Так же и метакино не идет дальше слов, но, в отличие от метафизики, оно начинается с чувственного опыта и зависимо от него. Таким образом, от метафизики метакино наследует приоритет языка в познании, а от кино — опору на опыт, который поставляется не наблюдением и экспериментом, как в физике, а кинопросмотром и организуется не приборами, а средствами киновыразительности. В метакино язык и опыт входят в новые отношения, между зрением и умозрением устанавливается новая связь.

Итак, связь кино и философии еще должна быть изобретена — вернее, она должна изобретаться всякий раз, когда мы принимается говорить о кино в философском ключе. Метаки-

¹ «Это слово удачно описывает тот мир современного существования, о котором идет речь, мир изменившихся страхов и удовольствий, желаний и ожиданий, мир, для описания которого все еще пытаются приспособить прежние поэтические языки “воображения”, в то время как образы уже другие и продолжают меняться на наших глазах» [11, с. 8]

но — это изобретение связи между кино и философией на основе бергсоновской длительности. Делезовская проблематизация этой связи (итогом которой стали образ-движение и образ-время) может служить образцом для каждого, кто начинает говорить о кино с точки зрения философии.

Объект нашего исследования — опыт кинозрителя. Понятый как опыт повседневности, он представляет собой развлечение. Но из опыта повседневности также известно, что развлечения не бывает без того, что обычно называют скукой. Развлечение всегда отбрасывает тень скуки. Скука и развлечение — те ближайшие модусы расположения, по терминологии Хайдеггера, которые возникают в связи с кинопросмотром.

Можно сказать, что в нашем исследовании основой связи между кино и философией является концепт скуки, почерпнутый у мыслителей «экзистенциального» направления, в частности, у Хайдеггера: мы полагаем, что именно опыт скуки в кино может побудить философа обратиться к кинематографу.

Опыт развлечения и скуки. В анализе опыта кино как «средства» мы будем исходить из феноменологической наивности, или «непредвзятого внимания (*Sachlichkeit*) по отношению к самопонятному» [129, с. 42], — методологической установки, выдвинутой Хайдеггером¹. Согласно феноменологически-наивному суждению, кино — это место, куда приходят развлекаться. Ниже мы покажем, что это расхожее представ-

¹ «В противоположность <...> научному подходу мы желаем сохранить наивность, именно ту чистую наивность, в рамках которой этот стул воспринимается первоначально и в собственном смысле. Когда мы говорим “я вижу”, мы понимаем слово “видеть” не в узком смысле оптического ощущения, но исключительно только в смысле “простого распознавания данного”. Имея в виду этот смысл, мы беспрепятственно можем воспринять непосредственно данное так, как оно себя показывает. Например, мы говорим, что по этому стулу видно, что он произведен на фабрике. Для этого нам не надо специально размышлять, делать заключения из каких-либо посылок — это просто видно, хотя мы и не имеем перед глазами фабричных корпусов или чего-либо подобного. Поле данного в простом распознавании на порядок шире того, чем ограничиваются та или иная теория познания или психология, опирающиеся на какую-либо теорию восприятия» [129, с. 44].

ление совпадает с тем, как назначение кино видят и кинотеоретики.

Наивный взгляд, видящий в кино средство развлечения, указывает также на то, что первое с точки зрения хронологии внутреннего опыта, с чем мы сталкиваемся в кино (например, ожидая в полной темноте начала киносеанса), это не всегда развлечение, но часто некий «опыт без свойств» (по выражению американских исследователей, отсылающему к роману Р. Музиля [166]). Перефразируя знаменитое высказывание Хайдеггера о технике [127, с. 306], можно сказать, что сущность развлечения не есть нечто развлекательное: развлечение пронизано скукой. Ниже мы попытаемся продемонстрировать, что скука, гонящая людей в кинозалы, принимает там всего-навсего иные формы. Кино — флагман (экономический и социальный) индустрии развлечений, но также, если посмотреть на него с другой стороны, — лаборатория скуки.

Этот парадокс станет более выпуклым, если мы подвергнем развлекательную функцию кино остранению. Уникальность кинематографа как технического изобретения в том, что как только он появился, его сразу же поставили на службу развлечению — оставив в стороне прочие выгоды, которые сулила возможность фиксации движения: так, лишь позже «догадались» использовать его для биологических опытов и военного картографирования¹. Поэтому если мы скажем, что скука, переживаемая в кинозале, означает всего-навсего провал фильма в стремлении нас развлечь, от нас ускользнет удивительность самой ситуации рождения кино.

Удивительна в этой ситуации навязчивая потребность в развлечении как таковая — потребность, по силе не имеющая равных в истории. Но если кино возникло тогда, когда эта потребность стала настоящей, то не оттого ли, что в какой-то момент люди стали больше скучать? Ниже мы постараемся показать, что для этой гипотезы имеются основания.

¹ См. у Морена о сходстве и различии кино и самолета: они были изобретены примерно в одно и то же время, оба своим рождением были обязаны «мечтателям», однако «мечта о полете» быстро заместилась транспортной и военной функциональностью [181, р. 13–19]. Подробнее о неразвлекательном использовании кинематографа см., например: [27], [52].

Ввиду относительной нетематизированности понятия скуки в философии, отсутствия единого подхода к исследованию скуки в позитивных науках (скука с трудом поддается формализации: ее не измерить частотой пульса, как страх, и она может принимать скрытые формы, ускользающие от интервью и опросов), а также в силу того «воровского» характера, который свойственен содержанию медиума, невозможно привести явные свидетельства доминирования скуки в опыте кинозрителя. А если бы это и было возможно, то исследование, подобное нашему, или уже было бы написано, или в его написании не ощущалось бы ни малейшей необходимости.

Все, чем мы можем довольствоваться, это косвенные свидетельства — главным образом, свидетельства от противного. Таков, например, сам факт создания универсального развлечения — кино, — оттеняемого сегодня эпидемией депрессии (которую, конечно, нельзя отождествлять со скукой, но это взаимосвязанные феномены). Вектор развлекательности современного мира, обнаруживаемый в тотальности и вездесущности кинообразов, указывает на наличие «скрытых величин», задающих этот вектор.

Другим, «ближайшим» свидетельством теснейшей связи между кино и скукой может быть то обстоятельство, что фильмы гораздо чаще называют «скучными», чем прочие социокультурные феномены¹.

Забегая вперед, скажем, что, согласно нашей гипотезе, кино является первым в истории культурным и общественным феноменом, для которого скука выступила в качестве конститутивного момента. Поскольку скука, по выражению Хайдеггера, есть «скрытое предназначение» современности [169, р. XX], анализ опыта кино может пролить свет на современность и судьбы присутствия.

¹ Без претензии на научность заметим, что запрос в наиболее популярной Интернет-поисковой системе показывает, что только 1/24-я часть от общего числа слов «книга» сочетается со словом «скучная», в то время как доля словосочетаний «скучный фильм» от общего числа слов «фильм» составляет 1/3. То есть слово «скучный» по отношению к фильмам употребляется в 8 раз чаще, чем по отношению к книгам. Понятно, что значение этого социолингвистического наблюдения невелико, однако оно безусловно ценно как свидетельство языкового узуса.

Отсутствие единогласия среди ученых и философов относительно способов определения скуки и подходов к ее изучению — один из мотивов для выбора в качестве руководящего принципа исследования «феноменологической наивности». Это также является причиной того, почему мы воздерживаемся от того, чтобы давать скуке определение *ab ovo*, но намереваемся прояснить смысл этого феномена по мере продвижения исследования.

Особенностью нашего анализа кино является то, что оно берется не в эстетическом (воздействие чувственных знаков) или гносеологическом (как средство репрезентации реальности) аспектах, но с точки зрения его социальной телеологии: считается, что кино предназначено для развлечения. Под опытом кино, во втором приближении, мы понимаем опыт развлечения и скуки. Поскольку содержание опыта кино детерминировано средством кино, для дальнейшего анализа киноопыта необходимо подробное рассмотрение тех следствий, которые влечет за собой техническая природа кинематографа. Настоятельность такого рассмотрения продиктована, помимо прочего, «техническим поворотом» в философии, имевшим место во второй половине XX в. (см. [164]).

ГЛАВА 2. СКУКА И ТЕХНИКА

Социальный диспозитив кино. Кино было фактически первой машиной, посягнувшей на психику человека, на его душу. «Сын Машины и Чувства» [53, с. 22] — так в 1911 г. назвал кинематограф итальянский писатель Риччото Канудо (который «часто провозглашается основоположником кинотеории как таковой» [53, с. 20]). Кино имеет механическую природу, хотя и «почти ничем не обязано духу научного исследования», как писал А. Базен [13, с. 48] (имея в виду, что оно было, скорее, делом одержимых изобретателей-кустарей и изобретательных предпринимателей).

Кино — первое искусство и первая институционализованная форма развлечения, которые были рождены индустриальной техникой: только в кино эстетические изменения всегда следовали за технологическими [54, с. 15]. Киновед Н. Изволов пишет: «Все существующие теории... сходятся в одном: они пытаются доказать, что кино — это искусство» [54, с. 11]. Однако, переворачивая известную фразу Ю. Н. Тынянова¹, можно сказать, что дело не столько в том, что кинематограф — искусство, сколько в том, что кино — техника. Постановка вопроса о кино как о виде искусства сравнительно поздняя — ранние кинозрители видели в кинематографе преимущественно машину: «В критике 1910-х годов приводилось мнение, обычно приписывавшееся недовольным анонимным зрителям и сформулированное примерно так: “кинематограф — бездушная машина” или “кинематограф мелькает — какое же это искусство!”» [54, с. 11]. Это первое впечатление в дальнейшем затухало, было замещено, вытеснено, однако нам оно представляется чрезвычайно важным — именно как незамутненный взгляд на новый феномен. В ходе эволюции кинематографа Чувство довольно быстро заслонило Машину, при этом следы этого изменения остались доступными лишь для историков: «Если посмотреть периодику конца XIX века, бросается в глаза восторженная оценка всех функциональных составляющих кинематографа — технической, психологической, экономической и социальной — связующих его с внешним миром.

¹ «Дело, по-видимому, не столько в том, что кинематограф — техника, сколько в том, что кино — искусство» [120, с. 326].

Всех, кроме одной — эстетической. Она будет серьезно учтена спустя более чем десятилетие» [54, с. 14–15]. Настоящее исследование фактически являет собой попытку повторить «не эстетизирующий» взгляд на кино ранних кинозрителей — отнюдь не с намерением закрыть глаза на прекрасное или возвышенное в кино, а с намерением реконструировать формы чувственного опыта кинозрителя, суммируемые сегодня в слове «развлечение».

Утверждение, что кино — это в первую очередь техника, ни в коем случае не умаляет значение кинематографа как Чувства (как искусства) — наоборот: если кино есть и Чувство (эстетика), и Машина (техника), то не обладает ли оно сегодня столь огромным значением для нашей чувственности как раз потому, что принадлежит Машине? Возможно, на это намекал Хайдеггер, говоривший, что «чем глубже... задумываемся мы о существовании техники, тем таинственнее делается существо искусства» («Вопрос о технике» [128, с. 330]). Позиция Хайдеггера по вопросу о технике фундаментально двоякая: именно в связи с ней он приводит двустишие Гельдердина «Но где опасность, там вырастает / И спасительное». Нам той самой «опасностью», в которой мы, возможно, впервые сможем найти «спасительное», видится кино.

Не совсем правы те, кто утверждает, что Хайдеггера кино не интересовало¹ — он принимал его во внимание, но отождествлял со всей целокупностью технического²: скажем, он проявляет интерес к «Расемону» А. Куросавы, но только для того, чтобы поместить кино в рамку проблематики европейского субъекта («Из диалога о языке. Между японцем и вопрошающим» [128, с. 390]). Заметим здесь, что хотя мы и берем философию Хайдеггера за точку отсчета в нашем исследовании — поскольку в ней объединяются мотивы, остающиеся не охваченными или разделенными в других теориях, — в дальнейшем

¹ «Судя по всему, и Гуссерль, и Хайдеггер ощущали неясную “угрозу”, исходящую от экрана. Не случайно они игнорируют кино как объект исследования» (О. Аронсон) [39, с. 16.].

² «То, что мы знаем как технику кино и телевидения, транспорта и особенно воздушного транспорта, передачи новостей, как медицинскую и пищевую технологии, все это предположительно только начало. Никто не может предвидеть будущих радикальных изменений» [168, р. 51].

нам придется столкнуться с определенными пределами, которые она ставит мышлению.

Итак, кино ставит вопрос о технике. В каком смысле кино — техника? Было бы недостаточно указать на то, что кино заключается в механической фиксации и воспроизведении реальности. Это машинное наследие должно каким-то образом актуализироваться в зрительском чувстве. Форма, в которой техническое начало входит в естественное переживание, имеет в киноведении название «первичной идентификации»: «Зритель идентифицируется в меньшей степени с представленным, с самими представлением, сколько с тем, что запускает и ставит это представление, с тем, что невидимо, но что позволяет видеть» (цит. по: [163, р. 184]) — с тем, что Ж.-Л. Бодри, заимствуя концепт Л. Альтюссера, называет «базовым аппаратом» (*appareil de base*). Базовый аппарат — это, главным образом, кинокамера (а также пленка и весь технологический процесс, связанный с проявкой, монтажом и пр.). Первичная идентификация имеет принудительный характер: «...зритель, контактируя с действительностью через посредника-камеру, переживает своего рода подчинение ей» [54, с. 25]. Анри Валлон, вдохновитель лакановской «стадии зеркала», писал: «Важнейшая черта кино — то, что оно действует вместо и на месте зрителя. Оно подменяет наше исследование своим» (цит. по [181, р. 206]). Зритель на время киносеанса становится техническим устройством, поставляющим, выводящим действительность из потаенного. В силу метапсихологии «базового аппарата» кинозритель технизруется.

Однако этой «технизации» способствует не только и не столько базовый аппарат, сколько комплементарная ему сторона, — то, что Бодри назвал «диспозитивом» [150]: если базовый аппарат имеет отношение к регистрации, то диспозитив — к воспроизведению. По Бодри, диспозитив включает в себя: 1) технику для кинопроекции; 2) позицию зрителя, основанную на бессознательном желании (а именно — вуайеристическом); 3) институционализированную киноформу, которой соответствует это желание. Причем базовый аппарат оказывается подобным диспозитиву в той мере, в которой имеет место, как пишет Н. Изволов, «поразительное сходство конструкций двух камер — кинокамеры и зрительного зала» [54, с. 22]: «И в том, и в другом случае использован один принцип; в темном

ящике, через оптическую систему — объектив (служащий трансформатором оптической среды, поскольку искажает воздушную или линейную перспективу) на противоположную стенку проецируется изображение реально существующего мира» [54, с. 23]. Человек перед киноэкраном как будто находится внутри кинокамеры перед объективом: он является аналогией одной из деталей машины.

Нам хотелось бы отредактировать составляющие диспозитива в версии Бодри так, чтобы они соответствовали телеологии кино как социального института. Сознательное желание кинозрителя — развлечение, и не столь важно, каковы его бессознательные мотивы (Бодри, например, говорит о психологии подглядывания, К. Метц — о скопическом влечении, Л. Малви — о зрительском мазохизме). С этой точки зрения, институционализируемая киноформа должна соответствовать желанию развлечения. Применительно к развлечению назовем эту киноформу *институциональным стандартом кинозрелища*. Институциональный стандарт кинозрелища — это большое монтажное повествование или, проще говоря, полнометражный игровой (реже — неигровой) фильм: то, что мы обычно видим в кино. Этому стандарту предшествовало «многообразие раннего кинорепертуара» (хроникальные, научные, трюковые, игровые ленты и пр.), которое «сменилось ориентацией на игровой повествовательный полнометражный фильм как устойчивый центр кинопромышленности» [100, с. 134]. Быстрое отсеивание «малых форм» и явственное тяготение к максимально зрелищной модели подтверждает тезис о развлекательном как социальном *telos'e* эволюции киномедиума. Заметим, что родственным понятию институционального стандарта кинозрелища является понятие Н. Берча *институциональный режим репрезентации* — доминирующий режим конструирования фильма, сложившийся около 1914 г. [154, р. 95].

Технику кинопроекции и позицию зрителя мы объединим в *парадигматическую ситуацию кинопросмотра*. Диспозитив у Бодри определяется как историчное образование. Мы же склонны считать, что парадигматическая ситуация кинопросмотра и, следственно, сам диспозитив в нашей редакции суть относительно неизменные образования, по крайней мере, такими они остаются с 1910—1920-х гг. XX века — с момента индустриализации этой отрасли развлечения.

Перечислим основные элементы парадигматической ситуации кинопросмотра, составляющие *ethos* кино (ἔθος, др.-гр., дословно — «привычное место»): итальянская сцена-коробка, минимизация моторики¹, затемнение², социальный код, предписывающий определенное поведение в кинозале (например: не разговаривать, не выходить из зала до окончания сеанса)³, определенная длительность сеанса (примерно от полутора часов до трех), заданная институциональным стандартом кинозрелища. Этими элементами в разной степени обладают все производные коммуникативные ситуации (например, домашний телевизионный просмотр). Тем не менее, мы не можем рассматривать все производные ситуации как ситуации кинопросмотра: фильм, демонстрируемый по мобильному телефону, строго говоря, не есть кино. По крайней мере, можно утверждать, что если бы кино изначально имело другой диспозитив, фильмы не были бы такими, какими мы их знаем сегодня.

Подчеркнем значимость коммуникативной ситуации кинопросмотра вообще указанием на популярный миф: первенство в изобретении кинематографа традиционно приписывают братьям Люмьерам, в то время, как они первыми изобрели лишь форму его коммерческой эксплуатации в залах (*des cinémas*). Термин *cinématographe*, равно как и аппарат, по возможностям идентичный люмьеровскому, был изобретен Леоном Були за три года до братьев Люмьер [106, с. 90].

Скука в кино. Напомним, что для Хайдеггера техника идет рука об руку с основным расположением (настроением) современности — скукой: «Вероятно, они составляют одно целое: отчуждение технического мира и глубинная скука, являющейся скрытой тягой к искомой родине» (цит. по: [195, р. 507] ⁴). К этой мысли Хайдеггера, центральной для нашего исследования, мы еще вернемся. Пока лишь отметим, что связь между техникой и скукой не была до сих пор со всей серьезно-

¹ О важности моторных ограничений в кино см. [181, р. 101].

² О важности затемнения в кино в сравнении с театром см. статью Р. Барта «Выходя из кинозала» [149].

³ Об «ассистировании» зрителя фильму см. [179, р. 125–126].

⁴ Указанный источник: *Heidegger M. Messkirch's Seventh Centennial // Listening. 1973. №8 P. 50–51.*

стью приложена к кино. Кинематограф, будучи формой развлечения, сам по себе ставит вопрос о распространении скуки в обществе, но мало кто из пишущих о кино придает значение тому, что люди регулярно скучают и в самом кинозале. Скука, испытываемая в кино, никогда не приобретала позитивного смысла. В этом упущении исследователей кино нам видится, помимо всего прочего, нехватка уже упомянутой феноменологической наивности. Смутное состояние дискомфорта, отличное от простого неприятия и чаще всего не озвучиваемое, или же слова зрителя «мне скучно», именно в силу своей естественности и повторяемости, должны быть тщательно исследованы.

Нельзя, однако, сказать, что скука в кино целиком игнорировалась исследователями — она просто не представляла для них специфического интереса. Наибольшую проработанность эта тема получила в кинотеории психоаналитической ориентации. К. Метц трактует скуку как форму «фильмического недовольствия» (*deplaisir filmique*), связанного с работой инстанции Оно, «которому диегезис фильма предоставил недостаточную пищу». «Если удовлетворение отмерено слишком скупо — тогда речь идет о фрустрации в чистом виде... Такие фильмы кажутся нам “серыми”, или “скучными”, или “никакими”, и т. д.», — пишет Метц [179, р. 135]. Скука у него выступает как негативный неинтенсивный аффект (отличаясь от тех сильных отрицательных чувств по отношению к фильму, которые производятся вторжением Сверх-Я или защитными механизмами Я и которые могут сопровождаться смехом либо критическими замечаниями, включающими ссылки на глупость фильма, дурновкусие или «неправдоподобие»). Общая схема оценивающего отношения зрителя к кинофильму, по Метцу, такова: «Чтобы фильм нравился субъекту, нужно, чтобы часть диегезиса в достаточной мере потворствовала его сознательным и бессознательным фантазмам, дабы влечения субъекта были удовлетворены. Нужно также, чтобы это удовлетворение оставалось сдерживаемым в известных рамках, чтобы оно не переходило ту границу, за которой возникают тоска и отторжение» [179, р. 136]. «Фильмическое неудовольствие» делает конкретный фильм «плохим объектом» (в смысле теории объектных отношений). «Однако, — пишет Метц, — отношение к “хорошему объекту”, в перспективе социально-исторической

критики кино, более фундаментально, поскольку именно это отношение, а не обратное (которое предстает как локальный провал), является целью кинематографической институции, старающейся постоянно его поддерживать и восстанавливать» [179, р. 13.]. Скука, по Метцу, есть всего-навсего дефект в отношениях зритель—кинозрелище («локальный провал», «неудача институции»): «В кино ходят, потому что испытывают желание, а не потому, что испытывают отвращение, и ходят в надежде, что фильм понравится, а не наоборот» [179, р. 14].

Не задерживаются на скуке и социальные теоретики франкфуртской школы. Для них скука — это аффект-спутник всех массовых развлечений, поскольку, согласно знаменитому тезису М. Хоркхаймера и Т. Адорно, развлечение является «продолжением труда в условиях позднего капитализма» [130, с. 171.]. Авторы пишут: «Отвлечись от трудового процесса на фабрике и в бюро можно только уподобившись ему на досуге. Этим неизлечимо больно всякое развлечение. Удовольствие превращается в скуку, потому что оно, для того чтобы оставаться удовольствием, не должно в свою очередь оплачиваться ценою усилия» (там же). То, что развлечение пронизано скукой, есть для Адорно и Хоркхаймера всего лишь одно из оснований для критики кино как культуриндустрии, обманывающей «своих потребителей по поводу того, что она им беспрестанно обещает» [130, с. 174].

Именно теоретическая периферийность скуки в кино и ее онтическая близость делают ее для нас интересной. Чувствительности к скуке в кино учат, главным образом, «неразвлекательные» фильмы: имея опыт кино такого рода, обретаешь способность различать ее в восприятии фильмов, предназначенных для развлечения. Удивительно то, что в структуре опыта «развлекательного» кино скуки оказывается не меньше — с той разницей, что в этом случае она менее явная.

Исследователи единодушны в том, что касается назначения кино как социального института: развлекать. На это нацелен и под это заточен институциональный стандарт кинозрелища. Однако сами условия кинопросмотра к развлечению отнюдь не располагают. Забудем на время об отношении диспозитива к технике, а техники — к скуке, приглядимся к парадигматической ситуации кинопросмотра самой по себе. Все перечисленные элементы этой ситуации нацелены на ограни-

чение зрительской чувственности, на сенсорное голодание, они организуют недостаток внешней стимуляции. А именно так определяет скуку позитивная наука: «Согласно наиболее распространенному теорет. подходу, С. возникает в ситуациях с уровнем стимуляции ниже оптимального» [98, с. 198]. В этом понимании здравый смысл совпадает с позитивной наукой: скука, как ее определяет толковый словарь, это «тягостное душевное состояние, вызываемое отсутствием дела, интереса к окружающему» [49, с. 621]. В темном кинозале перед началом киносеанса, когда «дело» должно быть отложено и когда ничто не вызывает «интереса», кроме самого фильма, который еще не начался, но вот-вот начнется и который в то же время может оказаться совсем «не интересным», скука особенно заметна. Назовем эту трактовку скуки позитивной наукой и здравым смыслом *экзистентной интерпретацией* скуки. Экзистентная интерпретация схватывает лишь внешний ход скуки. Она не интересуется, почему вообще возникает нехватка стимуляции, считает само собой разумеющимся, не требующим разъяснений, что что-то «надоедает» и что «хочется нового».

Правомерен вопрос: разве скука возникает только в кино? Разумеется, нет. Но мы полагаем, что парадигматическая ситуация кинопросмотра располагает к скуке больше, чем коммуникативные ситуации в других отраслях развлечения. Чтобы доказать это, разберем их феноменальный состав, опираясь на экзистентную интерпретацию скуки.

Отличие кинопросмотра от посещения музея заключается в меньшей пространственной свободе (но и там и там присутствуют пространственные границы) и полной временной несвободе: так, Гройс противопоставляет неподвижность объектов относительно подвижного зрителя в музее неподвижности зрителя относительно движущихся объектов в кино [35, с. 147–162]. Отличие кинопросмотра от чтения книги — в полной пространственной и временной несвободе (возможность прервать чтение в любой момент делает его ценным для ожидания и путешествий — и то, и другое трудно сочетать с кинопросмотром: возможно, потому, что кино само по себе есть ожидание и путешествие). Известно, кроме того, что чтение текста происходит скачкообразно: читатель волен пропускать или пробегать глазами скучные места в книге либо вовсе ее отложить («...Удовольствие от великих повествовательных про-

изведений возникает именно в результате чередования читаемых и пропускаемых кусков: неужто и правду кто-нибудь когда-нибудь читал Пруста, Бальзака, “Войну и мир” подряд, слово за словом?» [17, с. 469.]). Отличие кинопросмотра от музыкального концерта более тонко. Нам оно видится в том, что большие монтажные повествования (кинофильмы) больше семантически нагружены, чем музыкальные произведения: невнимательность и пропуск фрагмента на концерте не ведут к непониманию и, как следствие, к наращиванию скуки (ср.: отлучившийся ненадолго кинозритель спрашивает сидящих рядом, ничего ли он не пропустил). Второе различие — то же, что между кинопросмотром и присутствием на театральном спектакле: безответность кинозрелища, невозможность соучастия. «Театр строится на том, что зритель и актер сознают присутствие друг друга, делая это в интересах игры, — пишет Базен. — Театр воздействует на нас, вызывая игровое соучастие в действии, осуществляемое поверх рампы и как бы под ее контролем. Наоборот, в кино мы находимся в одиночестве, спрятанные в темном помещении, и наблюдаем сквозь полуоткрытые жалюзи за зрелищем, которое нас игнорирует и которое представляет собой как бы частицу вселенной» [13, с. 172]. Как показал Эдгар Морен [181, р. 91–120], сущность кинозрелища состоит в запуске психологических механизмов идентификации-проекции (по терминологии Бодри, речь здесь идет о «вторичной» идентификации) — коими театр не обладает. Отсюда невозможность в театре Тарзана: «Возьмем характерный пример полуобнаженных герлс на сцене и на экране. Их появление на экране удовлетворяет бессознательные сексуальные стремления; когда герой общается с ними, он удовлетворяет желание зрителя в той мере, в какой последний отождествил себя с этим героем. На сцене танцовщицы возбуждают чувства зрителей точно так же, как это имеет место в действительности. В результате отождествления с героем не происходит. Последний становится объектом ревности и зависти. Словом, Тарзан возможен только в кино» [13, с. 170]. Кроме того, театр, как и музыкальный концерт, не предъявляет таких строгих требований к вниманию зрителя. Отметим также повышенную заботу о комфорте кинозрителей, способствующем анестезии: так, невозможно представить себе теат-

ральную ложу наподобие современных кинотеатральных *love seats*.

Если кино больше связано с техникой, чем перечисленные культурные институты, и если техника, согласно мысли Хайдеггера, которую еще предстоит развернуть, генетически связана со скукой, то кажется неудивительным, что именно в кинозале мы скучаем в большей степени. Каким образом тогда возможно развлечение в кино?

Кино как опыт развлечения. Для понимания того, как возможно развлечение в кино рассмотрим социально-антропологическую концепцию кино Э. Морена. Структурную основу кинозрелища, согласно Морену, образуют процессы идентификации—проекции [181, р. 104]: всегда существовав в психической реальности человека, в условиях кинозала они обрели невероятную полноту и силу. «Формы искусства, воздействие которого приводило бы к созданию эффекта, аналогичного такому отождествлению, прежде не существовало», уверен Б. Балаш [15, с. 64].

Однако процессы идентификации—проекции (обобщая, Морен называет их также аффективным участием) родились не одновременно с изобретением киноаппарата. Для этого понадобился Мельес, превративший проекцию реальности в трюк, в фокус — в то, что нас захватывает, аффективно вовлекает в зрелище. Если зрители люмьеровских фильмов удивлялись движению поезда или дрожащей листве¹, то есть были первыми жертвами фотогении (термин Л. Делюка), то зрители кино после Мельеса уже могли испытывать всю гамму человеческих переживаний. Люмьер и Мельес представляют собой, таким образом, реалистический и ирреалистический полюса кино. Если Люмьер — это «физик», подобный досократикам, то Мельес аналогичен Платону, создавшему предпосылки для формирования современного субъекта кино.

То, что мы называем развлечением, и есть аффективное участие. Но последнее возможно только в случае моторной безучастности. Это значит, что развлечение в кино возможно постольку, поскольку окружено стеной скуки: «Отсутствие

¹ «Во всех отзывах о Люмьере непременно и излишне восторженно упоминался “трепет листьев на ветру”» [59, с. 58].

или атрофия моторного — или практического, или активного (каждое из этих прилагательных годится для разных случаев) — участия тесно связано с участием психическим и аффективным. Участие зрителя, который не может выразить себя в действии, становится внутренним, прочувствованным. Зрелищная кинестезия проваливается в зрительскую коэнезезию, то есть в субъективность, и вызывает проекции—идентификации» [181, р. 101].

Институциональный стандарт кинозрелища есть произведение кинематографа, призванное удовлетворять запрос на развлечение. Для развития кинематографа как социального института этот запрос не является вторичным. Развитие кино циклично и проходит через следующие этапы: «феноменологическая идея находит свое выражение в технологии, затем дает о себе знать экономический мотив (коммерческая эксплуатация), после чего в дело вступают общественные настроения, требующие содержательной корректировки самого феномена. И все повторяется снова» [54, с. 15]. Стало быть, общественный запрос есть то, что замыкает цикл и модифицирует сам феномен кино.

Институциональный стандарт кинозрелища неслучаен: он выступает как ответ на вызов, брошенный ему парадигматической ситуацией кинопросмотра. Теперь мы можем уточнить значение содержания «средства» кино: *содержание «средства» кино есть парадигматическая ситуация кинопросмотра, находящаяся в конфликте с институциональным стандартом кинозрелища.*

Сознательное желание зрителя, идущего в кино, — быть аффицированным. Согласно Морену, «техника кино заключается в вызове, акселерации и интенсификации проекции—идентификации» [181, р. 104]. Историческое изменение институционального стандарта кинозрелища, всегда соотносящегося с парадигматической ситуацией, заключается, по большей части, в наращивании меры аффицирования за счет акселерации и интенсификации аффективного участия — что приводит к постепенному снижению порога зрительской чувствительности. Пресыщенного зрителя становится все сложнее развлечь, и кино постоянно пытается изыскать для этого адекватные средства. Тынянов предсказывал это еще в 1926 г.: «Погоня, поимки, наказание порока и торжество добродетели

в кино что-то начинают приедаться, так же как скоро мы станем равнодушны и к обилию крови в фильмах. (Кровь эта все же не настоящая, а фильменная — в искусстве же действует закон привычки.) Приближается момент, когда зритель будет скучать на самой ожесточенной погоне самолета за автомобилем и автомобиля за извозчиком» [120, с. 325].

Историю выразительных средств в кино можно рассматривать как эволюцию средств аффицирования: последняя начинается с чисто трюковых, цирковых приемов у Мельеса, достигает пика у Эйзенштейна с его идеей «монтажных аттракционов» [136, с. 19—28], другого пика — у Хичкока в идее саспенса, закрепляется в голливудской теории центрального конфликта (обязательной к обучению во всех американских киношколах и к соблюдению в коммерческой киноиндустрии, и т. д.) и приостанавливается на современной компьютерной трехмерной графике (CGI).

Очевидно, что интенсификация и акселерация аффицирования в истории кино обеспечивается возрастающей механизацией зрелища. Аниматроника, создание компьютерным способом искусственных ландшафтов, объектов и персонажей (в том числе посредством дигитализации параметров реальных объектов, технологии *motion capture* — «захвата движения» для последующего оживления — и пр.) — апогей проникновения техники в зрелище. Но любопытно, что эта линия развития кино — линия тотальной механизации — начинается гораздо раньше, чем принято думать: мы имеем в виду анимацию. Граница между кинематографом и мультфильмом сегодня проницаема, как никогда. Для авторов, которые писали о мультипликации в 1930-е гг., она еще воспринималась как одна из личин кинематографа. Поэтому мы не сразу понимаем, о чем говорит Ф. Юнгер в этих строках: «...Можно играющего в фильме человека превратить в машину, заменив его фигурками, специально созданными художником для данного фильма, чтобы в нем действовали уже не люди, а маленькие автоматы. Многим эта идея покажется парадоксальной. Между тем американцы, у которых нам в этой области еще многому предстоит научиться, давно уже ввели в обиход такие фильмы, и они пользуются у публики большим успехом» [140, с. 212]. Этот «свежий» взгляд на мультипликацию может подтолкнуть нас к тому, чтобы также мыслить ее в рамках эволюции средств аффици-

рования: такой подход мог бы объяснить сегодняшнюю медленную переориентацию кинопромышленности на создание полнометражных мультфильмов для аудитории максимального возрастного диапазона, инспирированную прокатным успехом ряда мультипликационных картин.

Эволюция средств аффицирования, вместе с тем, не единственный путь кино: институциональный стандарт кинозрелища может иметь отклонения. Но серьезного конкурента, полноценной альтернативы этому стандарту быть не может: например, видеоарт, представляющий собой ветвь эволюции киномедиума, проходит по ведомству изобразительного искусства, экспонируемого в музеях и на художественных бьеннале. Отклонения от стандарта кинозрелища заключаются в отказе от традиционных средств аффицирования. Кинопроизведение либо сопротивляется парадигматической ситуации кинопросмотра — и тогда прибегает к средствам аффицирования, либо коллаборирует с ней. Поэтому самым естественным водоразделом между так называемым массовым, развлекательным и так называемым немассовым кино (за которым и закрепилась слава «скучного») является сознательное или бессознательное отношение создателей фильмов этих двух типов к скуке, реализующееся в первую очередь в режиссуре и монтаже: первый тип фильмов характеризуется страхом скуки, второй — нейтралитетом либо потворством ей. Если развлечение — это *telos* кино, а скука — его *ethos*, то указанные два типа фильмов можно охарактеризовать так: «массовое» кино отмечено расхождением *ethos* и *telos*, в то время как «немассовое» — их схождением.

Кино «массовое» и «немассовое»: философия кино всегда страдала от невозможности обойти эту привычную и набившую оскомину социологизацию. Но благодаря феноменологически-наивному критерию — позиции фильма относительно скуки — это различие производится уже чисто философскими средствами.

Скучными мы называем здесь те фильмы, которые воздерживаются от организации аффективного участия и выталкивают зрителя в анестезирующие условия кинопросмотра. Тонкая грань отделяет «скучные» фильмы от «неудачных» фильмов — тех, которые стремятся развлечь, но терпят провал в организации аффективного участия. Как ни странно, просмотр

даже «неудачных» фильмов довольно редко подытоживается словом «скучный». Благодаря «активной пассивности» зрителя «мы можем без скуки (и даже с радостью) следить на экране за ужасающим вздором, который никогда бы не стали терпеть во время чтения» (Fr. Berge, A. Berge, цит. по [181, р. 108]). «"Идиотизм, но смешно". Вот ключевая формула аффективного участия», — пишет Морен [181, р. 108].

Образно резюмировать сказанное об опыте развлечения и скуки можно следующим образом. Киноопыт представляет собой суспензию, частицы которой — аффицирования, а жидкая среда — скука. Сам кинозал, по сути, является водной средой: кинозритель, как это неоднократно отмечалось, находится в состоянии, близком к эмбриональному, как бы во внутриутробной жидкости, он не ощущает собственного тела — для него созданы все условия комфорта и безопасности. И как рыба не замечает воды, так и кинозрителю свойственно не замечать скуки.

То, что Делез называет кризисом образа-движения [39, с. 268], есть исчерпание механических возможностей развлечения и переход от классической киномеханики (сила и импульс — подтипы образа-движения) к своего рода молекулярной кинофизике. Скука получает постоянную прописку в кинематографе вместе с образом-временем, то есть с первыми неореалистическими фильмами; подтипы нового образа — молекулярные: кристаллические (образ-кристалл) и газообразные (образ-греза).

В соответствии с нашим намерением не определять скуку предварительно, но прояснять это понятие в ходе исследования, мы до сих пор уклонялись от прямого разговора о ней. Теперь, когда смысл скуки стал понятен из конкретных проблемных ситуаций, а ее «вкус» распробован, мы можем дать краткий очерк ее истории и теории.

Краткая история скуки. Все работы о скуке можно разделить на и «историзирующие» и «психологизирующие». Первые, как правило, проходят по ведомству философии, вторые — позитивных наук.

Современные исторические изыскания [108; 166] показывают, что опыт скуки, как и слово, его обозначающее, были известны не всем эпохам. Скажем, у древних греков отсутствовало как слово «скука» (известны лишь слова, близкие по смыслу «праздности», «пресыщенности» [108, с. 70]), так и описания соответствующих симптомов. У современной скуки все же были предшественники. Средневековая *acedia*, обозначающая состояние праздности, пресыщенности и усталости, сближается с тем, что мы сегодня понимаем под скукой, однако, в отличие нее, является моральным понятием, выражающим отпадение от Бога, отвращение к Богу и его творению: именно те, кто поддался «демонам полудня» и страдал от *acedia*, попадали в один из кругов дантевского ада. Предписываемое лекарство от *acedia* находится за пределами земного мира. Меланхолия, ренессансная предшественница скуки, есть физический недуг, излечимый физическими же средствами. В отличие от *acedia* и от скуки, неудовольствие (боль) в меланхолии спаяно с мудростью (что получило символическое выражение в известной гравюре Дюрера «Меланхолия»). Неверно было бы отождествлять скуку с меланхолией еще и потому, что, как писал Фрейд, меланхолия выражает ощущение утраты, скуке несвойственное [125]: скучающий человек, думается, даже рад был бы что-нибудь потерять — это бы его немного «взбодрило».

Современное слово «скука» появляется в европейских языках в XVII веке, раньше всего — во французском. Норвежский исследователь Л. Свендсен указывает следующую периодизацию: распространение французского «ennui» — не раньше XVII века, английского «boredom» — не раньше 1760-х гг., немецкой «Langeweile» — в 1740-х гг., датского «kedsomhet» — не раньше середины XVII века [108, с. 33.]. Русское слово «скука» родственно сербохорватским «скучити», «скучи́м» — «теснить, поставить в затруднительное положение», словенскому «skúčati» — «скулить, визжать», чешским «skučeti», «skoukati» — «выть, скулить», словацкому «skučat» — «скулить, визжать, свистеть» [123, с. 661]¹.

¹ Общая этимология этих слов — *кучать*, в значении «подавать голос, ворчать, роптать» (украинский — *кукотати*, «галдеть, кудахтать», болгарский — *кукам*, «стою в одиночку, живуобылем», сербохорват-

Романтики впервые подробно описали феномен скуки¹, а за Чайльд Гарольдом и Онегиным на скуку стали жаловаться повсеместно. Лекарство от скуки возникло вместе со словом, ее обозначающим: это развлечение.

Итак, скука исторична. Развлечение не могло быть поставлено на поток, пока скука не приобрела явный и глобальный характер. Ниже мы покажем, что обнаружению социокультурных симптомов скуки предшествовало обострение потребности в развлечении.

Возможно, впервые скука была противопоставлена развлечению у Паскаля (который, как известно, также впервые поставил вопрос о роли развлечения). Скука, говорит Паскаль, это «неумение спокойно оставаться у себя в комнате» [85, с. 139]. Но без развлечений человек несчастен: «люди ищут покоя, борясь с препятствиями, а когда их преодолевают, покой становится для них невыносим из-за скуки, им порождаемой» [85, с. 140]. Со временем парадоксальность этих суждений убавилась — тем яснее мы сегодня видим ту пропасть, которая отделяет Античность от Нового времени: «...Ребячьи забавы, [развлечения] (*he paidia*), — писал Аристотель, — это расслабление, коль скоро это отдых, а ребячливый относится к тем, кто претупает меру [в отдыхе]» [7, с. 206]. По этим строкам можно оценить масштаб произошедших с Античности трансформаций в представлениях об отдыхе и труде: развлечение, полагает Аристотель, есть не составляющая отдыха, а скорее, эксцесс отдыха (проявление инфантильности, как сказали бы сегодня).

Возможно, интенсификация потребности в развлечении вызвана изменившимся отношением человека к труду и отды-

ский — *kuġati*, «стенать», *kuġav* «грустный», словенский — *kūkati*, «печалиться», чешский — *kukati*, «куковать», древнепольский — *kukać*, «вопить»), родственное литовскому *kaũkti*, *kaũkiu* — «выть» (о человеке, животных) и латышскому — *kāukt*, *kaũcu*, «выть, кричать» [122, с. 404–405].

¹ Свендсен пишет: «Я не стал бы безоговорочно утверждать, что скука появилась в определенном месте, в определенный промежуток истории, но могу констатировать: скука была более или менее подробно охарактеризована не ранее чем на переходе к романтизму. В эпоху романтизма скука, если можно так выразиться, демократизировалась и обрела широкую популярность» [108, с. 29].

ху, которое Л. Мамфорд связывает с экспансией «мегамашины»: «Для тех, кто становился частью мегамашины, работа переставала быть священным предназначением, исполняемым по доброй воле и сулящим награду как за деятельность, так и за ее результаты: она превращалась в проклятие» [74, с. 311]; «Проклятие труда... было не чем иным, как проклятием мегамашины» [74, с. 314]. Интересно, что сбросить с себя бремя мегамашины человек зачастую стремится ее же, (мега)машинными средствами, мечтая о создании механического автомата, который бы делал за него его работу: «Эта мечта преследовала человечество на протяжении всего существования цивилизации, повторяясь с волшебными вариациями в сотнях сказок и народных преданий задолго до того, как наконец вылилась в современный лозунг: “Пусть автоматизация упразднит всякий труд”» [74, с. 316]. Если каждое новое техническое изобретение приближает исполнение этой мечты, то кинематограф, автоматизировав отдых, в каком-то смысле ее перевыполнил. Полная пассивность зрителя — то желанное состояние, чья желанность была инсталлирована в человека мегамашиной. Развлечение проникнуто тотальностью труда, что, в числе прочего, создает предпосылки для скуки во время киносеанса: «Развлечения приобретают все более и более механический организованный характер, который придает им техническая организация» [140, с. 210]; «Все развлечения, в которых так или иначе участвуют механические приспособления, отличаются некоторой пустотой и отсутствием веселья», — отмечал Ф. Юнгер [140, с. 208]. Схожей точки зрения придерживался и Ницше: «Что же такое скука? Это есть привычка к труду вообще, которая теперь обнаруживается как новая, дополнительная потребность; она будет тем сильнее, чем сильнее человек привык работать для удовлетворения своих потребностей» («Человеческое, слишком человеческое» [81, с. 476]).

Притом что кино само по себе уже было избавлением от «труда отдыха», содержанием бесчисленных фильмов является мечта об избавлении от «труда труда». Популярны фильмы, показывающие жизнь «высшего класса», повторяют мечту, описанную на аккадской табличке: это загробная жизнь на Небесах, «когда всякая работа прекратится и все смогут наслаждаться существованием, наполненным чувственной красотой, материальным достатком и нескончаемым досугом»: «С

поправкой на массовое потребление, — комментирует Мамфорд, — она [мечта аккадского простолюдина] представляла собой копию той жизни, что в действительности протекала в стенах огромных дворцов и храмов» [74, с. 314–315]. Таким образом, с момента создания мегамшины мечта всегда была обращена против социального расслоения, за счет которого только и возможно поддержание и укрепление мегамшины. Скуку можно отнести к форме «протеста против мегамшины», наряду с праздниками и бунтами [74, с. 298], только протест этот имеет негативный характер. Очевидным бунтом против системы культуриндустрии является скука в кино.

В целом, изменения в характере труда, которые повлек за собой технический прогресс, оценивались мыслителями негативно: К. Маркс говорит о превращении рабочего в машину [76, с. 327] и об индустриальной технике как источнике отчуждения труда, Ф. Юнгер — о труде как обычном времяпрепровождении Техника и об убыли досуга [140, с. 72–81, 93–115], М. Шелер — о чертах ресентимента в индустриальном подходе к труду [133, с. 195–204]. Тем интереснее отметить переворот в понимании связи между трудом и техникой, который был совершен французским философом Жильбером Симондоном. В работе «О способе существования технических объектов» (1958) [191] Симондон показал, что история отношений труда и техники всегда неосознанно трактовалась по-аристотелевски: необходимость трудиться побудила к освоению ремесел, т. е. труд якобы породил технику. Эта пресуппозиция закрепилась в марксизме, согласно которому возникновение индустриальной техники (к которой принадлежит и кинематограф) стало хотя и важнейшим (поскольку послужило отчуждению работника, лишенного средств производства, от результатов его работы), но всего лишь одним из поворотных пунктов в истории труда [75, с. 382–397]. Симондону выдвигает иную точку зрения: «Именно труд должен быть понят как фаза техничности <technicité>, а не техничность — как фаза труда, поскольку техничность есть целое, частью которого является труд, а не наоборот»; «...Труд может быть понят как определенная сторона технической операции, несводимая к труду» [191, р. 241], так как среди функций «техничности», помимо труда, связывающего человека с природой, не менее

важной является связь человека с коллективом — так называемая трансиндивидуация.

Сегодня эпидемия скуки приобрела невиданный размах. Налицо неспособность ответить на «мета-физический вопрос человеческого существования: что делать помимо удовлетворения физических потребностей?» [131, с. 12]. Такова ситуация «сегодняшнего раскрепощенного автономного человека, ничем и никому не обязанного, но поставленного перед вопросом, что делать, где применить свои метафизические избытки энергии» [131, с. 11]. Согласно Б. Хюбнеру, ответ на этот вопрос может быть двоякий — этический и эстетический. Дефицит этического принуждает сегодня к эстетическому ответу: эстетика — реакция современного человека на скуку. Эстетическое понимается Хюбнером в духе Ницше — как то, что аффицирует, стимулирует, оживляет: «Там, где истины уже не очаровывают, очарование становится единственной истиной» [131, с. 146].

Кинематограф, сын Машины и Чувства, также может двояко ответить на поставленный мета-физический вопрос. С одной стороны, это эстетический ответ. С другой стороны — со стороны скуки, — это ответ этический, так как в настроении глубинной скуки, которое делается возможным в кино, мы слышим *зов совести*, побуждение к раскрытию предельных бытийных возможностей¹. Бытие-в-кино есть поэтому сгущенная, драматизированная ситуация бытия-в-мире: повседневность, как и кино, предоставляет огромное количество средств, чтобы избежать скуки (в первую очередь технических), но в голой повседневности нет проторенных путей к глубинной скуке, каковые всегда уже проторены соответствующими кинопроизведениями.

Мы воздержимся от подробного разбора результатов позитивных психологических исследований скуки, поскольку они, как правило, ограничиваются формализацией расхожего понимания (то есть того, которое можно почерпнуть из толковых словарей). К примеру: скука — «эмоция, которая возникает, если индивид не в состоянии найти интересы и занятия, которые полностью захватили бы его. Она может возникнуть либо вследствие ограничений — например, одиночное заключе-

¹ Хадейдеггеровский анализ скуки подробно излагается ниже.

ние, сенсорная депривация, монотонная работа, — либо вследствие внутреннего торможения» [98, с. 178]. Скуку в рамках этого подхода определяют «как мотивационное понятие, связывающее внутренние чувства и мотивы с условиями среды», связывают «с вниманием, возбуждением, процессом обработки информ. и стимульной недогрузкой» [98, с. 808]. Другое схожее описание: скука есть «болезненно воспринимаемое аффективное состояние, характеризующееся диффузной напряженностью, нетерпением и чувством неудовлетворенности». Автор добавляет, что «обычно скука проявляется в ситуациях, сопровождающихся монотонными переживаниями и недостаточностью удовлетворения либо внешней стимуляции. Состояние скуки может отражать как реальные обстоятельства, так и структуру личности и потребности индивида» [98, с. 808].

Любопытный образчик донаучного психологического анализа скуки являет собой исследование Эмиля Тардьё (1913 г.), в котором, в частности, предлагается следующая классификация: «скука от истощения», «скука от недостатка в разнообразии и от недостаточной силы способностей», «скука от неудавшейся жизни и от жизни обесцененной каким-нибудь изъяном», «скука от однообразия», «скука от пресыщения», «скука под влиянием чувства ничтожества жизни»; причем каждый из этих типов имеет подробнейшее описание [115].

В целом психологические исследования остаются по преимуществу онтически: уточняя расхожие представления о скуке, они, вместе с тем, оказываются неспособными раскрыть ее антропологический и социально-философский смысл. Призвана это сделать экзистенциальная интерпретация скуки.

Скука в кино: экзистенциальная интерпретация. До сих пор мы исходили из расхожей, онтически понятной трактовки опыта скуки в кино — экзистентной интерпретации. Этой интерпретации мы, следуя хайдеггеровской методологии, противопоставим экзистенциальную интерпретацию, которая есть экспликация скуки на временность. Экзистенциальная интерпретация вырастает из экзистентной. Наша интерпретация опирается на понимание Хайдеггером скуки как одного из фундаментальных настроений (настроенностей, расположений, расположенностей). Настроение есть то, как человек разомкнут (соответственно, замкнут) миру, а мир человеку —

как человек настроен, расположен в мире: это «экзистенциальный основоспособ, каким присутствие есть свое вот» [127, с. 139]. Феноменологическая наивность, по Хайдеггеру, состоит в том, чтобы, рассматривая настроение, «заранее избежать каких-либо рефлексий над самим собой» [129, с. 269]. Настроение может быть осмыслено не рефлексивно, но, говоря хайдеггеровским языком, лишь в ходе анализа *заботы*, то есть того, каким образом *присутствие* непосредственно имеет дело с *миром* (иными словами, воздерживаясь от субъект-объектного разделения). Следуя установке на анализ повседневности, Хайдеггер начинает разговор о скуке с разбора современных ему антропологий (отражающих то, как его современники имеют дело с *миром*), из которого он делает вывод, что «возможно, мы наскучили самим себе» [169, р. 77]. Следствие из этого вывода — утверждение, что скука есть основное настроение современности.

Человек существует во времени, у человеческого существования есть смысл, и этот смысл заключается во временности — таковы основополагающие тезисы «Бытия и времени». Настроение можно анализировать безотносительно временности его протекания — как в экзистентной интерпретации (Хайдеггер приводит ее терминологический эквивалент у Канта: «народное понятие» [129, с. 269]). Однако такой анализ, согласно Хайдеггеру, не приближает нас к смыслу бытия. Говоря в связи с настроением о чувствах и аффектах, Хайдеггер критикует позитивную науку: «Психология, даже самая разработанная, никогда не выявит собственную структуру этих феноменов, поскольку любая психология в принципе никогда не вступает в то измерение, в котором существует структура вот-бытия как таковая» [129, с. 95]. Таким образом, экзистентная интерпретация, бытующая в психологической науке, не в состоянии схватить сущность скуки.

Применительно к целям нашего исследования обрисуем феноменологию скуки, какой она предстает в курсе лекций «Основные понятия метафизики» (1929—1930). Методологической установкой, которую Хайдеггер выбирает для анализа скуки, становится интерпретация скуки как феномена, протекающего во времени (этот выбор был определен, помимо всего прочего, этимологией немецкой *Langeweile*). Наблюдение за протеканием скуки во времени отсылает к повседневному опы-

ту. Анализ сознания в случае скуки, согласно Хайдеггеру, неадекватен, так как он использует категории причинно-следственной связи и психического переноса, которые не применимы к скуке как к «гибридному» образованию: она «частично объективна, частично субъективна» [169, р. 88].

Время в состоянии скуки может переживаться различно. Различия в переживании времени — основание для выделения разных типов скуки. Хайдеггер говорит о трех типах: I) *скука-от* (*Gelangweiltwerden von etwas*), II) *скука-с* (*Sichlangweilen bei etwas*) и III) *глубинная скука* — «скучно» (*es ist einem langweilig*). Первому типу скуки в повседневном опыте соответствует ситуация, когда мы «сидим на безвкусной станции какой-нибудь незначительной пустынной железной дороги», остается «четыре часа, пока не придет следующий поезд» и, хотя «в нашем рюкзаке есть книга», вряд ли мы будем ее читать — вместо этого мы считаем деревья и то и дело смотрим на часы [169, р. 93]. Второй тип скуки представлен ситуацией, когда «мы приглашены куда-то на вечер», «идти нет необходимости», но, поскольку мы провели напряженный день, «вечером у нас осталось время» и мы принимаем приглашение. На вечеринке едят «обычную еду», ведут «обычные застольные разговоры», после слушают музыку, веселятся — все это кажется «забавным» и «чарующим». «Мы приходим домой вполне довольные. Мы бросаем взгляд на работу, которую прервали этим вечером, приблизительно оцениваем положение дел и заглядываем в завтрашний день — и тут на нас находит: в конечном счете, из-за этого приглашения я весь вечер скучал» [169, р. 109].

Оба типа скуки рассматриваются Хайдеггером в единстве их структурных моментов (присущих также и третьему типу): это бытие-опустошенным (*Leergelassenheit*) и бытие-подвешенным (*Hingelaltenheit*). Переживание времени в скуке-I угнетает (*bedrängt*) нас тем, что время «тянется», в скуке-II — тем, что оно «стоит на месте»: эти переживания обобщаются Хайдеггером в термине бытие-подвешенным. В примере скуки-I нам скучно *от* железнодорожной станции, ей нечего нам предложить, это воспринимается нами как отказ (*Versagen*) и погружает в пустоту. В примере скуки-II мы скучаем не от чего-то конкретного, а *со* всей ситуацией, которая также отказывается предложить нам что-то, тем самым опустошая.

Этот момент Хайдеггер схватывает как бытие-опустошенным. Скучание понимается тогда как «сущностное бытие-подвешенным в наступающем бытии-опустошенным» [169, р. 105].

В скуке-I мы ограничены внешними обстоятельствами и, испытывая легкое беспокойство, пытаемся занять время чем-то конкретным. В скуке-II время течет незаметно, мы не ограничены внешними обстоятельствами и занимаемся своими делами, избегая, тем самым, мыслей о скуке. И если в первом случае мы можем назвать вещь в нашем окружении, которая нам наскучивает, то во втором случае скука растворена во всей ситуации и вырастает «внутри и изнутри вот-бытия по поводу конкретной ситуации» [169, р. 131]. Это означает, что от типа к типу глубина скуки возрастает, а вместе с глубиной — степень ее незаметности, неочевидности, скрытости.

Третий тип скуки, глубинная скука, есть власть, над которой «индивид, публичный субъект не имеет более никакой власти» [169, р. 136]. Момент бытия-опустошенным в глубинной скуке выражается в том, что все сущее отказывается хоть что-то нам предложить — сущее как целое отказывает нам в себе: все становится безразличным. Прежде всего сущее отказывает нам в бытийных возможностях, а это в свою очередь, отсылает к тем возможностям, которые остались неиспользованными: отсылка к неиспользованным бытийным возможностям есть момент бытия-подвешенным. В глубинной скуке время не ощущается, вернее, мы ощущаем безвремяе, но на самом деле речь идет о приковывании (*bannen*) вот-бытия всем временным горизонтом — всеми тремя временными экстазами [169, р. 147]. (Агамбен замечает, что заскучавший человек «обнаруживает себя в “ближайшей <closest> близости”... к животному заточению; оба они в самом прямом смысле слова открыты закрытости <closeness>; они полностью высвобождены чему-то, что упрямо отказывает им в себе» [146, р. 65]). Полная прикованность, закрытость вот-бытия в глубинной скуке становится, однако, указанием на возможность полной его разомкнутости. Освобождение вот-бытия как решительное саморазмыкание случается в мгновение-ока (*Augenblick*), которое есть не просто точка во времени, а окидывающий весь временной горизонт, все три временных измерения взгляд присутствия [169, р. 151]. Глубинная скука есть принуждение

(*Hinzwingen*) к мгновению-ока. Скучным в этом типе скуки оказывается сама «временность в определенном способе ее временения» [169, р. 158]. Перед остальными типами скуки глубинная скука имеет онтологическое преимущество, поскольку предоставляет возможность прямого прорыва через мгновение-ока к осмысленному, собственному бытию, правда, ценой предшествующего неудовольствия.

Экзистенциальная интерпретация видит скуку как аффект, вызывающий неудовольствие. По Хайдеггеру, это главная ошибка в расхожей трактовке не только скуки, но настроений вообще, так как предполагается, что неприятное должно быть подавлено [169, р. 158]. В пике этой трактовки Хайдеггер призывает к тому, чтобы мы позволили глубинной скуке бодрствовать и не давали ей уснуть [169, р. 79] (волевым усилием сменить настроение невозможно, поэтому Хайдеггер говорит скорее о несопротивлении неудовольствию). Избегать скуки, спешно реагируя на нее действиями, разнообразной социальной активностью, вместо того, чтобы погрузиться на самое ее дно, Хайдеггер считает для заскучавшего самой серьезной опасностью.

Резюмируем сказанное: 1) «спасение» от скуки Хайдеггер видит не в беспрестанной деятельности и не в развлечении (которым современная техника всячески потакает), а в настройке на еще более глубокую скуку; 2) чем глубже скука, тем она более скрыта; 3) неудовольствие от скуки толкает нас из ее глубины к поверхности, к легкой, поверхностной скуке, но только опустившись на самое дно скуки, сделав скрытую скуку явной, мы можем из нее выйти; 4) выход из скуки будет означать не только облегчение страдания: поскольку глубинная скука есть то, что замыкает нас, она же и укажет нам на то, что именно замкнуто и что именно следует отомкнуть; в этом смысле скука и есть «тяга к искомой родине», то есть — к нашим предельным бытийным способностям или к самому бытию как таковому¹; 5) отсюда требование к заскучавшему пробую-

¹ Сартр соглашается с Хайдеггером в том, что касается роли скуки в самообнаружении бытия: «Феномен есть то, что себя обнаруживает, и бытие так или иначе себя обнаруживает перед всеми, поскольку мы можем о нем говорить и в определенной мере его понимать. Следовательно, должен быть феномен бытия, явление бытия, описываемое как таковое. Приступ тошноты, скуки и т. д. разоблачит нам это бытие в

дить скуку и — что труднее — не дать ей уснуть; для этого, правда, нам не нужно ничего предпринимать, поскольку «мы и так всегда предпринимаем слишком много»: нужно ждать. А разве не так поступает хороший зритель на «скучном» фильме?

Приложим очерченную экзистенциальную интерпретацию скуки к диспозитиву кино. Кино воздействует на эмоциональную сферу, а потому оно есть регулятор настроения: скука также подлежит регуляции.

Кино как аудиовизуальное средство имеет временное измерение. Когда мы говорим о скуке в кино, мы игнорируем пространственное измерение кинематографа, но совсем не очевидно, что эти два измерения значимы для кино в равной степени: фиксация движения, составляющая особенность кинематографа и давшая ему имя («пишу движение»), относится в первую очередь к длительности, а не к протяженности. Большинство авторитетных кинотеорий рассматривают свой объект скорее в его отношении ко времени¹. Кроме того, зачастую забывают о том, что помимо пространства и времени в кино есть также третье измерение, отличающее его от всех прежних искусств: это скорость — 24 кадра в секунду. Все отступления от этого стандарта скорости — замедления и убыстрения движения пленки, использующиеся как средства киновыразительности, — являются объективациями субъективного переживания времени. В состоянии скуки время может тянуться и стоять на месте — схватить эти модусы временения можно только в ходе анализа заботы как временности.

Главным образом и по большей части, мы ходим в кино из *любопытства*, которое есть модус *падения*. Любопытство состоит в жажде нового и в поверхностности — оно «ищет не праздности созерцательного пребывания, но непокоя и возбуждения через вечно новое и смену встречающего» [127, с. 172]

его непосредственности, и онтология будет описанием феномена бытия таким, каким он себя обнаруживает, то есть каким непосредственно является» [107, с. 23].

¹ При этом когда Делез, говоря об образе-времени, делает вопрос о длительности для кино ключевым, он отталкивается от философского наследия, а когда, скажем, Андрей Тарковский изобретает свою теорию «ваяния из времени», он следует скорее художественной интуиции [4, с. 95–348].

(противоположность созерцательности и развлечения была подмечена уже В. Беньямином¹). В этом стремлении к новому и избегании покоя обнаруживаются симптомы скуки. Какую форму скуки мы наблюдаем в этом случае?

Все три формы скуки подвижны, отмечает Хайдеггер: «Есть разнообразные промежуточные формы, в соответствии с глубиной, из которой вырастает скука, точнее, в соответствии с глубиной, которую человек дарует своему вот-бытию» [169, р. 157]. Это является причиной того, что «вторая форма скуки имеет особую *промежуточную позицию*. Скука-с может стать скукой-от и может стать “скучно”» (там же). Вероятно, в самом желании развлечься в кино всегда присутствуют следы второй формы скуки: в кино чаще всего побуждает пойти ситуация, характеризующаяся наличием свободного времени. Эту форму скуки человек приносит с собой в кинозал. Далее, если пренебречь индивидуальными особенностями конкретного кинозрителя, события развиваются в зависимости от того, какой демонстрируется тип фильма. Если это первый тип («развлекательное» кино), то он будет пытаться перевести зрителя из настроенности скуки-II в состояние скуки-I: с уменьшением глубины скуки уменьшается ее тяжесть. В результате сдвига в настроении зритель действительно чувствует себя «развлеченным», хотя может время от времени обнаруживать свойственные скуке-I действия, например, посматривать на часы. Внешние ограничения, имеющие место в случае скуки-I, как уже было показано, имеют место и в кинозале. Скука-I — самый частый для первого типа кино аффект. Фактически этому аффекту кинематограф обязан своим рождением: это вытекает из гипотезы Ж.-Л. Годара о происхождении кино из ситуации тюремного заключения² (к ней близка метафора кинозала как платоновской пещеры).

¹ «В противоположность созерцательности, ставшей при вырождении буржуазии школой асоциального поведения, возникает развлечение как разновидность социального поведения» [19, с. 58].

² В неигровых лентах «История/и кино» и «Дети играют в России» Годар рассказывает о математике и военном инженере наполеоновской армии Жан-Викторе Понселе, который, будучи с 1812 по 1814 год в плену в Саратове, написал «Трактат о проективных свойствах фигур». Первичным мотивом к научным занятиям была тренировка памяти, а свои записи он делал на стенах тюремной камеры. Годар

Если зрителю в кинозале кажется, что ему наскучил сам фильм, значит, можно говорить о переживании первого типа скуки — *скуки-от*. Как ни странно, *скука-от* будет сигнализировать о том, что задача фильма отчасти выполнена. Если же кинозритель, придя в кинозал, через какое-то время испытает недоумение по поводу того, что он вообще делает в этом темном помещении — словно забыл, зачем он сюда пришел, значит, можно говорить о том, что фильм первого типа не справляется со своей задачей либо что зритель смотрит фильм второго типа. Фильм второго типа не стремится перевести зрителя из исходной скуки-II в скуку-I. Лучшие образцы «неразвлекательного» кино, наоборот, имеют своей целью пробудить в зрителе настроение глубинной скуки. Настроение «скучно» (скука-III) не обязательно должно длиться — но оно «случается». Собственно «развлекательность» «неразвлекательного» кино заключается в том, что Хайдеггер числит за одной только философией (которая, безусловно, также определенным образом «развлекает»). Это — достижимость мгновения-ока, приобретающего применительно к кино почти буквальный смысл¹.

Обычно мнение о фильме как о «скучном» означает низкую оценку его качества. Но опытные зрители и рефлексирующие кинематографисты склонны реабилитировать аффект скуки в кино. Наиболее талантливый, пожалуй, кинозритель XX века Андре Базен так писал о фильме, восхитившем его: «Становится очевидным, что даже скука, которую вы могли ощутить, необъяснимым образом включалась в гармонию целого. Впрочем, что означает здесь слово “скука”? Я видел “Огни рампы” трижды и, признаюсь, трижды “сучал”, но каждый раз в другом месте. Тем не менее у меня никогда не возникало желания сократить продолжительность этой скуки» [13, с. 214–215]. Кинематографист и эссеист Рауль Руиз говорит в связи с режиссерами Одзу, Тарковским, Штраубе и Юйе

комментирует: «...Нужен был французский заключенный, окруженный со всех сторон русской стеной, чтобы механическое приложение идеи и желания проецировать фигуры на экран приобрело практическое значение с изобретением кинематографической проекции» [159, р. 49–50].

¹ Особенно это чувствуется в первом английском переводе термина *Augenblick* (Macquarrie & Robinson, 1962) — *moment of vision*.

о «качестве высокой скуки»: именно это качество притягивает его в кино [189, р. 18]. А. Кончаловский вспоминал об экспериментах со скукой, в которые пускался А. Тарковский: «Мы были увлечены проблемами экранного времени. Какой длины кадр способен выдержать зритель, если на экране ничего не происходил?»

— Интересно, — говорил Андрей, — почему, когда кадр начинается, смотреть поначалу интересно. Потом зрителю делается скучно. На экране опять ничего не меняется — уже совсем скучно. “Когда же что-то произойдет?” — думает зритель. И здесь, хотя на экране по-прежнему все то же самое, у зрителя опять возникает интерес, уже на другом уровне. “Если так долго показывают, — догадывается он, — значит это имеет смысл. В чем этот смысл?”» [58, с. 122].

За некоторыми режиссерами прочно закрепилась слава «скучных». К последним несомненно относятся Я. Одзу, Р. Брессон и К. Т. Дрейер, ставшие героями книги сценариста и режиссера П. Шредера «Трансцендентальный стиль в кино» (1972) [190]. То, что Шредер называет «трансцендентальным стилем» (Делез упрекает этого автора за характерное для англосаксонской традиции неразличение трансцендентального и трансцендентного [39, с. 605]), выражается, главным образом, в трехчастной композиции, общей для фильмов перечисленных режиссеров (и сходной, заметим, с композицией классической трагедии): эти части — 1) Повседневность, (*Everyday*, «дотошное представление скучных, банальных общих мест каждодневной жизни» [190, р. 39], 2) Несоответствие (*Disparity*, «актуальное или потенциальное разобщение между человеком и его средой, кульминирующее в решительном действии» [190, р. 42]) и 3) Стазис (*Stasis*, «застывшая картина жизни, которая не разрешает несоответствие, но трансцендирует его» [190, р. 49]). Несмотря на кажущуюся близость этой концепции к философии Хайдеггера, последний в книге не упоминается. Если мы согласны с тем, что фильмы «Токийская история» (Я. Одзу), «Дьявол, возможно» (Р. Брессон) и «Гертруда» (К. Т. Дрейер) — «скучны» (вряд ли кто-нибудь стал бы оспаривать это первое впечатление от них) и если они имеют описанную композиционную структуру, то, возможно, последняя отражает структуру эволюции скуки. В отличие от типизации Хайдеггера, концепция Шредера делает акцент на

промежуточных моментах драматического развития (углубления) скуки: в Повседневном выражается скука-II, Несоответствие — это момент перехода к глубинной скуке (отсутствующий у Хайдеггера), Стазис (на экране обычно представляющий собой длительный статичный план) — глубинная скука, преодолеваемая во мгновении-ока. Детальное изображение устройства скуки этими режиссерами можно рассматривать как потенциальный вклад кинематографа в метафизику.

Техника и время. Хайдеггер не был единственным, кто сделал связь между скукой и техникой явной. Так, Ф. Юнгер писал, что «одним из неотъемлемых свойств мира Техника становится *horror vacui*, всевозможными способами — в виде депрессии, скуки, ощущения бессмысленности, бессодержательности, чувства тревоги и загнанности, проникающий в сознание человека» [140, с. 188].

Тем не менее, мы полагаем, что у Хайдеггером эта связь была осмыслена наиболее глубоко. Нелишним будет еще раз привести его слова: «Вероятно, они составляют одно целое: отчуждение технического мира и глубинная скука, являющейся скрытой тягой к искомой родине».

Сущность индустриальной техники, по Хайдеггеру, есть «по-став» (*Gestell*). «По-ставом мы называем собирающее начало той установки, которая ставит, т. е. заставляет человека выводить действительное из его потаенности способом поставления его как состоящего-в-наличии» [128, с. 317–318]. В техническую эпоху, корнями уходящую в Античность и берущую начало в Европе XVII века (такую датировку дает сам Хайдеггер [168, р. 50]), мир воспринимается как то, что дано (состоящее-в-наличии — *Bestand*) и что требуется эффективно использовать (по-ставить). Время — среди того, что дано, это один из ресурсов. (В этой трактовке с Хайдеггером сближается Ф. Юнгером, подчеркивавшим, как часто мы сталкиваемся с «характерным для техники контролем над потребляемым временем, свойственной ей организации времени» [140, с. 206].) Поскольку сущность технической деятельности — эффективность, время начинает восприниматься как препятствие. И если изначально целью научно-технического прогресса провозглашалось сбережение времени, то в итоге техника стала попыткой обуздания, укрощения времени.

Нельзя сказать, что эта попытка увенчалась успехом: технический прогресс вызвал ускорение ритма жизни, обратной стороной которого стало распространение скуки. Скука есть, таким образом, «слепое пятно» техники. «Падающее бытие-в-мире, — пишет Хайдеггер, — само себя соблазняя, вместе с тем самоуспокоительно. Это успокоение в несобственном бытии подбивает однако не к застою и бездеятельности, но вгоняет в безудержность “занятий”» [127, с. 177]. В силу своего инновационного потенциала техника есть бескрайнее плодородное поле для таких «занятий». Предоставляя возможность непрерывной деятельности, она не избавляет от глубинной скуки, но помогает от нее отвлечься: так и аффицирование в кино не упраздняет, но лишь распаляет желание быть аффицированным. Поэтому, говорит Хайдеггер, техника есть «упорядочение недостатка» [128, с. 263]. (Ср. с мыслью Ф. Юнгера о том, что техника есть «организация дефицита» [140, с. 31–36].) Этот недостаток дает о себе знать в скуке. Скука же, будучи побочным продуктом техники, сама по себе есть средоточие нетехнического.

Отметим любопытный момент: в лекциях по феноменологии скуки Хайдеггер часто упоминает часы, однако не придает им существенного значения. На часы как на «прообраз всевозможных автоматов» обратил внимание Мамфорд, сославшись на Маркса, который «одним из первых понял значение часов как архетипической модели для всех позднейших машин»: «Часы — это первая автоматическая машина, приспособленная к практическим целям; благодаря им развилась целая теория *производства и правильного движения*» (из письма Маркса Энгельсу, 1863 г., цит. по [74, с. 372]). Сравнение хода часов со скучностью, бессмысленностью жизни стало в западной культуре общим местом. Ср. у Шопенгауэра: «Люди подобны заведенным часовым механизмам, которые идут, сами не зная для чего; всякий раз, когда зачат и рожден новый человек, опять заводятся часы человеческой жизни, чтобы нота в ноту и такт за тактом, с незначительными вариациями, повторить шарманочную пьесу, уже игравшуюся бесчисленное число раз» [134, с. 563–564]. От мысли о первичности часов в истории техники недалеко до парадоксального переворачивания отношения техники и времени, осуществленного в труде «Техника и время. Ошибка Эпиметей» (1994) Бернара Стиглера. Один из главных тезисов этой работы: техника существует не во вре-

мени — техника сама конституирует время [194, р. 27]. Стиглер упрекает Хайдеггера в том, что тот не разглядел сущностно-технический характер временности (историчность присутствия обеспечивается медиа), а Гуссерля — что тот ограничился описанием лишь двух типов ретенции. Технический характер временности, по Стиглеру, обнаруживается в механизме «третичной ретенции» — третьем типе удержания потока феноменов, который основан на технической возможности регистрации данных.

История отношений техники и времени образно описана А. Платоновым в романе «Чевенгур». Личное отношение со временем одного из персонажей романа, зачарованного техникой Захара Павловича, проходит через три этапа: 1) прозрение в техническую сущность времени — «...жизнь [Захара Павловича] прошла без всякого отчета и без остановки, как сплошное увлечение; ни разу Захар Павлович не ощутил времени, как встречной твердой вещи, — оно для него существовало лишь загадкой в механизме будильника» [90, с. 57]; 2) отождествление техники и времени — «Но когда Захар Павлович узнал тайну маятника, то увидел, что времени нет, есть равномерная тугая сила пружины» (там же); 3) возвращение к квазихайдеггеровскому нетехническому пониманию времени как тайны — «Он [Захар Павлович] увидел, что время — это движение горя и такой же осязаемый предмет, как любое вещество, хотя бы и негодное в отделку» [90, с. 60]. Как только Захар Павлович проходит через последнюю стадию, техника теряет для него магическую силу, и он оказывается лицом к лицу со скукой: «Болты, краны и старые манометры, что всегда хранились на столе, не могли рассеять его скуки — он глядел на них и не чувствовал себя в их обществе» [90, с. 62] (ср.: до того — в форме несобственно-прямой речи Захара Павловича — «С интересом можно говорить о сотворении мира и о неизвестных изделиях, но говорить о женщине, как и говорить о мужчинах, — непонятно и скучно» [90, с. 37]).

Завершим наш эскиз периодизации технического прогресса. «Зачатие» индустриальной техники Хайдеггер датирует Античностью, «рождение» — Новым временем. Что тогда будет моментом ее «взрослости»? Об этом фактически говорят Ж. Делез и Ф. Гваттари, ссылаясь М. Фуко: именно «взрослость» (которую среди людей обычно опознают по факту социализированности) техники они имеют в виду под «вторже-

нием производства в мир представления» и «крушением представления», которое датируется концом XVIII — началом XIX вв., т. е. промышленным переворотом и эпохой романтизма¹. Промышленный переворот и был такой социализацией машин, их выходом к людям, а романтизм — культурной реакцией на нее.

Итак, скука есть крах навязанного технической эпохой стремления к «эффективному» использованию времени, упорядочению временности. Вместе с тем, очевидно, что изменившееся отношение к времяпрепровождению — новоевропейские режимы темпорализации — является симптомом какой-то более серьезной метаморфозы. Согласно Хайдеггеру, эта метаморфоза заключается в новой, по сравнению с доклассической эпохой, трактовке истины.

Техника, истина, тайна. Истина — главная ставка в размышлениях Хайдеггера о по-ставе. «Техника — вид раскрытия потаенности», — пишет он, а «выведение из потаенности» есть «осуществление истины» [128, с. 311]. При этом «существо техники двусмысленно в высоком значении этого слова. Двусмысленность здесь указывает на тайну всякого раскрытия потаенности, т. е. на тайну истины» [128, с. 328]. Этой двусмысленностью современная техника, по мнению Хайдеггера, обязана своим древнегреческим генезисом: *techné* у греков служило раскрытию потаенного наравне с *poiesis*. Однако особенность техники как способа поставления состоит в том, что там, где господствует он, «изгоняется всякая другая возможность раскрытия потаенности» [128, с. 323]: «Постав роковым образом заслоняет собою ποιησις, “поэзию”» [128, с. 325]. Поставляющим производством, таким образом, «не только утаивается прежний способ раскрытия потаенности, произведение, но скрадывается, и само раскрытие потаенного как таковое, а с ним то, в чем происходит событие выхода из потаенности, — Истина» [128, с. 323–324].

¹ Согласно Ж. Делезу и Ф. Гваттари, М. Фуко в «Словах и вещах» «ясно показал, какой разрыв произвело вторжение производства в мир представления» [44, с. 471]. В главе «Границы представления» Фуко пишет: «Последние годы XVIII века были разорваны переломом, аналогичным тому, который сокрушил в начале XVII века мысль Возрождения...» [126, с. 243].

Понятно, какой упрек мог бы адресовать Хайдеггер кинематографу: согласно исследователям, прикладывающим хайдеггеровский анализ техники к анализу кино, последнее есть «пагубная манифестация технологического по-става» [192], так как оно механически выводит предкамерную реальность из потаенного (через кадрирование), а затем организует ее по правилам аффективного участия — через монтаж, композицию и пр. («где правит постав, на всякое раскрытие потаенного ложится печать управления, организации и обеспечения всего состоящего в наличии» [128, с. 323]). «Трепет листьев на ветру», которым пленялись первые зрители, уже не удовлетворяет нас: мы требуем занимательного сюжета и спецэффектов.

Связь между техникой и истиной вплотную подводит нас к пониманию связи между техникой и скукой. Техника несет опасность для «о-существования истины», так как «поставом скрадывается тот путь раскрытия тайны, который дает присутствующему явиться в смысле произведения, *ποησις* (там же). «Событие о-существования истины» и «событие тайны» — одно и то же. О необходимости тайны Хайдеггер говорит также на последних страницах лекций о скуке. В глубинной скуке, пишет он, сущее отказывает нам в себе как целое: это переживается нами как бытие-опустошенным. Чувство пустоты есть «лишение, нехватка, нужда (Not)» [169, р. 161]: в скуке нас угнетает (*bedrängt*) нужда. Отвечая на вопрос, какого рода эта нужда, Хайдеггер говорит следующее: «То, что угнетает нас наиболее глубоко и в скрытой форме — это само *отсутствие* какого-то существенного угнетения (*Bedrängnis*) в нашем вот-бытии как целом» [169, р. 162]. И далее: «Тайна (*Geheimnis*) — вот чего не хватает в нашем вот-бытии, поэтому-то отсутствует внутренний ужас, который несет в себе каждая тайна и который придает вот-бытию его величие» [169, р. 162–163]. Стало быть, глубинная скука есть та самая нехватка тайны как «существенного угнетения в нашем вот-бытии», которую производит техника как миссия раскрытия потаенного.

Нехватка тайны высвечивает антагонизм человека и техники. Впрочем, в силу двусмысленности существа техники у человека еще есть шанс «не умереть от скуки». Достаточно, чтобы производство и произведение вновь встретились. Эта встреча, как нам кажется, уже произошла — в кино. Символи-

чески она представлена в фильме «Прибытие поезда на вокзал Ла-Сьота» — который считается хронологически первым, не будучи при этом таковым (он был снят в 1896 г.), что свидетельствует о его мифологической значимости в общественном сознании: одна машина (киноаппарат) встречает на вокзале другую (локомотив). Эту встречу можно трактовать следующим образом: машина наконец-то увидела саму себя и разглядела в себе иную возможность — поийетическую. Эта возможность в 1920-х гг. была окрещена фотогенией, которую можно определить как качество особого кинематографического очарования. Неслучайно первые киноэстетические теории относили к фотогеничным объектам в первую очередь современную технику: поезда, пароходы, самолеты (см., например, статью Л. Деллюка [53, с. 75]).

Все выглядит так, как если бы кино было делегировано от мира техники спустя несколько веков после ее возникновения, чтобы вернуть человеку тайну, которую та долго от себя утаивала: как замечал Мамфорд, «нынешнее размежевание искусства с техникой — дурная примета современности» [74, с. 331]. Именно в кино *techne* и *poiesis*, возможно, вновь стали одним целым. Но восстановление их целостности могло быть помыслено только после того, как посетитель кинозала заскучал.

«Механизмы» скуки в кино. Помня о «двусмысленности» существа техники, рассмотрим внимательнее «механизмы» скуки в кино. Согласно Морену, кино — это система, стремящаяся интегрировать фильмический поток в поток сознания зрителя, и наоборот [181, р. 107]. Кино, «сын Машины и Чувства», есть Машина в том смысле, что оно организует психику зрителя, и Чувство в том смысле, что пропитывается психикой зрителя. В результате работы идентификации—проекции зритель видит на экране себя самого, свое Чувство — и перестает замечать Машину. Когда племена конголезцев впервые продемонстрировали художественный фильм и потом просили описать, что они увидели, те перечисляли людей и предметы, так как еще не были научены правилам аффективного участия [181, р. 194]. Европейцы описывали тот же фильм исключительно как движение чувств. Однако известно, что южноамериканские аборигены быстро перенимают привычки европейского глаза: кино зарекомендовало себя как самый универ-

сальный язык из всех существующих. Так, дети, страдающие дебилизмом и не способные понимать смысл простейших рисунков, тем не менее понимают то, что происходит на киноэкране [181, р. 195]. И этот универсальный ключ к душе подарил человеку машина.

Техника кино, по Морену, состоит в организации аффективного участия. Развлекательное кино стремится соблюсти все найденные правила аффективного участия — от технических приемов, призванных создать плавное течение фильмического потока, вроде «восьмерки», до теории центрального конфликта. Тем самым, развлекательное кино скрадывает машину, организующую это участие: на экране перед нами якобы чистое чувство, наша субъективность, «мы сами». Отказ от организации аффективного участия обнажает машину. И именно этот отказ пробуждает скуку.

Есть, как минимум, два способа обнаружить в кино машину, то есть заставить зрителя скучать.

1) В первую очередь, это детеатрализация (термин, использовавшийся, в частности, К. Т. Дрейером [162, р. 71]) и депсихологизация зрелища: представление актеров как «моделей» (Р. Брессон) [154], «мумий» (Дрейер) [39, с. 480], «марионеток» (Э. Ромер) [39, с. 494], «автоматов» (М. Янчо, Т. Малик), гальванизированных тел (Ж.-Л. Годар), сомнамбул (В. Херцог), «зомби» (П. Кошта) и т. д. Необходимо оговориться, что Годар целиком не порывал с театром, но экспериментировал с его неклассическими формами, в частности, с брехтовским методом «очуждения». «Антипсихологичность» у режиссера Терренса Малика (учившегося у известного американского философа С. Кейвела и переведившего Хайдеггера на английский) нередко объясняется тем, что он предпочел классической психологии мотивации хайдеггеровскую феноменологию настроения [192]. Апофеозом «машинности» можно назвать фильм Вернера Херцога «Стеклянное сердце» (1976), во время съемок которого все актеры, если верить режиссеру, были введены в состояние гипноза [60, с. 160—163].

2) Во-вторых, это нарушение нормальной фильмической скорости, которое может выражаться как а) отступление от стандартов фильмической плавности (Годар) или, наоборот, прерывности (Штрауб—Юйе, М. Сноу), б) как демонстрация сверхчеловеческих, то есть по сути машинных, возможностей восприятия: например, чрезмерные длинноты у Тарковского,.

Антониони, Дрейера, Акерман, Сноу, Л. Алонсо, А. Серра и в особенности у современных азиатских кинематографистов, например, у А. Верасетакула; апофеозом может быть назван трехчасовой показ в реальном времени быта французской проститутки в «Жанне Дильман» Ш. Акерман (1975) или статичный восьмичасовой план в «Империи» (1964) Уорхола. Воздействие скорости фильмического потока на зрителя изучали советские режиссеры — Пудовкин, Эйзенштейн, Кулешов. Э. Сурио в статье «Структура киновселенной и словарь фильмологии» (1951) (см. [163]) разработал концепцию «зрительского факта»: фильм содержит два уровня — объективный и зрительский; в плане «зрительских фактов» время может «тянуться» или «ускоряться»; «разъединение» этих двух уровней (например, когда один из уровней «быстрее» другого) приводит к непониманию, к скуке. Морен замечал, что «если язык фильма слишком медленен или слишком быстр, он отделяется от аффективного участия и становится, в обоих случаях, абстрактным» [181, р. 198].

Развлекательное кино не упраздняет скуку: упразднить киноскуку, строго говоря, невозможно, так как она включена в сам медиум кино, в его *ethos*. Такие фильмы лишь *усыпляют* ее, организуя аффективное участие: зритель чувствует себя развлеченным в результате сдвига в настроении, т. е. переходя, по Хайдеггеру, от второго типа скуки к первому, но незаметно для себя продолжает скучать. Скука, гонящая людей в кинозалах, принимает там всего-навсего более легкие формы. Исцеляют от скуки те фильмы, которые намеренно ее углубляют.

В связи с этим интересен статус порнографической кинопродукции — она обладает своего рода «разностью потенциалов» скуки: минимум разнообразия, обуславливающий максимум «скучности», сочетается в ней с максимумом «развлекательности». Переключателем между этим двумя крайними оценками является экзистенциал расположения.

Парадоксально, что машина, будучи источником скуки, стремится ее же развеять — в этом, возможно, и проявляется двусмысленность ее существа. Развеять скуку она способна, лишь скрыто подчинив зрителя себе. *Сделать бессознательное подчинение экрану сознательным значило бы обнаружить за ним машину*. Только тогда, когда зритель отдаст себе отчет в том, что в кино он функционирует подобно машине, что маши-

на в условиях кинозала выступает «естественной» частью его самого, он сможет пройти сквозь скуку («Лучший выход — всегда насквозь», — цитирует Бродский Роберта Фроста в своей речи «Похвала скуке» [24, с. 11]). С точки зрения истории кино, это будет возвращением к опыту первых кинозрителей, к кинематографу до Мельеса (схожим с хайдеггеровским возвращением к философам-досократикам). Явное стремление к этому возврату можно обнаружить сегодня, например, в фильмах Штрауба—Юйе.

Вместе с тем, *обнаружение машины есть обнаружение временности присутствия*. Сама машина выступает, если воспользоваться выражением Ф. Юнгера, как «мертвое время, которое человек поставил себе на службу, возомнив, что может распоряжаться им по своему усмотрению, душит его, связав по рукам и ногам». «В теории это время казалось бесконечным и безмерным, — продолжает Ф. Юнгер, — но когда оно вошло в конфликт с жизненным временем, в результате чего жизненное время оказалось в подчинении механического времени, наступил конец досугу и оказалось, что времени вообще не стало» [140, с. 237]). Регулярные жалобы современного человека на «отсутствие времени» отсылают как раз к изображенной в этих строках драме. По Хайдеггеру же, «мертвое время», ценно тем, что указывает на всегда имеющуюся возможность «жизненного времени», то есть открытия временности вот-бытия.

Подчинение зрителя киноаппарату имплицитно выражается в требовании ожидания. Если зритель считывает это требование, то следует говорить скорее о *поджидании* как «фундированном в ожидании модусе настоящего, собственно времяменящем как заступление» [127, с. 336]. Скучное кино учит поджиданию. С позиции кинозрителя, поджидание может конкретизироваться как терпение (впрочем, первое по смыслу шире последнего, так как не обязательно связано с сознательными усилиями; см. [87]).

Выше мы говорили о двух типах фильмов — тех, что бегут от скуки («массовые»), и тех, что нейтральны к ней либо потворствуют ей («немассовые»). Разобрав «механизмы» скуки в кино, мы можем дать более детальное описание фильмов второго типа и показать, чем отличается опыт зрителя немассового кино от опыта массового зрителя. Поскольку фильмы вто-

рого типа более полно реализуют сущностную двусмысленность киномедиума, они в большей степени отвечают его онтологии.

Онтологическое кино. Уже Беньямин подмечал, что киноверсия реальности «глубочайшим образом проникнута техникой» [19, с. 49]. Кино практически с самого рождения знало о своих родителях (Машина и Чувство), но не сразу смогло отразить эту наследственность и тем самым онтологически обособиться от прочих искусств. Если следовать формуле Р. Канудо, то путь к предельным возможностям Чувства в кино лежит через Машину. Кино только тогда стало онтологически фундированным, когда смогло окончательно дистанцироваться от театральности, ставшей его главным и последним искушением. Освобождение от театра означало радикальную депсихологизацию: кино приблизилось к Машине, обретя наконец присущее только ему Чувство. Неудивительно, что в этом Чувстве оказалось немало от скуки.

Возможно, первым о всецелом доверии Машине и недоверии к театральным постановкам заговорил Дзига Вертов [26, с. 94–95]. Но если Вертов в 1920-х гг. еще надеялся на то, что театральность в кино имеет временный, переходный характер, то режиссер Р. Брессон, также построивший свою эстетику на детеатрализации кинозрелища, в 1950-е гг. уже констатировал, что с момента своего возникновения кино пошло неверной дорогой театра. Есть «два вида фильмов, — писал он, — те, которые используют театральные средства (актеры, мизансцены и т.д.) и применяют камеру с целью воспроизводить, и те, которые используют средства кинематографа и применяют камеру с целью *создавать*» [154, р. 17–18]. Аутентичному «кинематографу» Брессон противопоставлял «синема»: «Снятый на пленку театр, или синема, хочет, чтобы режиссер или *руководитель* заставил актеров играть и снял этих играющих актеров, а затем выстроил образы. Это незаконнорожденный театр, которому не хватает того, что делает театр: материально-го присутствия живых актеров, прямого воздействия публики на актеров» [154, р. 19-20]. Людей в кадре Брессон называет не актерами, а моделями. Модели характеризуются автоматизмом действий, в котором обнаруживается сама жизнь: «Десять десятых наших движений подчиняются привычке и авто-

матизму. Анти-естественно подчинять их воле и мысли». Брессон, таким образом, порывает с описанной Д. Дидро в «Парадоксе об актере» эстетикой переживания, легшей в основу классической театральной игры [47, с. 538—591]. В эстетическом идеале Брессона несложно разглядеть ориентацию на машинное.

Перечислим и других кинематографистов первого и второго ряда, которые сознательно развивали «машинную» киноэстетику — некоторых мы уже упоминали: это К. Т. Дрейер, Ж.-Л. Годар, А. Кайатт, М. Янчо, Т. Малик и др. Для них представлялось очевидным, что чем больше в кино машинного, тем больше в нем чувства. Поскольку фильмы, снятые этими режиссерами, в большей мере укоренены в онтологии кино, конституированной Машиной и Чувством, мы будем называть их фильмы *онтологическими*. Дальнейший анализ оправдывает выбор этого термина.

В отличие от человека, машина не расщеплена на тело и душу: внешнее в ней тождественно внутреннему. Поэтому приоритет *existentia* перед *essentia*, на котором базируется фундаментальная онтология [127, с. 43], с очевидностью обнаруживается только в машине: пока часы не пошли, об их сущности (энтелехии) ничего нельзя сказать.

Традиционная кинорежиссура исходит из дуалистического представления о человеке: она стремится показать невидимое через видимое, подчиненное невидимому. В последний раз эта концепция режиссуры была поколеблена рождением киноречи (у Э. Ромера и Ж. Эсташа), когда стало ясно, что голос может заменить тело (в терминах психоанализа: что инвокантное влечение может конкурировать со скопическим)¹. Однако голос, даже в таких крайних случаях, все равно оказывается всего лишь выражением «внутреннего». Кино, сделанное на принципах традиционной режиссуры, мы будем назы-

¹ Фильмами Э. Ромера конца 1960-х — 1970-х годов и картиной Ж. Эсташа «Мамочка и шлюха» (1973) отмечено рождение киноречи как новой формы кинообразности. Пришедший на смену образудвижению послевоенный образ-время дал право гражданства звучащей речи. Сперва Ромер в «Моей ночи у Мод» (1969), а затем Эсташ детеатрализуют монолог, этот последний оплот сценического представления: звучащее слово становится самой плотью кинообраза.

вать *психологическим* (или *картезианским* — что будет объяснено ниже).

Следствием представления о человеке как единстве души и тела является то, что персонажи психологического кино смертны и бессмертны одновременно. Смертны — поскольку могут лишиться тела, бессмертны — поскольку сохраняют душу, передающуюся другим персонажам или предметам: Энакин Скайуокер занимает место Оби-Вана («Звездные войны», Дж. Лукас, 1977), выжившие три самурая заменяют семь погибших («Семь самураев», А. Куросава, 1954), источник продолжает собой убитую девушку («Девичий источник», И. Бергман, 1960), щепки исполняют роли главных героев во время затмения («Затмение», М. Антониони, 1962), призрак пожарника не разлучается с миром даже после смерти («Всегда», С. Спилберг, 1989). Поэтому мы никогда не можем сказать, заканчивается ли мир этих героев вместе с фильмом или может продолжаться дальше, как если бы авторы забыли выключить камеру. Также мы не знаем ничего о мире прохожих на улице: как долго он еще продлится? По большому счету психологическое кино изображает фрагменты из жизни одной души, меняющей оболочки. Задача режиссера в этом случае — найти новый ракурс, новую проблему для этой души, снабжаемой все новыми и новыми телами. Понятно, что для таких историй характерна известная произвольность, — они предсказуемы в своей непредсказуемости.

Онтологическое кино добровольно подчинено машинному: оно не скрывает, а обнажает машину в себе. Для машины будущее, как и прошлое, предопределено (так как есть результат механического расчета): будущее машины — судьба. Поэтому онтологическое кино не оставляет ощущения произвольности рассказанных историй: оно всегда показывает механизм судьбы.

Онтологическое кино — то кино, о котором можно сказать: с финалом мир фильма заканчивается, но между началом и финалом — вечность повторения. Приговоренный к смерти бежал — не может быть ничего до или после этого события («Приговоренный к смерти бежал, или Дух веет где хочет», Р. Брессон, 1959). Козмо Вителли, несмотря на всю шаткость своего положения, всегда будет стоять перед входом в стриптиз-клуб («Убийство китайского букмекера», Дж. Кассаветес, 1976). Герой «Звезд и Солдатов» (М. Янчо, 1967) если и про-

должит бороться с «белыми», то лишь повторяя все события с самого начала. Такое впечатление создается потому, что герои этих фильмов — скорее механизмы, у которых внешнее совпадает с внутренним, чем переживающие души. Внутри них нет никакого скрытого мотива, невидимой до поры до времени пружины, которая означала бы наличие души. Их нельзя сравнить со случайными прохожими: прохожие не имеют судьбы. Для них невозможно придумать такой сиквел или приквел, который бы не уничтожал саму их возможность.

Машинное устройство этих героев, отвечающее машинной природе кино, способствует тому, что происходящее с ними воспринимается не как «фрагмент из жизни», а как сама жизнь, взятая в целостности, то есть как бытие-к-смерти. Герои онтологического кино состоят со смертью в особых отношениях: смерть есть не то, что угрожает им и однажды может с ними случиться, а то, что происходит с ними постоянно (таковы, например, все персонажи Малика или Годара). Физическая смерть героя может, наоборот, даровать им утраченную жизнь, как в случае юной Мушетт («Мушетт», Р. Брессон, 1967), а выживание — стать равнозначным медленному умиранию, как в киноновелле А. Кайатта («Возвращение к жизни: Тетя Эмма», 1949).

Современный кинематограф (2000-е гг.) также дает интересные примеры тенденции к сближению киноперсонажей с машиной. Герой серий о Джейсоне Борне (например, «Идентификация Борна», Р. Ладлэм, 2002) очевидным образом «повторяет» Джеймса Бонда, а Малик Эль Джебена («Пророк», Ж. Одиар, 2009) — Майкла Карлеона из классического «Крестного отца» (Ф. Ф. Коппола, 1972). Повторы эти сознательны, и судя по ним, в современном кино наметилась тенденция к «уплощению», «овнешнению», машинизации классических ампула, какими со времен Хичкока и Хоукса являются шпион и мафиози. Если Бонд — это Бонд без британского джентльменства, то Малик — это Майкл без сицилийской морали. В образах прежних, канонических героев была глубина, заданная традициями. Новые герои — «плоские», «поверхностные», они существуют по принципу *стимул — реакция*: если бы Джейсон Бонд не потерял память, а Малик Эль Джебена не принудили бы к убийству, ставшему его инициацией (о чем, что характерно, зритель догадывается не благодаря обычному психологическому базису, а благодаря мистической, парапсихической над-

стройке), их жизнь не превратилась бы в историю; тогда как Бонд и Карлеоне поступают так, как если бы были побуждаемы к действию скорее изнутри — желанием служить отечеству или «семье».

Машина не обладает глубиной, поэтому онтологическому кино чужд символизм (который мы обнаруживаем в таких картинах, как «Седьмая печать» И. Бергмана или «Гармонии Веркмейстера» Б. Тарра). Однозначность машины — это однозначность бытия. Как пишет М. Ямпольский, для ранних кинотеоретиков мир в кино — «это *видимый мир*, и только видимый. Именно здесь таится главное отличие киномира от мира действительности как мира герменевтической глубины и внутренних мотивировок» [142, с. 199]. Современный кинематограф спецэффектов и «плоских», машиноподобных героев как будто возвращает нас во времена первых кинозрителей.

Можно предположить, что именно истолкование кинематографом бытия как Единого привлекало Делеза как теоретика «желающих машин». Этим отчасти объясняется и отзыв Ж.-Л. Нанси о Делезе: «Его интерес к кинематографу — это не придаток ко всему остальному творчеству: именно здесь фокус, источник проекции его мысли» [79, с. 153]. Однозначность (унивокальность) Бытия — «святая святых мысли Делеза», говорит А. Бадью [12, с. 36], цитируя программное заявление из «Различия и повторения»: «Всегда существовало только одно онтологическое предположение: Бытие однозначно» [42, с. 53].

Отправившись из другого «далека», мы пришли фактически к тем же выводам о природе кино как «духовного автомата», выражающего однозначность Бытия. История распада кинопродукции на «массовую» и «немассовую», на фильмы первого и второго типа, на *психологический* («картезианский») и *онтологический* кинематограф тесно связана с историей скуки в кино. Именно скука в кино сигнализирует о «двусмысленности существа» кино, вернее — о двоякости его интерпретации. Мы полагаем, что причина этого распада кроется не столько в объективных качествах кино (его способности как развлекать, так и наводить скуку), сколько в ошибочном понимании природы киномедиума. Эта ошибочность получит ниже имя нигилизма.

ГЛАВА 3. ОТ СКУКИ К ГРЕЗЕ

Кино как нигилистическая интерпретация мира. Скуку можно рассматривать как психологическое выражение нигилизма, понятого как состояние «сегодняшнего раскрепощенного автономного человека, ничем и никому не обязанного, но поставленного перед вопросом, что делать, где применить свои метафизические избытки энергии» [131, с. 11].

По Ницше, нигилизм как «психологическое состояние» имеет три условия, проходит через три стадии: 1) Разочарование в целях, утрата искомого смысла, каким могло бы быть: «"осуществление" некоего высшего нравственного канона во всем совершающемся, нравственный миропорядок; или рост любви и гармонии в отношении живых существ; или приближение к состоянию всеобщего счастья; или хотя бы устремление к состоянию всеобщего "ничто" — цель сама по себе уже есть некий смысл» [80, с. 33]. Хайдеггер комментирует последний момент: «...Воля волишь ничто все-таки еще позволяет воле *волишь*»; «...Не от *Ничто* отшатывается в страхе воля, но от *ничего-не-воления*, от уничтожения своей собственной бытийной возможности. Испуг перед пустотой ничего-не-воления — этот "horror vacui" — есть "основной факт человеческого воления". И именно из этого "основного факта" человеческой воли, что она лучше будет *волей к ничто*, чем *ничего-не-волением*, Ницше получает основание для доказательства своего тезиса, что воля в своем существе есть воля к власти» («Европейский нигилизм» [128, с. 110]). «Horror vacui» и «ничего-не-воление» описывают переживание скуки. Скука есть, таким образом, «первая ласточка» нигилизма: если согласиться с Хайдеггером в его интерпретации Ницше и в том, какую роль для современности он отводит настроению скуки, то можно предположить, что именно она послужила толчком к завершению западной метафизики, которое представлено философией Ницше. 2) Обнаружение нецелостности мира и утрата веры в собственную ценность. 3) Неверие в метафизический мир, обусловленное обнаружением человеком того, что этот «мир создан им только из психологических потребностей и что он на это не имел решительно никакого права» [80, с. 34], что он

поднял «свое голое пожелание до статуса самосущего» [128, с. 112].

Потребителю культурных товаров ничего не мешает цинически утверждать, что раз мир вылеплен из «психологических потребностей», то потребность в развлечении самозаконна. Эта нигилистическое самописание служит сегодня обычным оправданием излишка развлечений.

Кино вошло в мир как *нигилистическая интерпретация мира* — как императив развлечения, спровоцированный крушением высших ценностей. Один из признаков нигилизма, по Ницше, состоит в том, что «бессознательные состояния (сон, потеря сознания) оцениваются несравненно выше сознательных». Причина этого — в декадентском восприятии жизни как «причины *всякого зла*» [80, с. 48]. Из всех социальных институтов кино первым провозгласило торжество бессознательных состояний: отсюда повторяющееся сравнение фильма со сновидением. Метафора кино как «платоновской пещеры», красной нитью проходящая через всю историю кинотеории (от Л. Ландри до — в скорректированном виде — Ж.-Л. Бодри), также выражает нигилистический пафос кино: фигурирующий в этой метафоре образ сверхчувственного мира есть предпосылка для третьей стадии нигилизма по Ницше. Как мы покажем ниже, сравнение кино со сновидением, «фабрикой грез» и пр. также находится в рамках этого платоновского, нигилистического в своих следствиях понимания. Однако «массовое» кино отшатывается от обнаружения «поддельности» сверхчувственного мира, более того — утверждает власть последнего, оттаиваясь, тем самым, на первом этапе нигилизма, — и потому оно есть выражение пассивного нигилизма по классификации Ницше.

Нигилистическая интерпретация мира кинематографом обусловлена преимущественным истолкованием техники как *techne*, а кино — как *Gestell*, как возможности автоматического, бесперебойного поставления развлечения. Но если сущность техники двусмысленна, если она есть «опасность» и «спасительное», то в кино должны содержаться ресурсы для преодоления нигилизма. Ницше говорил о себе как о первом нигилисте, преодолевшем свой нигилизм, — но это же можно сказать о кино как о нигилистическом проекте: забавная игрушка, увеселявшая завсегдаев парижских салонов (именно

так к синема относились братья Люмьер [13, с. 52]), спустя какое-то время после своего рождения стала пытаться ответить на вопрос «зачем?»¹.

Впрочем, статистическое преобладание кинопродукции, которая этим вопросом не задается, является определяющим для нашего отношения к кино. Поэтому, в конечном итоге, необходимо признать, что мы всегда уже толкуем кино нигилистически. *Интерпретация кино как нигилистической интерпретации мифа сама по себе является нигилистической*. Однoboкое истолкование кино как агента по-става и породило современный миф о кино, носящий нигилистические черты.

Надежду на возможность иной интерпретации кино, отличной от общераспространенной, дают мнения крупных кинематографистов. Последние стоят в стороне от нигилистической интерпретации, поддержанию которой способствовали скорее бесчисленные кинематографисты средней руки, чиновники от киноиндустрии и киножурналисты. Бунюэль писал (фактически вторя Дзиге Вертову), что объектив — это «глаз без традиций, морали, предрассудков, и тем не менее способный сам по себе давать интерпретацию» [53, с. 121]; кино должно само дать себе интерпретацию: это означает, что последняя должна соотносываться исключительно с онтологической сущностью кино (которую мы определили как единство *techne* и *poiesis*), а не с его изменчивыми онтическими толкованиями.

Повод к нигилистической интерпретации кино дала, впрочем, не только и не столько его механически-развлекательная функция и/или фигура потустороннего мира, представленного экраном, сколько *метафизика субъективности, лежащая в основе опыта зрительства*. Современное понимание развлечения (равно как и понимание техники), есть, на наш взгляд, лишь следствие картезианской метафизической установки.

По ту сторону скуки и развлечения. Социопсихологическая потребность в развлечении существовала всегда: «Принято считать, что отдых и развлечение необходимы в жизни», — говорит Аристотель в «Никомаховой этике» [7, с. 143]. После

¹ «Что обозначает нигилизм? То, что высшие ценности теряют свою ценность. Нет цели. Нет ответа на вопрос “зачем?”» [80, с. 31].

онтологического сдвига, зафиксированного Декартом, — после того, как сущность сущего была истолкована как объект (здесь мы следуем истории субъективности в версии Хайдеггера), — развлечение стало, кроме того, *метафизической нуждой*. Но если нужда в развлечении онтологична, то само по себе развлечение продолжает оставаться чем-то онтическим. Знаменитое решение Паскаля — *divertissement* — следует поэтому понимать не как предписание (которое с неизбежностью было бы онтическим), а как описание, как констатацию того, что в мире, ставшем «картиной», единственной альтернативой скуки может быть развлечение. Современная скука возникает как тень развлечения, как его онтологический коррелят.

Картезианская метафизика сделала отношения с сущим конфронтационными: они были истолкованы как «представление» — *Vor-stellung*. Это немецкое слово (получившее распространение в философских текстах на рубеже XVIII—XIX вв.) неслучайно также означает «спектакль» и «киносеанс»: *представление субъекта как пред-ставленность объектов есть основание для представления как по-става аффектов (развлечения)*¹. Развлечение есть не что иное, как аффицирование, т. е. поставление аффектов. Как только мир оказался пред-ставленным перед субъектом, субъект стал в той или иной форме «требовать» от него аффицирования². Это изменение коснулось и философии, выразившись в «гносеологическом повороте»: познание сосредоточилось на квалиа (Беркли, Локк, Юм), отныне оно разворачивается единственно с опорой на разно- и многообразное (Кант). Такое «развлече-

¹ А. Г. Погоняйло в работе «Философия заводной игрушки, или Апология механизма» хоть и не приходит к такому же выводу, однако аккмулирует для него предпосылки: «Устойчивая мода на заводные игрушки в Европе XVII—XVIII вв. отражает своеобразие складывающейся в это время культурной ситуации. Анализ феномена заводной игрушки проливает дополнительный свет на эту ситуацию и помогает понять, почему эпоха, названная Хайдеггером “временем картины мира”, вместе с тем была, во всяком случае поначалу, и “временем машины мира”» [92, с. 39].

² Ср. со словами Ф. Лиотара, сказанными в докладе «Эстетика и анэстетика» на конгрессе «Актуальность эстетического»: «Анима существует лишь постольку, поскольку ее аффицируют» (цит. по [131, с. 55]).

ние» философов отличается от того, что мы привыкли понимать под этим словом, по сути, лишь углом зрения. Те философии, в которых концепт представления играет важную роль, отмечены повышенным вниманием к проблеме скуки, которую, как тень, отбрасывает развлечение: у Шопенгауэра эта связь выражено особенно ярко, но она прослеживается и у Кьеркегора (мысль которого, несмотря на ее периферийность философии первой половины XIX в., следует отнести к классической парадигме европейской субъективности¹). Скука есть, таким образом, следствие метафизики субъекта, плата за избрание субъекта и, по Хайдеггеру, один из наиболее доступных наблюдению симптомов забвения бытия.

Теперь мы можем дать удовлетворительное объяснение тому факту, что слово «скука» возникает не раньше XVII века: скука есть своего рода усталость представляющего субъекта от своего представления, и она исторична в той мере, в которой историчен новоевропейский субъект.

Серьезный недостаток современных исследований скуки мы видим в неисторическом подходе к ее рассмотрению (таковы все психологически ориентированные работы). Социопсихологическую потребность в развлечении, «докартезианскую» скуку обычно смешивают с современной скукой (например, повсюду в трактате «Мир как воля и представление»). С эпистемологической точки зрения, эта потребность — или «докартезианская» скука, как мы иногда будем ее называть для понятности, — есть *нехватка аффицирования*.

Современной скуке, собственно скуке, мы дадим следующее определение: это *нехватка аффицирования, соединенная с идеей представления*. Нехватка аффицирования, не соединенная с идеей представления («докартезианская скука»), восполняется приращением аффицирования. По Шопенгауэру, «хлеб и зрелища» во все времена были ответом на голод и скуку [134, с. 550]. Однако в том, что касается «зрелища», это ут-

¹ См., например, об отличии кьеркегоровского «экзистенциализма» от его более поздних вариантов: «Кьеркегор вкладывал в понятие экзистенции именно этот смысл: экзистенция означает действительность субъективности, самобытие субъективности. Хайдеггер изначально отбрасывает это понимание, он употребляет понятие “экзистенция” не как субъективность, а как *Dasein*, и разница между эти последними существенна» [112, с. 126].

верждение не кажется нам таким бесспорным: однажды зрелище перестало удовлетворять потребность в развлечении. Слово «скука» возникло в тот момент, когда эта потребность сделалась принципиально неудовлетворимой.

Наше определение позволяет провести границу между современной скукой и схожими с ней настроениями, зафиксированными в прошлом — например, в древнеримском обществе периода Империи. «Компенсаторность “массовой культуры”, — пишет исследователь о культуре Древнего Рима, — сказывалось и в ее ориентации на уход от регламентированной, скучной повседневности. Это проявлялось в почти болезненной тяге к чудесному, исключительному, необычному. Отсюда — популярность грандиозных и кровопролитных зрелищ (травля зверей, морские сражения, бои гладиаторов, среди которых выступали и женщины, казни на аренах цирков). <...> Отсюда повышенный интерес к рассказам о призраках, оборотнях, воскрешениях мертвецов, о вмешательстве богов в жизнь людей в далеких неведомых странах, где могло случиться самое невероятное, об откровениях, снах и видениях...» [62, с. 81].

При этом нельзя сказать, что, скажем, герои Петрония скучают в современном смысле. Они явственно испытывают интенсивную нехватку сущего, однако, во-первых, эта нехватка восполняема за счет ресурсов империи и рабовладельческого строя, во-вторых, ее восполнение не было практически целиком переложено, как сегодня, на плечи машины. Эвфемизация насилия (термин Н. Элиаса) в XVII в. привела к тому, что уже для Паскаля единственной альтернативой скучанию стало посещение светского салона.

Аналогией со скукой может послужить понятие невроза: дискурс невроза пришел на смену дискурсу душевной болезни, когда симптомы последней стали указывать не на замкнутую внутри индивида совокупность патологических процессов, а на совокупность процессов, разомкнутых в культуру и подлежащих интерпретации, потенциально бесконечной, — подобно бесконечной интерпретации самой культуры. Как и невроз, скука размыкает не столько ближайшую ситуацию скучающего, сколько современную социально-антропологическую ситуацию. Когда Делез и Гваттари говорят, что «единственное, что невозможно излечить, — это невроз» [44, с. 569], они имеют в виду, что душевная болезнь в психоанализе стала предме-

том не лечения (процесса, подразумевающего завершение, излечение), а особой познавательной процедуры (бесконечной работы интерпретации), — ведь психоанализ критикуется этими французскими мыслителями не столько как конкретная терапевтическая практика (у них нет, скажем, никаких возражений против метода свободных ассоциаций), сколько как метафизика, которая «проигрывает» в их глазах от сравнения с другими метафизическими проектами.

Если невроз и поддается излечению, то лишь посредством радикального разрыва с той метафизикой, которая сделала его своим тематическим центром: свидетельством излечения было бы «неузнавание» симптомов как симптомов. Момент этого разрыва Хайдеггер называет *Augenblick*: скука «излечивается» не интерпретацией и отреагированием, а операцией углубления симптомов (то есть углубления понимания болезни) и немислимым мгновенным оставлением почвы прежнего понимания — непониманием. Мгновение-ока — это бесконечно малая дистанция, которая отделяет закабаляющее понимание («мне скучно») от освободительного непонимания («как можно скучать, когда...?»). Хайдеггер использует темпоральный термин, «мгновение», для демонстрации того, что все, что можно сказать об уже состоявшемся «излечении», — что оно случилось (оно не могло «длиться», «подготавливаться» и т. д., поскольку тот, кто говорил бы об этом, стоял бы уже на иной почве).

Социопсихологическая потребность в развлечении (которую Шопенгауэр ошибочно, анахронично называл скукой) превратилась в собственно скуку тогда, когда приращение аффицирования перестало восполнять нехватку аффицирования — когда «докартезианская скука» стала неизбывной.

Если феноменологический анализ скуки у Хайдеггера движется от первого типа к третьему, то «история сотворения» скуки начинается с третьего типа, с глубинной скуки, которая, подобно незримому корню, дает видимые стебли и плоды. Скука неизбывна, потому что изначально глубинна. Ее глубина, ее бездонность обусловлены присоединением к нехватке аффицирования идеи представления. Напомним, что первые два типа скуки имеют, по Хайдеггеру, «объективные корреляты»: при первом типе скуки скучны определенные вещи («вокзал»), при втором — ситуация в целом («вечеринка») [169, р. 131]. Глубинная скука не имеет «объективного коррелята»,

поскольку рассеяна в присутствии. Но можно сказать, что «объективный коррелят» глубинной скуки — объектность как таковая. Скучны при третьем типе скуки не определенные вещи или вся ситуация, а само представление, указывающее на нецелость надтреснутого присутствия. Стало быть, нехватка аффицирования отсылает уже не к неудовлетворенной социопсихологической потребности в развлечении (при «докартезианской скуке» такая нехватка всегда более-менее восполняема), а к обнажившейся предметности, к расколу присутствия на субъект и объект. Голая предметность, созерцаемая в скуке, «полна» и «пуста» одновременно: мир представлен субъекту полностью, но он «пуст» — это выражено Хайдеггером в моменте бытия-опустошенным. Поскольку при этом отсутствует направляющее субъекта аффицирование (депрессивными анализантами отсутствие этой направляющей стимуляции трактуется как дефицит желания), то субъект оказывается затерян, «подвешен» среди объектов в их голой представленности — что выражается в моменте бытия-подвешенным. Таким образом, «докартезианская скука» есть род нехватки сущего, в то время как современная скука есть *нехватка нехватки*, нужда в нужде («нужда» в «угнетении», по Хайдеггеру).

Нигилистическая интерпретация кино как нигилистической интерпретации мира исходит из того, что в кино метафизика представления получает максимально полное выражение (отсюда два значения *Vorstellung*). Кино, таким образом, оказывается заложником идеологии нехватки. Возможно, поэтому на нем всегда будет лежать печать дефицитарности, вечно-го колебания от развлечения к скуке — колебания как в опыте зрителя, так и в намерении получить этот опыт.

Скука в кино выражает однобокую истолкованность техники как *techne*. Скука — индикатор раздвоения смысла техники, равно как и раздвоения бытия на субъект и объект. Современное развлечение, выражающее *techne*, имеет форму труда, а форма последнего (труд как проклятие) задана мегамашиной.

Кино, истолкованное как разделение *techne* и *poiesis*, расположено между скукой и развлечением, между его *ethos* и *telos*. Кино, истолкованное как единство *techne* и *poiesis*, расположено *по ту сторону скуки и развлечения*. Но такое кино —

лишь идеальная форма. Глубинная скука — это дверь, ведущая за пределы оппозиции скуки и развлечения. Выше мы назвали *онтологическими* те фильмы, которые дают доступ к настроению глубинной скуки: эти фильмы асимптотически приближаются к кино, истолкованному как согласие *techne* и *poiesis*.

Мы попытаемся сделать теоретический набросок такого идеально понятого кино, пребывающего по ту сторону скуки и развлечения. В дальнейшем мы будем называть это кино *субстанциальным*. Онтологическое кино есть асимптотическое приближение к субстанциальному: последнее можно было бы также назвать *эйдосом* кино¹. Разумеется, его идеальность — это вопрос восприятия, точнее инерции восприятия, контуры которого определены нигилистической интерпретацией кино. Поскольку, однако, нигилизм есть не просто один из эпизодов в истории западной мысли, но — ее судьба, то изменение точки зрения на кино также не есть задача, для которой гарантировано решение. Можно лишь предположить, что кардинальная перестройка гештальта кино как социального феномена привела бы к снятию проблемы скуки в кино и, одновременно, к утрате его развлекательной функции — как это уже однажды произошло с театром, который сделался из «массового» времяпрепровождения «элитарным». Сегодняшняя социокультурная функция кино, думается, могла бы со временем перейти к интерактивным развлечениям². Этот общий процесс перехода от пассивности к активности заметен уже сейчас по той стремительности, с которой телевидение уступает свое значение связи с «глобальной деревней» интерактивным Интернет-технологиями.

¹ Заметим, что не следует думать, будто *онтологическое* кино — умозрительный конструкт, игнорирующий эстетическую сущность кино. Ровно наоборот: образцами онтологического кино (некоторые из которых были перечислены) являются общепризнанные шедевры киноискусства, лидирующие в опросах кинорежиссеров и киноведов (см., например, списки лучших фильмов, составленные журналами «Cahiers du cinéma» или «Village Voice»). Онтология растворяется здесь в эстетике, как метафизика растворяется в этике в философии Спинозы, и волей-неволей устанавливает эстетическую норму.

² См., например, [83, с. 289–335] или [151].

Субстанциальная теория кино. Современная кинотеория не смогла верно поставить вопрос о скуке в кино. Ответ на него кажется большинству исследователей очевидным, или, вернее, в нем просто не видят необходимости, ведь сам вопрос распылен психологическими, социологическими, идеологическими и пр. различиями, в силу которых о скуке, как и о вкусах, «не спорят». Непоставленность этого вопроса тем страннее, что киноиндустрия явно или неявно провозглашает скуку своим злейшим врагом.

В некотором смысле теория кинозрительства находится в тупике начиная с середины 1980-х гг. К этому времени о зрителе все уже было сказано — гештальтпсихологией, феноменологией, семиологией, постмарксизмом, психоанализом и феминистской критикой. То, что объединяет последние, это понижающая их *идея интенциональности*, выступающая обобщением и историческим подытоживанием картезианской метафизики. Таковы концепции кино как «платоновской пещеры» (Р. Канудо и затем Ж.-Л. Бодри), «окна в мир» (А. Базен), объективации ментальных процессов (Г. Мюнстерберг), лакановского «зеркала» (К. Метц), «взгляда» — *gaze* (Л. Малви) и др. Зритель и, стало быть, кино в целом неизбежно понимаются в них по-картезиански, какова бы ни была фундирующая эти концепции онтология (так, очевидно, что лакановский «расколотый субъект» не совпадает с картезианским, однако в пролакановских теориях Метца зритель фигурирует почему-то скорее в качестве последнего). Традиционная кинотеория (впрочем, не она одна) словно не заметила «крушения или поглощения классического мира представления» [44, с. 471] и подверстала под категорию представления чисто производственный феномен кино.

Единственным исключением здесь являются, опять же, прохайдеггеровские концепции, например, кинотеория В. Вурцера, возводящая сущность кино как медиума к *phainestai* — самопоказыванию бытия в кинообразах [199].

Поскольку скука «гибридна» (см. гл. 2) — возникает в точках пересечения субъекта и объекта (причем в кино таким объектом выступает как сам фильм, так и условия кинопросмотра), то, оставаясь в рамках «логоса представления» (выражение А. Г. Погоняйло [91]), невозможно высветить смысл скуки в кино. Кинотеория Делеза, несмотря на революционное

упразднение новоевропейского субъекта, также оказывается неспособной схватить ее смысл: скука для Делеза изначально «уплощена», низведена до уровня *онтического, слишком онтического* (так, «скучным и отвлеченным» кинопроизведениям он противопоставляет «наиболее занимательное, живое и волнующее из того, что можно сделать в кино» [39, с. 483], демонстрируя тем самым невинность в вопросах скуки). Поэтому в отношении кино стоит задача — если перевернуть знаменитую формулу Гегеля¹ — понять и выразить истинное не только как субъект, но равным образом и как субстанцию: альтернативой традиционной субъектной кинотеории и делезовской бессубъектной может стать *субстанциальная*.

Главным недочетом традиционных кинотеорий является недооценка ими значения технического генезиса кинематографа и/или тривиализированная интерпретация технического субстрата кино. Этот недочет проявляется в неявном, сохраняющемся даже в самых «чистых» теориях уподоблении кино театру. Современное, берущее начало в XVII веке театральное представление есть слепок, структурное выражение метафизики представления. Граница между субъектом и объектом в новоевропейской метафизике выражается в театре границей между зрителем и зрелищем — передним краем сцены или линией рампы (в античном театре, несмотря на отличия в устройстве зала, эта граница также присутствует). Эта дистанция между зрителем и зрелищем есть принцип всей доиндустриальной европейской эстетики: «Произведение искусства отделено от эмпирической действительности не только рамой картины, пьедесталом скульптуры или рампой сцены. Оно отделено от действительности по самой своей сущности, по своей замкнутой композиции и своим особым закономерностям» [15, с. 66]. Если следовать Б. Балашу, революцию в эстетике произвели американские кинематографисты, которые «изобрели искусство, не знающее понятия замкнутой композиции: это искусство не только исключает пиетет, охватывающий зрителя в силу дистанции, но оно преднамеренно создает в нем иллюзию, что он находится внутри действия, в изображаемом пространстве фильма» [15, с. 67].

¹ Ср.: «...Все дело в том, чтобы понять и выразить истинное не как *субстанцию* только, но равным образом и как *субъект*» [32, с. 9].

В кино границу между зрителем и зрелищем провести невозможно: формально ей является экран, однако экран имеет глубину, чей предел положен только линией горизонта, которая фиксируется оптикой. На деле, границей здесь является та линия, на которой киноаппарат проникает в психический аппарат: локализовать ее не представляется возможным. Геометрически кинозритель и кинозрелище находятся в разных местах, но топологически они принадлежат одному месту.

Линия рампы в театре служит не только ограничению субъекта представления от объекта, но и интерсубъективному разделению: для того, чтобы субъект на сцене воспринимался как объект театрального представления, он должен быть *другим* субъектом. Театр сталкивает субъекта с «самим собой» как на сцене (с *другими* субъектами), так и в зале: театральный зритель опознает других зрителей как таких же субъектов, как он, — отсюда важная роль театральной публики в становлении спектакля на сцене. Кинозритель же для другого кинозрителя не субъектен: в кино имеет значение лишь анонимный коллективный субъект, с которым отдельный кинозритель не может общаться напрямую. (Отсюда, к слову, популярность среди синефилов такой практики, как составление списков «лучших» кинофильмов — так называемых «топов»: они призваны компенсировать невозможность оценки во время кинопросмотра и нехватку коммуникации в зале.)

Выше мы использовали термин *психологическое кино*, так как этот тип кино наследует идеологию театра. Психологическое кино надеется на сообщаемость душ, в то время как по факту последние замещены в кинозале анонимной массой. Базен писал: «Толпа и одиночество не противоречат друг другу: зрительный зал в кино состоит из толпы одиноких индивидуумов. Слово “толпа” понимается здесь как противоположность органическому сообществу, избранному по доброй воле» [13, с. 170]. В кино единственное сообщение происходит между массовым, неиндивидуализированным субъектом и машиной, которая выполняет за него работу восприятия.

«Психология» в термине «психологическое кино» отсылает к субстанциальному дуализму Декарта, к противопоставлению *res cogitans* и *res extensa*, активной души и пассивной природы: современная психологическая наука как раз и исследует одну из этих субстанций в отрыве от другой (поэтому для обо-

значения *психологического* кино также используется термин *картезианское*).

Онтологическое кино — в своем пределе, который мы называли *субстанциальным* кино, — монистично: субъект и природа (как все, что не субъект) в нем нераздельны и участвуют в экранном действии наравне. Лишь в кино «героем» может стать технический объект (например, велосипед в «Похитителях велосипедов» В. де Сики, 1948), часть тела (например, руки в «Карманнике» Р. Брессона, 1959), животное (осел в «Наудачу, Бальтазар!» Р. Брессона, 1966) или природные явления (Великие равнины в «Пустошах» Т. Малика, 1973). Кино как будто осуществило возврат к первобытному анимизму. В связи с этой его эстетической особенностью Кракауэр цитирует французского писателя Мишеля Дарда: «В кинотеатрах все мы чувствуем себя братьями и ядовитых растений и гальки...» [59, с. 381]. Можно предположить, что только начиная с эпохи романтизма «героями» произведений искусства становятся вещи как вещи (например, «Разбитый кувшин» Г. Фон Клейста) — до того на первую роль могли претендовать лишь объекты, обладающие какими-либо магическими свойствами. Вхождение «вещи» («Das Ding» Хайдеггера, 1950 г.), а позже «нечеловеческого объекта» (в так называемом «спекулятивном реализме» в 2000-е гг.) в поле философской мысли и эмансипация вещи, происходящая в кино, имеют единый метафизический исток¹.

В кино природа оказывается неотличимой от промышленности (промышленность становится «второй природой» во множестве кинокартин, например, у Д. Вертова или М. Антониони). Различие между ними, действительно, не так существенно, поскольку «мир» объемлет и ту, и другую. Задача онтологического кино — осуществлять не интересубъективную связь, а связь между человеком и миром: «Кинематографические образы, в отличие от театральных, доказывали нам связь между человеком и миром», — подчеркивает Делез [39, с. 485].

¹ Отдельного исследования заслуживают эмансипация и культурная апроприация животных в анимации: ни одно искусство не было настолько зачаровано и одержимо животным миром — от П. Салливана с его «котом Феликсом» и У. Диснея до современных цифровых мультипликационных блокбастеров.

Предназначение кино — показывать не столько людей, сколько, по выражению журналиста Анри де Парвиля, цитируемому у Кракауэра, «природу, застигнутую врасплох» [59, с. 18] — то есть *и людей как природу*. У Кракауэра мы также находим ссылку на философа Г. Марсея, согласно которому кино обладает способностью «углублять и сближать "нашу связь с земным шаром — нашим местожительством"» [58, с. 382].

Кино оказывается посредником между человеком и миром, данным нам на экране. Вместе с тем, эта медиация является, согласно Ж. Симондону, назначением любого технического объекта (см. подробнее в гл. 3).

Итак, техническое происхождение кино обусловило его субстанциальное единство. Машине — киноаппарату — подчинены как зритель, так и персонажи (см. гл. 2). Машинными являются, по сути, персонажи любого — и онтологического, и психологического кино. Со всей непосредственностью раннего зрителя этот факт фиксировал Ф. Юнгер: «Если мы обратимся к кинематографу, то увидим, что человек на экране действует в условиях механического театра, он попадает здесь в ловушку оптического механизма и не может вырваться из плена, поскольку на нем основана самая возможность этого зрелища» [140, с. 209]. Машинная интерпретация мира кинокамерой сказывается не только на восприятии зрителя, но и на содержании кинопроизведений, которые, в свою очередь, модифицируют мировосприятие зрителя. Разница между онтологическим и психологическим кино в том, что последнее бежит от машинной участи, от своей собственной «фатальности судьбы»¹ в театральность, пытаясь оживить машинных героев теат-

¹ Жан Ренуар писал в 1930-х гг.: «Мы — бедные машины, свободные в той же мере, что трамвай, трясущийся по своим рельсам. Какое наслаждение для влюбленного наблюдателя угадывать фатальность судьбы в одном или многих существах! Я знаю, что это мнение противоположно основополагающим идеям большой кинопромышленности. Фильмы, производимые большими мировыми фирмами, более или менее бессознательно основываются на возможности каждого строить свою судьбу по собственной прихоти. К счастью, делается это достаточно наивно. Машинистка выйдет замуж за сына хозяина, а молодой механик женится на дочери г-на Форда. И редко задумыва-

ральной эстетикой. Психологическое кино представляет собой смешение противоречащих друг другу эстетик, и потому его можно назвать «нечистым». Граница между онтологическим и психологическим кино более-менее определена, однако в творчестве одного режиссера могут встречаться фильмы (и даже планы-эпизоды) обоих типов.

Субстанция кино (как идеально понятого кино) — машина. Субстанциальное кино — как предел онтологического кино — индифферентно к различию между инстанциями зрителя и зрелища. В этих тезисах отвечает мысль Ламетри, о том, что «человек является машиной и что во всей Вселенной существует только одна субстанция, различным образом видоизменяющаяся» [68, с. 267]. Очевидно, что Ламетри во второй части высказывания вторит Спинозе. Для построения субстанциальной теории кино мы также не знаем лучшей модели, чем монистическая философия Спинозы.

Субстанцией кино является базовый аппарат. Поскольку у Спинозы субстанция тождественна Богу, можно сказать, что камера — «Бог» кино. Двумя атрибутами субстанции являются зритель и зрелище; камера — *natura naturans*, зритель и зрелище — *natura naturata*; между зрителем и фильмом есть лишь различие де-юре — де-факто они тождественны. Зритель связан с фильмом не интенционально, а отношением принадлежности к киноаппарату, как мышление связано с протяжением — в философии Спинозы — отношением принадлежности к Богу.

Зритель и зрелище в кино как бы обернуты киноаппаратом (кинозал, напомним, повторяет устройство последнего). Единство субстанции кино как тройное тождество зритель—зрелище—камера (зритель \equiv зрелище, зрелище \equiv камера, зритель \equiv камера) обнаруживается тогда, когда «первичная» идентификация (с базовым аппаратом) срастается со «вторичной» (идентификация с персонажем): отождествление персонажа и кинокамеры осуществляется через силлогизм, средним термином которого выступает зритель. Модусами (не столько *modi*, сколько *affectiones* — эти латинские слова у Спинозы обычно переводятся на русский язык то как «модусы», то

ются о таинственных силах и непобедимых потоках, влекущих нас к неизвестной цели» [53, с. 268].

как «состояния») зрительской субстанции являются развлечение и скука.

В субстанциальной теории идея интенциональности теряет смысл. Пропасть между двумя субстанциями — зрелищем и зрителем, ставшая предпосылкой для стольких спекуляций, была преодолена, но зритель при этом «выжил». В таком недуалистическом видении кинематографа мы, разумеется, находимся ближе к Делезу, чем к традиционным кинотеориям: если монистичность кино достигается им за счет растворения чувственности зрителя в образности кино, то есть фактически за счет отказа от проблематизации феномена зрительства, то мы приходим к тому же, начиная мыслить в русле традиционной теории кинозрительства, но пересматривая в ходе размышления ее метафизические основы. В этом и состоял смысл нашего первоначального обращения к кинотеории Делеза: признавая справедливым ее пафос, мы выразили неудовлетворенность тем, что из нее выпал феномен зрительства, и попытались сократить разрыв между ней и более традиционными представлениями об опыте кино.

Та кинотеория, которая рассматривает отношение зритель—зрелище как интенциональное, никогда не разрешит проблему скуки в зале — хотя бы потому, что она неизбежно завязнет в посткартезианской проблеме «психофизического взаимодействия». Гипотеза «взаимодействия» между зрителем и зрелищем гласила бы: зрелище есть (действенная) причина зрителя (фильм меняет зрительское восприятие), а зритель есть (формальная) причина зрелища (без зрительского восприятия фильм как фильм не существует). Но скука есть состояние, при котором зрелище терпит крах в воздействии на зрителя, а для самого зрителя зрелище перестает существовать как таковое. И тем не менее, скука есть обычная составляющая опыта кино, а не его прерывание (так как фильм все же продолжает каким-то образом воздействовать на скучающего зрителя, а скучающий зритель продолжает его воспринимать).

Если, согласно традиционной кинотеории, связь между зрителем и зрелищем выражена в развлечении, а разрушение этой связи — в скуке (см. гл. 2), то в субстанциальной кинотеории развлечение и скука суть лишь модусы, *affectiones* зрителя: связь последнего со зрелищем выражена здесь иначе. Наш контркартезианский проект предполагает отношения с сущим,

отличные от представления. Попытаемся далее понять, каким образом, согласно субстанциальной теории, осуществляется сообщение между зрителем и зрелищем, коль скоро они не противостоят друг другу, а являются атрибутами одной субстанции.

С самого начала исследования мы старались исходить из феноменологической наивности: именно она привела нас от анализа зрительского отзыва «скучно» к настоящим результатам. Попробуем снова положиться на лингвистическое чутье, выступим наивными наблюдателями языковых фактов и зафиксируем полярную скуке реакцию на кино. Мы замечаем, что зритель, как ни странно, редко говорит о фильме «развлекательно», «это меня развлекло», но он может сказать «интересно», «интересный фильм». Согласно нашей гипотезе, ответ на вопрос, почему кинозритель склонен говорить скорее об «интересном», чем о «развлекательном», окажется также ответом на вопрос, какой тип связи между зрителем и зрелищем устанавливается в субстанциальной теории кино.

Метафизика интересного. Интерес к скуке сам по себе довольно парадоксален. Кьеркегор писал: «Как, однако, скука... ужасно скучна! Более верного или сильного определения я не знаю: равное выражается лишь равным» [65, с. 15]. Рефлексия над скукой оказывается, тем не менее, вовсе не скучной (иначе как были бы возможны более сотни страниц, посвященные ей в «Основных понятиях метафизики?»). Мы бы даже сказали: *скука может быть интересной*. Если основная проблема второй части нашего исследования — «как *развлечение может быть скучным?*», то главный вопрос этой части — «как *скука может быть интересной?*». В первом приближении можно сказать, что скука становится интересной тогда, когда она перестает быть онтической и становится онтологической — когда она рассматривается не в отношении к сущему, а в отношении к бытию, т. е. освещает то, что расположено по ту сторону скуки и развлечения.

Интерес и скука в расхожем понимании и в позитивных науках противостоят друг другу. Например: скука — это «эмоция, которая возникает, если индивид не в состоянии найти *интересы* <курсив наш> и занятия, которые полностью захватили бы его» [102, с. 178]; или: «Противоположные С.

<скуке> эмоции или состояния включают *интерес* <курсив наш>, энтузиазм, вовлеченность, поглощенность (flow) и оптимальную стимуляцию» [98, с. 198]. Скучное в экзистентной интерпретации есть антоним интересного.

С самого начала исследования мы считали само собой разумеющимся то, что противовесом развлечения является скука. Это было продиктовано в первую очередь языковой привычкой. Расхожее понимание также отождествляет развлечение и интересное — по-видимому, на том основании, что они противопоставлены скуке. Если скука (как переживание скуки) все же может быть интересной, то действительно ли интересное и развлечение синонимичны? Проанализируем отношения между скукой, развлечением и интересом. Вот ряд суждений, которые представляются нам бесспорными:

- развлечение может быть интересным;
- развлечение может быть скучным;
- интересное может быть развлекательным;
- интересное не может быть скучным;
- скука может быть интересной;
- скука не может быть развлекательной.

Сразу обращает на себя внимание асимметрия отношений скуки и развлечения, скуки и интереса — симметричны лишь отношения развлечения и интереса. Быть может, именно в их симметричности расхожее понимание и усматривает основание для отождествления этих феноменов?

Экзистентная интерпретация, очевидно, раздвоена: с одной стороны, она полагает развлечение антитезой скуки, а интересное — эквивалентом развлечения, с другой стороны, признает, что развлечение может быть скучным, а скучное — интересным, хотя это и остается для него парадоксом. Тексты романтиков, описывающие скуку от развлечения, потому до сих пор способны волновать читателей, что несут в себе заряд этого парадокса.

Мы неслучайно упомянули романтиков. Напомним, что, по мнению исследователя скуки Свендсена, «...скука была более или менее подробно охарактеризована не ранее чем на переходе к романтизму» [108, с. 29]. Можно трактовать это всего лишь как совпадение, однако на первую половину XIX века, на

период тематизации скуки приходится сближение значения слово «интересный» с современным¹.

Этимологические изыскания свидетельствуют о том, что употребление английского слова «interest» в значении «важный» впервые зафиксировано в 1711 г., в значении «любопытный» — в 1768 г. [185] (для остальных европейских языков периодизация схожая, в русском впервые письменно зафиксировано у Петра I в 1703 г. [122, с. 136]). До того в европейских языках это слово означало «пользу» и «корысть», и, судя по узусу, в течение всего XVII века это значение остается доминирующим — в русле такого понимания движется, например, эстетическая мысль Канта: прекрасное есть «незаинтересованное удовольствие», «*interesselose Wohlgefallen*». Именно благодаря Канту интерес получает прописку в философии. Определяя «интерес» как «благоволение, которое мы связываем с представлением о существовании какого-либо предмета» [55, с. 41], Кант, однако, ставит интерес в зависимость от практики («всякий интерес в конце концов есть практический, и даже интерес спекулятивного разума обусловлен и приобретает полный смысл только в практическом применении» [56, с. 519]) и связывает его с конечной причиной — успехом в реализации способностей («Каждой способности души можно приписать интерес, т. е. принцип, содержащий в себе условие, при котором только и может быть успешным применение этой способности» [56, с. 517]), чем значительно сужает современное значение слова.

В середине XIX в. происходит почти полная деэкономизация значения слова «интерес». «Пандемия интереса», как пишет М. Эпштейн, датируется XX веком: «Среди оценочных

¹ См., например, в «Герое нашего времени» (1938–1940): «— А признайтесь, — сказал я княжне, — что хотя он всегда был очень смешон, но еще недавно он вам казался интересен... в серой шинели?..» (часть 2, «Княжна Мери»). У Жуковского слова, однокоренные с «интересом» и используемые в современном значении, встречаются всего 9 раз (см.: «Указатель словоформ в собрании сочинений В.А. Жуковского» [указатель]). Уже в словаре Даля (до буквы П — 1861–1866 гг.) «интерес» — это «занимательность или значение, важность дела». У Достоевского также употребляется в привычном смысле: «...с большим интересом прочла и даже нам отрывочно вслух сообщала...» («Преступление и наказание» (1866), ч. 1, гл. 2).

эпитетов, применяемых в наше время, “интересный” — едва ли не самый частотный и устойчивый. Если в прежние эпохи ценились такие качества, как истинность и красота, полезность и поучительность, общественная значимость и прогрессивность, то в 20-ом веке, и особенно к его концу, именно оценка произведения как “интересного” служит почти ритуальным вступлением ко всем его дальнейшим оценкам, в том числе критическим...» [138, с. 213].

Оппозиция скуки и развлечения более «старая», чем привычная нам оппозиция скуки и интересного; первая была зафиксирована в XVII веке (Паскаль), вторая — авторами первой половины XIX века. Наше предположение состоит в том, что современное понятие интересного возникает как результат осознания того, что развлечение стало метафизической нуждой, как запоздалый ответ на фундаментальную неудовлетворительность развлечения, сталкивающего субъекта представления с полным-пустым представляемым миром. Развитие в начале XIX века машинной техники — которая являет собой «наиболее бросающийся в глаза извод существа новоевропейской техники, тождественного с существом новоевропейской метафизики» («Время картины мира» [128, с. 58]) — обострило потребность в развлечении, являющемся выражением новоевропейской метафизической установки, и высветило, таким образом, симптомы скуки. Именно в скуке дала о себе знать неудовлетворительность развлечения. Повторимся: «развлечение» у Паскаля, на наш взгляд, следует понимать не как предписание, а как описание. Пессимистический настрой Паскаля в отношении развлечения обусловлен не тем, что это всего лишь паллиатив, а тем, что в развлечении, через скуку, ему открылся новый порядок мира — мира, который начинает погружаться в активный нигилизм. Лишь позже было найдено решение для проблемы Паскаля: оно заключалось в том, что скучный мир можно сделать интересным.

Качество интересности и качество развлекательности возможны для всех явлений, кроме скуки: переживание скуки — единственное, что может быть интересным, но не может быть развлекательным. Стало быть, логический объем «интересного» больше, чем логический объем «развлекательного», если так можно выразиться, *на «скуку»*. Поскольку развлечение мы понимаем в посткартезианском смысле — тесно свя-

занном со скукой, то логическое поглощение последней означает также и логическое поглощение первого. А значит, *интересное находится по ту сторону скуки и развлечения*. Языковая привычка отождествлять «скучное» с «неинтересным» не должна вводить нас в заблуждение: объем неинтересного больше, чем объем скучного (сама скука скучна, но не неинтересна).

Интересное — это «несимметричный» (в упомянутом смысле и в смысле несоразмерности применения силы) ответ на скуку, поскольку он доносится уже из другого метафизического (или постметафизического) пространства. Хотя и кажется, что развлекать может потенциально все что угодно, но по-настоящему всеядным является интересное.

Раз интересное находится по ту сторону скуки и развлечения, а последние конститутивны для картезианской метафизики, то фактически речь идет о том, что *возникновение современного смысла слова «интерес» зарегистрировало возникновение новой метафизической установки*. «Эта категория в наше время (именно потому, что мы живем *in discrimine rerum*), — пишет Кьеркегор об “интересном”, — получила особенно большое значение, ибо она является, по сути, категорией поворотного пункта» [66, с. 78]. Говоря о фильме, что тот «интересен», кинозритель — что бы он при этом ни имел в виду, — как бы заступает на территорию другой, некартезианской метафизики.

Совозможность интересного и развлекательного представляется нам фундаментальной для осмысления современной ситуации. Каждый раз, когда мы говорим «интересно», мы словно нажимаем фортепианную клавишу, которая вызывает удар сразу двух молоточков, звучание сразу двух струн. Эта скрытая двусмысленность выявляет переходный характер нашей эпохи, в которой картезианская парадигма остается не до конца разведенной с посткантианской, романтической.

Следует разводить Интересное и чистый, трансцендентальный Интерес. Интересное — это сложное целое, композит развлекательного и трансцендентального Интереса, обусловленный их совозможностью. Если бы существовала некая *этика интересного* (опирающаяся на единственную максиму «*делай то, что интересно*»), то ее главной задачей было бы расщепление этого композита, отделение чистого Интереса от

развлечения: эта операция — «дистилляция» Интересного — разомкнула бы круг представления, образованный памятью (прошлым) и привычкой (настоящим), и позволила бы направиться напрямик в будущее, в чистое становление, дарованной способностью воли (Х. Арендт называет волю «ментальным органом будущего» [147, р. 13])¹. Поскольку логический объем «интересного» больше, чем логический объем «развлекательного» *на «скуку»*, то скука — единственное место несовозможности развлекательного и Интересного. А значит, именно скука указывает на тот шов, по которому расщепляется композит развлечения и трансцендентального Интереса: путь к чистому Интересному лежит через глубинную скуку.

Напомним, что *cogito* — это результат поиска *fundamentum absolutum inconcussum veritatis*, «безусловного, непоколебимого основания истины» [128, с. 163], которое, согласно Хайдеггеру, было обнаружено Декартом в истине как достоверности. Если понимание истины как достоверности будет отвергнуто, то будет поколеблена и вся новоевропейская метафизика. Не вдаваясь пока в подробности (об этом речь пойдет ниже), заметим, что одним из важных социальных симптомов смены «режима истины» стал кинематограф. Приведем одно из бесчисленных свидетельств этого странного смещения: «...Зритель соглашается принимать мелькающие перед ним на экране тени за настоящих живых людей и верить, что они в самом деле произносят слова, которые он слышит. Зрительскую иллюзию не разрушает ни то, что он видит перед собой не настоящих людей из плоти и крови, ни то, что он вместо живых голосов слышит механические звуки» [142, с. 211]. То есть для зрителя в этом примере важна не истина как достоверность, а истина как «принятие-за-истинное», что, по Хайдеггеру, характеризует уже метафизическую позицию Ницше [128, с. 197].

Складывается впечатление, что человек передоверил обеспечение истины как достоверности технике, а та, в силу своего самостоятельного характера, самовольно отклонилась от траектории, которую задал ей новоевропейский импульс — качнулась от *techne* к *poiesis*. На эту самовольность техники, воз-

¹ О связи интереса и воли см. ниже.

можно, намекал Хайдеггер, говоря о спасительном, кроющемся в опасности, однако сущность этой самовольности — сегодня можно это утверждать — от него ускользала. Самостоятельность и непредсказуемость движения техники, ее «творческая эволюция» впервые была полно раскрыта Ж. Симондоном в исследовании индивидуализации технических объектов.

Итак, сегодня нас уже не интересует, насколько копия соответствует образцу или насколько восприятие соответствует объекту: нас больше не интересует истина — *нас интересует только интересное*.

Суть произошедших изменений можно описать следующим образом. После Ницше сущее стало истолковываться не как представленное, соответственно, как истинное или неистинное (представленное истинно или неистинно), а как ценность. Интересное называют «оценочным эпитетом» (М. Эпштейн), однако, думается, это больше, чем просто «эпитет». Хайдеггер, подыскивая определение понятию ценности, рассуждает следующим образом: «Ценность это значимое, стоящее, и только что значимо — ценность. Но что значит “значимо”? Значимо то, что играет *важную* роль. Вопрос остается: значима ли ценность, потому что она весома, или всякий вес может быть измерен только значимостью? Если последнее верно, то спросим снова: что значит: ценность значима? Значимо что-то, потому что оно есть ценность, или оно ценность, потому что значимо? Что такое сама по себе ценность, что она значимая, стоящая? Значимость все же не ничто, она скорее род и способ, каким ценность, а именно в *качестве* ценности “*есть*” (причем именно как ценность) “*есть*”. Значимость есть род *бытия*. Ценность имеет место только в том или ином ценностном бытии» [128, с. 98]. Интересное безусловно близко к значимому, но с ним не совпадает. Мы испытываем интерес, когда значимость сущего, определенная ценностью, задевает нас¹: *интересное как способ бытия ценности есть аффицирующая значимость*.

¹ «Аффицирование», термин гносеологический, с точки зрения фундаментальной онтологии, является «задеванием»: *res*, вещь как причина аффицирования, этимологически «означает задевающее нас» [128, с. 445].

В том, что для того, чтобы быть значимым, необходимо аффицировать, мы видим остаточное воздействие картезианской метафизической установки. Именно в силу этого остатка (наличие которого у Ницше позволило Хайдеггеру утверждать, что тот не «преодолел» западноевропейскую метафизику, но лишь выступил ее завершителем) переход от развлекательности к интересности был органичным. В новом метафизическом проекте, намеченном метафизикой воли к власти, идея аффицирования была переосмыслена: для субъекта стало существенным, какое отношение сущее имеет к его жизненному проекту. Важна стала не объективная достоверность, а *соотнесенность с волей*. Возобладал второй смысл аффицирования: *стимулирование*¹. Шопенгауэр так определял понятие интересного: «Интересною называем мы драму или эпическое стихотворение тогда, когда события и поступки, о которых они повествуют, побуждают нас к *участию* в них, событиях... Слово “интересно” служит для обозначения всего, что приобретает сочувствие индивидуальной воли» [135, с. 391] — «интересное» стимулирует волю².

Интересное можно было бы назвать промежуточным слоем между сущим и ценностью (*inter-esse* — «быть между»). Интересное — это не просто «способ того, каким образом ценность (причем именно как ценность) “*есть*”», это — если использовать известное выражение Хайдеггера — способ, каким обра-

¹ Подробнее см.. раздел «Воля к власти как искусство» в «Воли к власти» [80, с. 432–467]

² Шопенгауэру также принадлежит замечание об интересе, имеющее непосредственное отношение к кино: «Есть одна пародия пластических искусств, которая <..> создает иллюзию действительности и вместе с ней интересное, но зато сейчас же утрачивает действие истинных искусств и становится непригодной для познания идей. Это — искусство восковых фигур. Здесь именно — та граница, которая исключает его из разряда прекрасных искусств. Оно дает полную иллюзию, если мастерски выполнено, но именно потому мы стоим перед его произведениями как перед живым человеком, который уже заранее представляет собою объект для нашей воли, т. е. интерес, следовательно — возбуждает волю и уничтожает чистое познание» [135, с. 393]. Актеры являются для нас примерно тем же, чем для Шопенгауэра были восковые фигуры, — потому мы можем с интересом смотреть даже плохое, не «прекрасное» кино.

зом ценность «есть» ближайшим образом и большей частью. Поскольку, по Ницше, истина есть лишь вид ценности, то все сущее оказывается уже не *представленным* — как истинное или неистинное, — а *становящимся* как интересное или неинтересное. Этим соображением можно объяснить знаменитое высказывание Делеза и Гваттари: «Философия состоит не в знании и вдохновляется не истиной, а такими категориями, как Интересное, Примечательное или Значительное, которыми и определяется удача или неудача». И далее: «Одни лишь профессора могут, да и то не всегда, писать на полях “неверно”, у читателей же скорее вызывает сомнение значительность и интересность, то есть новизна того, что им предлагается читать. <...> ...Даже отгалкивающий концепт обязан быть интересным. ...Мысль как таковая производит нечто *интересное*, стоит ей получить доступ к бесконечному движению, освобождающему ее от истины как предполагаемой парадигмы, и вновь обрести имманентную творческую потенцию» [45, с. 108, 178.]. О том же, только в совершенно другой тональности, писал примерно в это же время Я. Э. Голосовкер: «“Интересное” удовлетворяет любопытство, а не знание. Оно не есть нечто “истинное”: к истине оно отношения не имеет» [34, с. 154].

Для того, чтобы установить, в каких отношениях находятся истина и интерес (очевидно, что это отношение более сложное, чем отношение противоположности), проделаем мысленный эксперимент, касающийся нашего понимания истины, которое неминуемо носит платонистские черты. Осуществим своего рода инсценировку платонизма: допустим — и это будет наше единственное допущение, — что персонажи диалогов Платона могли бы говорить об интересном. Тогда их беседа могла бы звучать примерно так:

Сократ. Скажи, Теэтет, что ты любишь делать больше всего на свете?

Теэтет. То, что мне интересно.

Сократ. Ты хочешь сказать, то, что важно для тебя?

Теэтет. Да, пожалуй.

Сократ. Тогда почему ты говоришь “интересно”, а не “важно”?

Теэтет. Дай-ка подумать. Возможно, потому, что “интересно” значит чуть больше, чем “важно”. Скажем, забо-

титься о своем здоровье — важно для меня, как и для любого, но нельзя сказать, чтобы интересно. А учиться мудрости для меня не только важно, но и интересно. С другой стороны, “интересно” — это и чуть меньше, чем “важно”. Например, важно обогащать свою душу знаниями, ведь известно, что всякий должен к этому стремиться, но люди предпочитают пить вино или танцевать. Они говорят, что это им интересно, а учиться мудрости — неинтересно.

Сократ. Значит, “интересно” есть нечто отличное от “важно”.

Теэтет. Выходит, что так, Сократ.

Сократ. А можно ли его заместить еще каким-нибудь другим словом или выражением? Ответь иначе: что ты любишь делать больше всего?

Теэтет. То, что я люблю.

Сократ. Погоди, Теэтет, мы стали ходить по кругу: ты утверждаешь, что больше всего ты любишь делать то, что любишь. Таким способом мы не много узнаем. Хотя ответь: все ли, что ты любишь, тебе интересно?

Теэтет. Не знаю ничего, что было бы здесь исключением.

Сократ. Но все ли, что тебе интересно, ты любишь?

Теэтет. Это вопрос посложнее. Я сейчас припоминаю, как ты говорил в разговоре с Федром, что любовь — это вид исступления. Однако того же нельзя сказать об интересном: оно притягивает меня, но это не похоже ни на исступление от безумия, ни на исступление от действия богов.

Сократ. [Я действительно говорил так о любви, у тебя хорошая память, мой друг.] Мне тоже кажется, что ни безумие, ни боги не участвуют в нашей тяге к интересному. Иначе бы эта тяга не была присуща каждому — и больному и здоровому, и поэту и простому ремесленнику. Но можно ли, Теэтет, и впрямь не любить то, что интересно?

Теэтет. Клянусь, Зевсом, иногда я бываю совершенно безразличен к тому, что мне интересно! Например, когда я тяжело болен, я могу на время забыть о своем интересе, но я утрачу память о предмете своей любви только вместе с памятью о себе самом.

Сократ. Как хорошо ты говоришь, Теэтет! Значит, любовь не может обходиться без интереса, а интерес без любви — может?

Теэтет. Полагаю, что так, Сократ.

Сократ. А это значит, что и они нетождественны.

Теэтет. Да.

Сократ. В таком случае давай вернемся к твоему первоначальному ответу. Если больше всего ты любишь делать то, что тебе интересно, но не все, что тебе интересно, ты любишь, то не лучше ли было ответить, что больше всего ты любишь делать то, что для тебя интереснее всего?

Теэтет. Да, Сократ, это именно то, что я хотел сказать.

Сократ. Итак, мы пришли с тобой к тому, что у интересного есть разные степени, и эти степени по-разному связаны с другими понятиями. Чтобы понять, что означает превосходящая степень интересного, Интереснейшее, нам сперва нужно разобраться, что имеют в виду, когда говорят “интересно”. Мы уже увидели, что это не означает ни “важно”, ни “люблю”. Вот ты обмолвился только что, что интересное тебя притягивает...

Теэтет. Да, притягивает, влечет, увлекает...

Сократ. Не хочешь ли ты добавить, что и развлекает тоже? Не зря же ты вспомнил о вине и плясках.

Теэтет. Совершенно верно! Ибо когда мне неинтересно что-то делать, я скучаю, и тогда мне хочется развлечься.

Здесь мы вынуждены остановиться, так как сделали уже второе допущение — что персонажи Платона имели современную нам идею развлечения, а уравнение с двумя неизвестными (то есть с двумя фантастическими допущениями), как известно, может не иметь решения. Важный вывод, который мы можем сделать из этого мысленного эксперимента, тот, что интерес скорее всего поверялся бы Платоном любовью (*philia*) или знанием (можно вообразить себе аналогичный диалог о связи интереса со знанием, *episteme*), поэтому в его время невозможен был плюрализм интересов, множественность Интереса — возможно было бы только единое интересное, Интереснейшее, которое соответствовало бы центральной идее Блага. Сегодня

же интерес поверяется развлечением, обозначающим водораздел между платонистской и картезианской парадигмами.

Таким образом, отношение истины и интереса — отношение несовместимости, выразившееся в разрыве между метафизическими установками разных исторических эпох. Истина неинтересна — но не в силу «падения нравов» или «умственной деградации» современной эпохи, как любят говорить, а в силу того, что качество интересности не может предцировать истину: пропозиция «истина интересна» подобна пропозиции «стол громкий».

К феноменологии интереса. Теперь мы имеем возможность ответить на вопрос, что, если не развлечение, связывает зрителя и зрелище на сеансе «скучного» кино: это интерес. Концепция кино как единой субстанции поможет нам лучше вникнуть в онтологическое устройство интересного.

Если пытаться построить своего рода феноменологию интереса, то интерес и интересное будут соответствовать ноэзису и ноэме. Аналогия между интересом и ноэзисом имеет свои границы — прежде всего потому, что *интерес не интенционален*. Последнее обстоятельство отражено в языке: глагол «интересовать» не транзитивен, интерес возникает «к» чему-то, по поводу чего-то, интересуется *что-то*, иными словами, «аттенциональные лучи» (термин Гуссерля [38, с. 294]) исходят не от «сознания», а от «предмета». «Предметом» же здесь выступает само «сознание»: интересуется не «предмет», а то или иное склонение воли к власти (интерес как «сочувствие индивидуальной воли», по Шопенгаэуру). «Субъект» *трансцендентального интереса* — воля к власти, которая волит саму себя, поскольку интересуется себя.

Хотя трансцендентальный интерес и не интенционален, он все же есть некое отношение и потому также должен иметь структуру. Следуя буквальному значению этого слова (*interesse*, «междубытие»), можно сказать, что интерес есть проведение линии «между», сгибание бытия, а интересное — сам сгиб, или — *складка*. Между зрителем и зрелищем установлено отношение не интенциональности, а складки: как пишет Делез, у Хайдеггера «трансцендирование интенционального свершилось в направлении Бытия, складки Бытия» [43, с. 143]. Для Делеза складка — это способ снять различие между внешним и

внутренним, снять вопрос «мир во мне или я в мире?», который в интенциональных кинотеориях звучал бы как: «зритель в кино или кино в зрителе?» (такой вопрос был, в конце концов, адресован Гуссерлю, вынужденному для отвода обвинений в солипсизме создать концепцию монадологической интерсубъективности [37, с. 182—284]). Складка как оператор взаимобращения внешнего и внутреннего разрешает эту проблему, казавшуюся неразрешимой: до Делеза кинотеория тоже пребывала в уверенности, что различие между зрителем и зрелищем для кино конститутивно.

Если зритель связан со зрелищем интересом, то различие между ними «безынтересно». Интерес работает на принципе магнетизма — притягивая и отталкивая (это, пожалуй, было бы самым адекватным феноменологически-наивным описанием его действия). Но, как известно, по середине магнита пролегает так называемая «линия безразличия» — или, в терминологии Шеллинга, «точка безразличия» субъективности и объективности: «ни..., ни...», «как..., так и...» («Магнетический процесс есть различие в безразличии и безразличие в различии») [30, с. 556—557]. Метафизика интересного оказывается, тем самым, также метафизикой безразличия.

Интерес, будучи расположенным по ту сторону оппозиции скуки и развлечения, находится в одной метафизической плоскости с грезой (см. ниже). Но, в отличие от грезы, интерес нацелен не на объединение расколотого присутствия, а на его различение, притом такое, которое само по себе «безразлично». «Безразлично» различие между интересующимся и интересуемым (так, в интенциональном акте различие между *cogito*, с одной стороны, и *cogitatio* и *cogitatum*, с другой, «небезразлично», ибо последние зависимы от первого). Интерес является не бинарным, а унарным оператором: это не то, что различает интересующегося и интересуемое (так как в их взаимном становлении они неразличимы), а то, что различает сами по себе различие и безразличие. Иными словами, интерес — это различение, которое отличает себя от безразличия, но не отличает себя от себя, то есть безразлично к себе. Отсюда равновеликость всего интересного: как говорят, «интересует все новое», то есть интересуется само различие, но различие между различиями в интересном безынтересно.

Соответствует ли наша трактовка Интересного делезовскому пониманию Складки? Несмотря на сходства в их структуре и функции, налицо и различия: Интересное есть «безразличное различие», Складка — «различающее различие»; Интересное — романтическое понятие, Складка — постромантическое. Их взаимоотношение может стать предметом отдельного исследования¹.

Как уже говорилось, понятие интересного привлекало внимание философов эпохи романтизма. Если для Шопенгауэра, интересное было эстетической или, скорее, экстраэстетической категорией², то для Кьеркегора оно размещалось на границе между эстетикой и этикой [66, с. 359]. Вывел интересное за рамки эстетической проблематики, онтологизировал это понятие Ж. Делез, первый заговоривший об Интересном (т.е. употребивший субстантивированное прилагательное).

Выше мы связали понятие интересного с понятием ценности и назвали интересное симптомом смены метафизической парадигмы. Однако, по Хайдеггеру, в таком мысленном ходе заключалось бы противоречие: для Хайдеггера ценность сущностно связана с платоновской идеей Блага и потому метафизична, следовательно, Ницше «мыслит бытие совершенно по-платоновски и метафизически — хотя и как перевертыватель платонизма, хотя и как антиметафизик» («Европейский нигилизм» [128, с. 222])³. Иными словами, интересное, оставаясь пристегнутым к ценности, не могло бы, по Хайдеггеру, сигнала-

¹ См., например, сравнительный анализ философии различия Делеза и «философии безразличия» Шеллинга, где последний представлен как предшественник первого: [196].

² Здесь ему вторит Х. Ортега-и-Гассет: «...Созерцание и интерес — две противоположные формы сознания, в принципе исключаящие друг друга» [84, с. 398].)

³ Заметим, что эта позиция оспаривалась некоторыми современными исследователями. Например: «Мышление Ницше ценностно, и поэтому метафизично, так утверждает Хайдеггер. Однако Ницше не ориентируется на некое утверждение ценности как единой теории бытия, напротив, он исходит из иных, и как мне кажется, неметафизических представлений (если, конечно, мы понимаем здесь представление как знак интенсивности, но не как способ отношения к бытию» [93, с. 17].

лизировать о преодолении платонистско-картезианской метафизики. Поэтому мы готовы предложить другой, не аксиологический способ определения интересного — тот, что мы находим у Делеза. Его можно было бы назвать трансцендентально-эмпирическим.

У Делеза отсутствует целостная теория Интересного, хотя можно предположить, что рано или поздно он бы к ней пришел, — на это указывает эволюция его интереса к Интересному, прослеживаемая начиная с диссертационной работы «Различие и повторение» (1968), в неопубликованных лекциях по Лейбницу (1980), вплоть до позднего труда «Что такой философия?» (1991). Обозначим ключевые понятия, которые связываются Делезом с понятием Интересного или, по крайней мере, находятся в одном с ним семантическом поле и потому могли бы быть с ним связаны эксплицитно.

Один из объектов критики Делеза — общая для европейской философии идея добровольности мышления: «Не согласуется с *действительностью* то, что мыслить означает якобы естественное проявление способности, что эта способность якобы обладает доброй природой и доброй волей. “Все” знают, что в действительности люди размышляют редко и скорее под действием шока, а не в порыве склонности» [42, с. 167]. Мысль, по Делезу, начинается не с узнавания, не с интеллектуального акта, как полагал Декарт: «В мире есть нечто, заставляющее мыслить. Это нечто — объект основополагающей *встречи*, а не узнавания. Встреченное может быть Сократом, храмом и демоном. Оно может быть постигнуто в различных эмоциональных тональностях — восхищения, любви, ненависти, боли. Но в своем первичном качестве, независимо от тональности, оно может быть лишь почувствовано» [42, с. 175]. И далее: «...То, что может быть только почувствовано (*sentendum* или бытие чувственного) волнует душу, “озадачивает” ее, то есть вынуждает ставить задачу» [42, с. 176]. *Sentendum* — это шок, аффицирование, которое выводит за рамки обычного. На наш взгляд, *sentendum* (противопоставленное *cogitandum* — «то, что может быть только помыслено») является у Делеза одной из характеристик Интересного как

интегрального понятия (фигурирующего в «Различии и повторении» еще в негативной форме¹).

Сингулярность, понятая не как единичность, а как необычность, особость, есть второй момент Интересного. Единичное (сингулярное) всегда противопоставлялось всеобщему, говорит Делез, однако математика (а именно, теория «особых точек» в функциональном анализе) подсказывает другую, на его взгляд, более плодотворную оппозицию: сингулярное — ординарное, то есть необычное — обычное. Связь категории интересного с понятием сингулярности, с «особыми точками» (пример такой точки — середина *S*-образной кривой, в которой кривая меняет свое поведение) обрисована Делезом в лекциях по Лейбницу².

Наконец, третьим понятием, соотносящимся у Делеза с Интересным, является Новое. Новое — это то, что возникает в результате творчества. «Нам недостает творчества. Нам не хватает сопротивления настоящему», — пишут Делез и Гваттари [45, с. 140.]. Общее для сингулярности и Нового — их разрыв с порядком повседневности, с обыденностью настоящего. К сожалению, у нас нет здесь возможности углубляться в делезовский анализ понятия нового. Отметим только, что Делез отводил Новому существенную роль в постницшеанской метафизике: так, он утверждает, что Бергсон «преобразовал философию, поставив вопрос о “новом” вместо вопроса о веч-

¹ «...Бесмыслица, *неинтересные* <курсив наш> и незначительные замечания, банальность, принятая за нечто замечательное, смещение обычных и особых “точек”, плохо поставленные или с искажающие смысл задачи — вот наш худший, самый распространенный и полный угроз, удел» [42, с. 191].

² «...Теория истины всегда заблуждалась: всегда первым делом спрашивалось, что ложного и что истинного в мысли, однако, вы знаете, в мысли значение имеют не истина или ложь, а сингулярное и ординарное <особое и обычное>. Что особого, что примечательного, что обычного в мысли. <...> Я думаю о Кьеркегоре, который позже скажет, что философия всегда игнорировала важность категории интересного! Вместе с тем, это не совсем правда, что игнорировала: есть, по меньшей мере, математико-философский концепт сингулярности, который может нам поведать кое-что интересное о концепте интересного». Лекции по Лейбницу не опубликованы, доступ к ним можно получить в Интернете: [160].

ности (каким образом возможны создание и возникновение чего-либо нового?)» [39, с. 42].

Подытожим: структура Интересного в том виде, в котором нам удалось экстрагировать ее из текстов Делеза, включает в себя три момента: 1) *sentendum*, то есть развлекательное, которое указывает на совозможность интересного и развлекательного, на композит аффицирования и трансцендентального интереса; 2) *сингулярность*, которая указывает на возможность невозможности интересного и развлекательного, на «чистое интересное», или трансцендентальный интерес (такой сингулярностью в нашем исследовании стала скука); 3) *новое*, которое, являясь результатом сопротивления настоящему (по терминологии Делеза, продуктом третьего синтеза времени [42, с. 95–162]), прямо указывает на «чистое интересное».

Так понятое интересное соответствует данному нами выше аксиологическому определению интересного как «аффицирующей значимости»: аффицирование есть реализация принципа *sentendum*, а значимость образуется на пересечении Нового и сингулярного.

Если Интересное как контейнер для Нового указывает на будущее, то как это указывание обнаруживает себя в опыте Интересного? Каков опыт этого указывания? Мы полагаем, что применительно к кино таким опытом является опыт грезы.

Греза как опыт. Мы показали, что скука в кино является симптомом истолкованности кино как *techne*, отъединенного от *poiesis*, а выражением *techne* в кино выступает развлечение, в котором заложена «часовая бомба» скуки. Теперь мы можем задаться вопросом: что выступает выражением *poiesis* в кино?

Мы полагаем, что *поуэтическую функцию в кино выполняем греза (rêverie, daydream, Traum, Phantasie)*. Это понятие для большей части теоретиков скомпрометировано, однако в этой скомпрометированности мы усматриваем признак сокрытия чего-то невероятно важного.

По отношению к феномену грезы мы сперва будем занимать феноменологически-наивную позицию — так же, как по отношению к феномену скуки в начале исследования. Это позволит нам избежать вчитывания в него тех смыслов, которые, возможно, были приписаны ему ошибочно. Для начала достаточно сказать, что каждый, кто бывал в кинотеатре, имел опыт

грезы (рассеянного мечтания) и что этот опыт общезначим независимо от того, как он интерпретируется.

Сравнение фильма с грезой является общим местом. Вместе с тем, как правило, обходят вниманием тот факт, что тон и смысл этого сравнения менялись с течением времени. Если до завершения индустриализации кино, до начала Золотого века Голливуда (конец 1920-х гг.) отзывы о его грезном характере носили скорее апологетический характер, то позже — явно критический. Первые реакции на эту черту киноопыта кратко разобраны в книге М. Ямпольского «Видимый мир» (1993). Среди наиболее ярких образцов можно назвать эссе Г. фон Гофманстала «Эрзац грез» (1921), в котором на кино возлагается миссия освобождения деградирующих масс, человечества, уподобленного машине, от «проклятия труда» (см. гл. 2): «Их головы пусты, но не от природы, а от той жизни, которой они живут» (цит. по [142, с. 117]). «Оживление этой полумертвой массы возможно только, если погрузить ее в грезы, обрушить на нее поток сильных образов, которые могут внести в их существование некий концентрат жизни, — пересказывает эссе Ямпольский. — Кино и призвано выполнить эту задачу. <...> Проникая в машинный мир, киногрезы вносят в него жизнь. <...> Кино уводит людей от подлинной жизни в глубину некой тайны, бесконечных символов, за которыми скрывается иная — истинная жизнь. <...> Грезы выступают как некая новая жизненная сила, которую писатель сравнивает с “лицом зверя”, они погружают человека в “темные зоны, лишённые написанного или высказанного слова”» [142, с. 117–118]. Кракауэр настроен критически в отношении возможностей киногрезы, воспеваемых Гофмансталем, однако признает, что «высказывания, подтверждающие оба его предположения — что жажда “настоящей” жизни явление широко распространенное и что кино на редкость приспособлено для ее удовлетворения, — проходят красной нитью сквозь всю историю кино» [59, с. 225].

Резкая смена отношения к грезности киноопыта совпадает с расцветом голливудской киноиндустрии (конец 1920-х гг.). Каноническим примером критической реакции является роман И. Эренбурга «Фабрика снов», в котором обличается новая промышленная система: название этого романа, изданного в 1931 г. на немецком языке, дало нарицательное имя всей кино-

индустрии. Для З. Кракаэура (1960) «ослабленное сознание» кинозрителя может стать основанием для особого рода синефильческой наркомании [59, с. 217–230]. Кино уводит от жизни в грезу не как «в глубину некой тайны, бесконечных символов, за которыми скрывается иная — истинная жизнь», как полагал Гофмансталь, а в суррогат жизни, компенсирующий ее неполноту, в пространство социальной иллюзии: «Завсегдатаи кинотеатров, по-видимому, страдают от отчужденности, от одиночества», — констатирует Кракаэур [59, с. 226], а фильмы нужны им потому, что «утоляют тоску изолированного индивида» [59, с. 228]. Сегодня для нас естественно воспринимать кино как «утешение и компенсацию, или как форму отсроченной оплаты дневными сновидениями» [70, с. 335–336].

Инвентаризации и сопоставлению состояний кинозрителя и грезовидца посвящено множество работ. Впервые это сравнение было подвергнуто строгому исследованию Ж. Митри [180, р. 349], позже стало предметом психоаналитического изучения: Бодри считал фильм тождественным сновидению [150], для Метца фильм лишь отчасти сходен со сном¹. Обобщая эти исследования, можно сказать, что опыт кинопросмотра, имея некоторые общие черты со сновидением, представляет собой скорее параонейрическое состояние — то, которое обычно называют «дневной грезой» или мечтой. Это максимально близко к феноменологически-наивному пониманию кино как места, куда приходят «помечтать».

Понятие грезы так и не получило в философии права гражданства. Возможно, академическую философию отпугивает ее «недискурсивный» характер. Попытки тематизировать «дневные мечтания» в философии единичны. Так, Э. Блох связывал грезу с построением утопий: «Дневная мечта, подобно грезе-сновидению, отталкивается от желания, но, в отличие от грезы <т.е. от сновидения — М.К.>, направлена на конечное, итоговое, совершенное состояние человека, общества, мира. Причем обязательно это место находится в будущем, даже если это образ из какой-либо сказки или мифа», — комментирует

¹ Развернутую критику онейрической метафоры см. в главе «Le film de fiction et son spectateur (Etude métapsychologique)» [179, р. 121–175].

исследователь С. Е. Вершинин [27, с. 20]. Будучи формой существования надежды, греза способна воздействовать на исторический процесс и социальную жизнь: она социально продуктивна и потому отлична от смежного понятия «социальной иллюзии». Для Г. Башляра греза была последним форпостом свободы: «Какая иная психологическая свобода у нас есть, кроме свободы мечтать? Психологически говоря, именно в грезе мы свободные существа» [148, р. 101]. Обобщая эти размышления, можно сказать, что греза дает свободу в построении образа желаемого будущего. Стало быть, кино может выполнять функцию социального контроля, направляя мечтания зрителей в то или иную сторону, то есть осуществляя контроль грезы.

Руку к компрометации грезы в кино приложил психоанализ, интерпретировав ее как фантазм. Даже Делез понимает грезу в чисто психоаналитическом ключе: кино, говорит он, это «духовный автомат (весьма отличающийся от грезы, где цензура, или подавление, объединяется с импульсивным под-сознанием)» [39, с. 479]. Впрочем, пренебрежение Делеза проблемой грезы оправдано иными ставками его проекта: кино для Делеза в первую очередь инструмент мысли¹.

Фантазм или «фантазия» (*Phantasie*) — фрейдовский термин для обозначения грезы². Фрейд сперва истолковал *Phantasie* как зашифрованную (искаженную защитными механизмами и нуждающуюся в расшифровке) реальность, но позже скорректировал этот тезис: фантазм отсылает не к «материальной», а к «психической реальности» [69, с. 551]. Однако таким образом было отсечено социальное измерение грезы, подчеркиваемое, например, у Блоха: «...Если спящий одинок в своих сновидениях и сосредоточен на себе, то Я мечтателя связано с другими Я. Герой дневной мечты открыт миру», — ре-

¹ «Справедливо, что плохое (а иногда и хорошее) кино довольствуется состоянием мечты, которую оно внушает зрителю... Но сущность кинематографа, которая не встречается в “обобщенных” фильмах, имеет своей наиболее возвышенной целью показ мысли...» [39, с. 482].

² «...То, что Фрейд называл “фантазиями”, — это прежде всего сны наяву, сцены, эпизоды, романы, которые субъект сочиняет и рассказывает в состоянии бодрствования» [69, с. 553]; «В “Толковании сновидений” (Die Traumdeutung, 1900) Фрейд все еще описывал фантазии по образу и подобию грез наяву» [69, с. 553].

зюмирует мысль Блоха С. Е. Вершинин [27, с. 20]. Греза утопична, она связана не только с индивидуальным желанием, как фантазм¹, но и с будущим «человека, общества, мира». Фантазм же всегда индивидуален, поэтому он не равнозначен грезе. Греза принадлежит не психической (и не материальной) реальности, а социальной. А раз греза открыта социальному, то она может становиться ареной идеологической или политической борьбы². Наша гипотеза состоит в том, что *в результате работы перетолкования греза в кино была сфальсифицирована*.

Для первых зрителей грезный характер кино был очевиден. Ранние кинотеоретики усматривали в нем освободительный потенциал. Затем киногреза сделалась синонимом эскапизма и околовывания масс. Как писал в конце 1920-х гг. Анатолий Франс, кино «показывает буржуа не мечту вообще, а его мечту, то есть, иными словами, кошмар» (цит. по [53, с. 230]).

Вину за этот смысловой сдвиг можно возложить как на кинопромышленность (которая использовала качество грезности для контроля над массами), так и на киножурналистов, обслуживающих ее, и на теоретиков, подведших понятийную базу под этот новый смысл. Академическая кинотеория сочла киногрезу подозрительной и прибегла к ее концептуализациям «извне»: вторая волна интереса к онейрическим качествам киноопыта началась с психоаналитических исследований (К. Метц, Ж-Л. Бодри). Греза была квалифицирована как опыт, предполагающий не доверительное вовлечение, а герменевтику подозрения, и потому «вынесена за скобки», отодвинута в сторону. Итогом стало представление о грезе, далекое от того, что

¹ «Фантазия самым тесным образом связана с желанием, о чем свидетельствует термин Фрейда *Wunschphantasie* (“фантазия желания”)» [69, с. 554]

² По этой же линии фактически разворачивается критика психоанализа в «Анти-Эдипе»: коль скоро бессознательное ориентировано не семейным треугольником, но напрямую инвестируется в социальное поле, то фрейдовское бессознательное может оказаться одной из моральных, в ницшевском смысле, интерпретаций психического субстрата, — того, что Делез и Гваттари предлагали называть «трансцендентальным бессознательным».

было распространено у ранних кинозрителей и кинотеоретиков.

Кракаэур писал в 1960 г.: «Зритель то целиком погружается в поток экранных образов и сокровенных мечтаний, то всплывает на поверхность и снова стоит на твердой земле. И как только зритель возвращается к более сознательному восприятию фильма, так у него совершенно естественно появляется желание подытожить испытанное им во власти чувственных впечатлений. Здесь возникает важный вопрос о значении опыта кинематографических переживаний, который нам пока что придется оставить открытым» [59, с. 230]. Собственно, сама возможность говорить об *опыте* кино возникла из утраты *невинности* кино. Сегодня мы пренебрежительно отзываемся о кино как о «фабрике грез»: греза олицетворяет все «эфемерное», «несерьезное», «фальшивое», что мы якобы можем почерпнуть из киноопыта. Этим кратким исследованием мы хотим реабилитировать грезу.

«Герой присутствия». Кино — первое визуальное фигуративное искусство, которое было избавлено от необходимости подражать природе: киноаппарат воспроизводит действительность, не требуя усилий от человека. Изобразительная реалистичность кино, миметичность формы, «санкционировала» нереалистичное изображение мира, немиметичность содержания: говоря языком ранних кинотеоретиков, дух обрел почву фотографической достоверности и устремился к ложному. «Кино стало синонимом вымысла» [181, р. 83], антипода «реальной жизни».

Как человек-невидимка нуждается в одежде — чтобы быть узанным и признанным, так и греза нуждается в объективации. В кинематографе она нашла себе прибежище — словно перешла из газообразного состояния в более устойчивое жидкое (мечтания связывают с созерцанием облаков и звезд — газовых шаров, в то время как кино можно сравнить с необратимым водным потоком). Заручившись гарантией объективного воплощения, мечта в кино отделяется от субъекта — как автора, так и зрителя — с невиданной в истории легкостью.

С точки зрения феноменологической наивности, кино есть объективация грезы — в том смысле, что кино в объективной форме преподносит то, о чем кинозритель мог только мечтать

(этот тезис можно расценивать как критический пересмотр теории Кракауэра: объективация грезы есть соединение разведенных им «реалистической» и «формотворческой» тенденций¹). Этой дефиницией мы обязаны идеям Г. Мюнстерберга, истолковавшего средства киновыразительности (такие как крупный план, двойная экспозиция и пр.) как объективацию функций сознания (внимания, воспоминания и пр.) [193, р. 31].

Через термин «объективация» раскрывается смысл кино как *techné*, его укорененность в новоевропейской метафизике. Новоевропейский субъект конституирован способностью представления, то есть — объективации мира. Предел его чаяний — сделать для себя объектом все, даже то, что — в его метафизическом горизонте — максимально удалено от «объективности», объективируемости. Кино есть закономерный итог разворачивания этой установки: ведь, по Декарту, *cogito* включает в себя *imaginari*. Безусловно, пропозиция «мечтаю, следовательно, существую» способна удостоверить субъекта представления самому себе, однако она заводит его слишком далеко, к границе бодрствования и сна, к пределу объективации. Если, с эстетической точки зрения, развитие кино определяется напряжением между его *telos* и *ethos*, между средствами увлечения и условиями кинопросмотра, располагающими к скуке, то, с онтологической точки зрения, оно определено напряжением между стремлением кино к объективации мира и фундаментальной необъективируемостью присутствия. Последняя, как мы показали, раскрывается в глубинной скуке, для которой нельзя установить «объективный коррелят». Если глубинная скука есть указание на фундаментальную необъективируемость, расколотость присутствия, то греза — это указание на всегда тревожащую границу объективации, на рубеж между «я мыслю» и «мною мыслят» либо безличным «мыслит-

¹ Кракауэр разделяет все фильмы на «кинематографические» и «некинематографические» в зависимости от того, какая тенденция в них доминирует — «реалистическая» или «формотворческая» [59, с. 56]. Хотя интуиция Кракауэра кажется нам верной, сегодня это разделение представляется устаревшим. Возможно, дело в термине «реалистический»: реальность *меньше*, чем мир — в который целились братья Льюмьер. Сегодня мы утверждаем: кино призвано показывать не реальность, а мир, то есть единство человека и природы.

ся». Таким образом, скука и греза сходны в том и потому, что они с разных сторон сходятся к мыслимому пределу новоевропейской философии представления. Вектор движения от скуки к грезе задан исторически: первая возникает на границе новоевропейской метафизики, вторая — в самом сердце посткантианской, «романтической» метафизики. Таков же и вектор индивидуальный, «онтогенетический»: кто «хорошо» скучает, тот и «хорошо» грезит, но тот, кто «хорошо» грезит, не обязательно «хорошо» скучает. Если скука в кино указывает на отсутствие локализуемой границы между зрителем и зрелищем, то греза является опытом этой границы. Уточняя наше определение, можно сказать, что кино есть объективация границы объективации.

Тревожащей граница объективации кажется потому, что за ней утрачивается истина как достоверность. Возможно, этой тревогой и объясняется перетолкование грезы, желание скомпрометировать ее для философии, выдав за *онтическое*, *слишком онтическое*. Именно таковой греза могла бы быть и для Хайдеггера: идя на поводу у онтических же, то есть всегда уже интерпретированных *людьми*, представлений, он, не исключено, толковал бы ее как уклонение от бытийного зова и бегство в *das Man*. Вместе с тем, в текстах Хайдеггера можно обнаружить скрытые от него самого указания на сотериологический потенциал грезы.

Вспомним, во-первых, о странном понятии, дважды встречающемся (один раз в кавычках) в «Бытии и времени» — герой (*Held*) присутствия: «Собственное возобновление уже бывшей возможности экзистенции — что присутствие изберет себе своего героя — основано экзистенциально в заступающей решимости; ибо в ней прежде всего избирается выбор, делающий свободным для борющегося последования и верности возобновимому» [127, с. 385]. Каким образом присутствие выбирает своего героя? Откуда оно вообще узнает о своем герое? Выбираемый герой кажется трансцендентным присутствию, поскольку феноменологически он никак не дан. Ясно, что это не реальная, а некая идеальная референция, и если бы это говорил не Хайдеггер, то мы бы сказали, что такая референция если не создается, то, по крайней мере, поддерживается силой мечты.

Во-вторых, обратим внимание, что когда Хайдеггер в лекциях по феноменологии скуки говорит о «нехватке тайны», это уже не совсем слова феноменолога. Они противоречат предшествующему анализу: до того нам предлагали поступать в скуке так, как если бы мы были движимы скорее нехваткой истины, ведь в скуке нам недостает знания о разомкнутости как истине присутствия, которое может быть получено только через предельное замыкание (читай: войти в тюрьму, чтобы оценить свободу). Но если нам не хватает тайны, то искомое размыкание либо нам безразлично, либо оно есть не размыкание в истинное, а размыкание в ложное, точнее — в *потенции ложного*. (Мы различаем здесь три концепции истины: картезианскую, противопоставляющую истине заблуждение, хайдеггерианскую — противопоставляющую истине не-истину и потаенное, и ницшеанско-делезианскую — противопоставляющую истине «потенции ложного»¹.) Истина тайны — в удержании потаенного в его потаенности («Тайна только тогда тайна, когда не выходит наружу даже это, что тайна *есть*» — «Из диалога о языке. Между японцем и вопрошающим» [128, с. 415]), поэтому тайна есть разрыв с логикой истинного: если бы даже тайна была потаенным указанием на непотаенное, то есть истину, то она не могла бы удержаться в своей потаенности, то есть быть тайной. Тайна как лекарство от скуки скорее принадлежит логике ложного как сущего, свободного от ориентации на истинное и опасностей неистинного.

Тайну можно связать с необъективируемостью присутствия. Греза как граница объективации всегда содержит в себе нечто таинственное. Не хочет ли тогда Хайдеггер сказать, что *в глубинной скуке нам не хватает грезы*, которая не только подвела бы еще замкнутое присутствие к границе объективации, то есть указала бы на расколотость присутствия на субъ-

¹ В «Кино» Делез говорит о «Ницше, который в термине “воля к власти” заменяет форму истинного потенцией ложного и разрешает кризис истины, стремится раз и навсегда урегулировать его, но, в отличие от Лейбница, в пользу ложного и его художественной и творческой потенции» [39, с. 440]. В другом месте Делез замечает, что «ложное перестает быть просто мнимостью или даже ложью, достигая такой потенции становления, которая образует серии или степени, пересекает пороги, оперирует метаморфозами и на всем своем протяжении разрабатывает акт легенды, акт фантазирования» [39, с. 609].

ект и объект (как это делает скука), но и способствовала бы их склейке, то есть размыканию присутствия самому себе? Не то же самое ли имел в виду Гофмансталь, говоря о том, что «кино уводит людей от подлинной жизни в глубину некоей тайны, бесконечных символов, за которыми скрывается иная — истинная жизнь» (пересказ М. Ямпольского)? *Если скука является негативным указанием на целостность присутствия (через замыкание временного горизонта), то греза — позитивным (через размывание субъект-объектной границы).*

Вывод о том, что греза может быть лекарством от скуки, не противоречил бы хайдеггеровской аналитике. Очевидно, что кинозритель сбегает от скуки в мечту. Но есть ли это бегство — то самое бегство, от которого предостерегал Хайдеггер? Мечта — это не действие, не активизм, который связывает нас с миром *das Man* и с миром техники, поэтому мечтать не означает в этом смысле «сбегать».

Избавление от скуки с помощью мечтаний — распространенный, неоднократно исследовавшийся психологический феномен. Самое известное исследование было проведено Эриком Клингером: он изучал структуру мотивации людей, работающих в «скучных» профессиях, — охранников и дальнобойщиков¹. Характерно, что психологи обычно исследуют грезу как способ избежать скуки в опыте именно тех, на ком лежит «проклятие труда». Например, П. Я. Гальперин, говоря о своей клинической работе с «грезовидцами», замечает, что один из них, «занимая ответственный пост, очень уставал» [29, с. 334], другой «тоже был перегружен тяжелой и ответственной работой» [29, с. 335]. При этом исследователи как будто не замечают единства узла труд—скука—греза: скука и греза словно оторваны от условий труда и, поскольку препятствуют его осуществлению, представляются им заведомо патологичными. Однако можно утверждать, что патологичным скорее является тот труд, в связи с которым греза обесценивается (так, М. Шелер отсылает к М. Веберу и Э. Трельчу, которые «блестяще показали, что специфически современная тяга к труду <...> вовсе не является результатом мироутверждающего и жизнеутверждающего способа мыслить и чувствовать (что было, например, в итальянском Возрождении) — она выросла на почве

¹ Впервые в статье 1987 г. [173]. См. также: [174].

мрачного, враждебного наслаждению кальвинизма...» [133, с. 173]).

А. Базен, зрительскому опыту которого мы склонны доверять, в уже частично цитированном отзыве на фильм Чаплина пишет: «Я видел “Огни рампы” трижды и, признаюсь, трижды “сучал”, но каждый раз в другом месте. Тем не менее у меня никогда не возникало желания сократить продолжительность этой скуки. Скорее, это было ослабление внимания, которое отчасти высвобождало мой разум, позволяя ему отвлекаться, — возникала рассеянная мечта, связанная с изображениями на экране» [13, с. 214–215]. Когда в состоянии глубинной скуки сущее отказывает нам в себе как целое, замыкая вот-бытие, мечта высвобождает разум, как пишет Базен, то есть размыкает вот-бытие, раскрывает его бытийные возможности.

Коль скоро скука есть, согласно нашему определению, нехватка аффицирования, соединенная с идеей представления, то созерцание скучного, то есть этой нехватки, может указать только на само представление, голую предметность, полный-пустой мир. Но каким образом в глубинной скуке может осуществиться размыкание присутствия, если именно в этот момент присутствие ущерблено, расколото? Присутствие прежде должно быть «склеено» воедино из голой предметности и потерянного в ней субъекта — вернее сказать, это склеивание и будет моментом размыкания. Понятно, что голая предметность в силу ее эпистемологической полноты и, одновременно, онтологической недостаточности не может служить ресурсом для этой операции. Реальность для скучающего продолжает оставаться «истинной» в том смысле, в котором говорят о «прописных истинах», которые всегда скучны. Тогда единственный способ «расторгнуть» предметность — это *ложно* истолковать ее, в том смысле, в котором Делез говорит, что «по ту сторону истинного и ложного становление делается потенцией ложного» [39, с. 609]. Эта творческая операция криво-чтения (*misreading* — термин Х. Блума, описывающий алгоритм поэтической эволюции [22]) объекта будет пробуждением присутствия.

Процедуру, предлагаемую Хайдеггером, можно истолковать как такую операцию — манифестацию философом воли к *потенциям ложного*. Найти ситуацию скуки *интересной* значит интерпретировать эту ситуацию не истинно и не истин-

но: интерес выступает как механизм воли к *ложному*, как сама *потенция ложного*, а греза — как ее манифестация. Описанные Хайдеггером ситуации вокзала или вечеринки сами по себе не дают нам ни повода, ни возможности перестать скучать — мы сами должны сделать эти ситуации *интересными* для нас, превратив в препятствие, чинимое нашей свободе — в часть завораживающей истории «борьбы» со скукой. И мы не могли бы этого сделать, если бы уже не выбрали своих «героев присутствия», которые — будучи всегда уже выбранными — работают как индукторы *ложного*. *Герой присутствия* — это что-то вроде устойчивого центра грезы, тот лейтмотив, к которому присутствие может и должно возвращаться, — как возвращается в карикатурной форме *das Man* к своим постылым кинозвездам.

Согласно нашей гипотезе, Хайдеггер не предложил и не мог предложить грезу в качестве средства от скуки потому, что та предполагает совершенно особую раскладку истины, чуждую его проекту «деструкции метафизики» (см. выше замечание о трех концепциях истины).

Для Ницше греза, наряду с опьянением и искусством, есть возбудитель жизни, стимулятор воли к власти (см. [40, с. 290]). Этим она отличается от вымысла: «...мир чистых *фикций* сильно отличается не в свою пользу от мира грез именно тем, что последний *отражает* действительность, тогда как *первый* извращает ее, обесценивает, отрицает» [82, с. 642]. Поэтому можно предположить, что в глазах немецкого философа киногреза скорее всего представала бы как жертва платонистски-картезианской интерпретации сущего (платонизм и картезианская метафизика связаны, поскольку платоновский эйдос есть «очень рано посланная, издалика потаенно и опосредованно правящая предпосылка того, что миру предстоит стать картиной» [128, с. 70]). Здесь особенно ощутима граница между хайдеггеровской и позднейшей, в частности, делезовской интерпретацией Ницше. Эти интерпретации, однако, сходятся в оценке значения морали для его философии.

По Хайдеггеру, Ницше истолковывает метафизику морально [128, с. 145]. Реальность — первое, что попадает в жернова моральной интерпретации: сперва Платоном, а затем в христианстве она была интерпретирована как тяжесть (см. раздел «О духе тяжести» в «Так говорил Заратустра» [82, с.

138–140])¹. Кинематографу то и дело ставят в вину, что он бежит от реального: *«это реальность, а не кино», «это не кино, а жизнь»*. Таким образом, киногреза как «бегство от реального» оказывается скомпрометированной. Однако в действительности *греза является бегством от моральной интерпретации реальности как тяжести*.

Способность кинематографа объективировать мечту была, в конечном итоге, использована против самой мечты. Сегодняшний кинозритель получает вместо мечты сухой паек реального, поданный под видом мечты: *кино давно превратилось из «фабрики грезы» в «фабрику реального»* — не реального как достоверности, а того реального, которое олицетворял Осел из «Заратустры». Призыв не путать реальное с грезой обычно камуфлирует тот факт, что реальное перепутано с тяжестью. Фантазм, к которому психоанализ редуцирует грезу, и есть такое моральное перетолкование грезы, целью которого было нагрузить моральной интерпретацией реальность.

Если в свои первые дни кино, как показал Морен, обладало для зрителя магической силой, то последующая эксплуатация кино привела к тому, что силой этого воздействия стало измеряться человеческое бессилие: чем ярче мечта на киноэкране, тем меньше якобы будет желание у кинозрителя воплотить ее в жизнь (в таких случаях говорят о «сублимации» и пр.). *Функция кино сегодня — не столько индуцировать грезу, сколько легитимизировать тяжесть реального*. Само существование кинематографа как социального института преследует цель отграничить реальное от «слишком легкой» грезы, чтобы приписать тому моральный смысл «тяжести».

Кино стало инструментом примирения с действительностью за счет фальсификации грезы. Граница между грезой и реальностью пролегает теперь строго по линии кинотеатральных касс — но как можно грезить, когда есть границы? «Наша крайне механизированная западная цивилизация придумала множество ухищрений для того, чтобы ограничить “пространство” сновидений: мы даже расчленяем субъективную жизнь на коллективные механизмы вроде радио и телевидения, позволяя машине творить за нас сны» [74, с. 79].

¹ См. также: [40, с. 352–362].

Смысл грезы был, на наш взгляд, предан забвению. Поэтому на повестке дня сегодня — «перезагрузка» грезы. Задача эта не столько для кинематографистов, сколько для самих зрителей: чтобы «перезагрезить» кино, зритель должен перестать бояться скуки — ведь по-настоящему мечтает лишь тот, кто по-настоящему заскучал; а заскучавший мечтатель никогда не удовлетворится суррогатом грезы и не спутает его с грезой как «глубиной тайны».

Машина грезы. Теперь, избавив грезу от навязанных ей смыслов, мы можем вернуться к тезису о том, что она выступает выразителем *poiesis*, который противопоставлен выраженному в скуке *techne*.

Становится понятно, что в противопоставлении *techne* и *poiesis* речь идет об оппозиции не техники и искусства самих по себе, а их социокультурных интерпретаций, предписывающих кинотехнике исключительно развлечение как поставление аффектов, а искусству — миссию оберегания тайны, или потаенного, от по-става. Если сам хайдеггеровский по-став есть лишь нигилистическая интерпретация индустриальной техники (выступающей носителем нигилистической интерпретации мира), то нет никаких контраргументов для снятия жесткого антагонизма *techne* и *poiesis*. На их иную, отличную от привычной, конфигурацию указывают слова Морена: «Греза и технический инструмент встречаются и оплодотворяют друг друга. Наши грезы подготавливают нашу технику: самолет, машина, среди прочих, родились из мечты. Наша техника поддерживает наши мечты: кино, машина среди прочих машин, было захвачено воображаемым» [181, р. 213]. В самом деле — не пребывал ли и сам Хайдеггер еще «на линии» (если прибегнуть к выражению, которое он употребил для критики Э. Юнгера, мечтающего о перешагивании «через линию» нигилизма [114])? В знаменитом примере с гидроэлектростанцией на Рейне, извлекающей из природы потаенное, как ранее извлекал вдохновение из вида этой реки поэт Гельдердин, не учитывается того, что поставленная из природы электроэнергия в дальнейшей была пущена, в частности, на развитие новых видов пойнсиса. Одновременно с размышлениями Хайдеггера незаметно для него осуществлялось то объединение *techne* и *poiesis*, о котором он ностальгирует и которое пророчит. Это

единство (но не тождество!) *techne* и *poiesis* было очевидно уже для Морена: «греза и технический инструмент, которые, как кажутся, противоречат друг другу и презируют друг друга, работают в одном направлении» [181, р. 212].

Греза и техника соединяются не только в кино. Онейрический характер технического подмечал Ф. Юнгер: «Мы постоянно наблюдаем наркотическое действие механического движения. Им пронизана вся атмосфера больших городов, которая дышит сновидениями. Эта атмосфера сочетает в себе напряженность сознания и погруженность в фантастические мечты. <...> бодрствующая часть <сознания> составляет лишь узенький сектор, со всех сторон окруженный ночным мраком и фантастическими видениями» [140, с. 214]; «...Ощущение ирреальности, невозможности и неестественности окружающей действительности, которое иногда словно молния пронзает человека в большом городе. <...> Это странное, весьма неприятное впечатление связано с автоматизмом движения, являющегося как бы продолжением наблюдаемых нами плавно скользящих механических рефлексов, которые придают движению сходство с миром амфибий» [140, с. 215]. Однако только через кино стал понятен не социально-критический (как у Ф. Юнгера или у Кракаэура), а конструктивный (как у Морена) смысл связи между грезой и техникой.

Во второй главе мы показали, что чем больше техники, тем больше скуки. Сейчас мы фактически утверждаем, что чем больше техники, тем больше грезы. Эти утверждения не противоречат друг другу. В том, что чем больше скуки, тем больше грезы, можно убедиться, призвав в свидетели главную лабораторию скуки и грезы: все максимально скучные фильмы — такие скандально скучные, как «Гертруда» (К. Т. Дрейер, 1964), «Дьявол, возможно» (Р. Брессон, 1977) и «Стеклянное сердце» (В. Херцог, 1976), — производят в то же время максимальное впечатление ирреальности происходящих в них событий, притом что они суть апогей «машинной» киноэстетики (в смысле противоположности эстетике переживания). Качество ирреальности нередко присутствует и в фильмах в жанре научной фантастики — даже в тех сценах, которые никак не указывают на их будущее время действия (например, антураж публичных «земных» помещений в «Космической одиссее: 2001» С. Кубрика или жилых квартир в «Бегущем по лезвию» Р. Скотта). Возможно, проект Вертова остался в истории крайним приме-

ром машинной эстетики и не получил продолжения потому, что он резко противопоставил документу игровой фильм, машине — грезе, технике — религию [26, с. 92], не уловив странного сродства этих феноменов (чем бесплотный «киноглаз» феноменально отличается от витающего над СССР «кинодуха»?).

Описанное отношение техники и грезы подводит нас к необходимости переосмысления сущности технического. Анализ Хайдеггера кажется нам уже недостаточным. Возможно, потому, что недостаточен для описания эволюции техники сам античный категориальный аппарат: он не отражает тех мутаций, которые претерпели отношения между искусством, техникой и религией в пост-античной культуре. Вопрос о технике необходимо поставить на рельсы антропологии, освещающей все многообразие вариаций этих отношений (Хайдеггер по большей части говорит об антропологии еще в кантовском смысле).

Мета-антропологический взгляд на генезис технического предлагает Ж. Симондон [191, р. 159—178]. Согласно его «генетической гипотезе», первоначальное отношение человека и мира — «магическая фаза», или «первобытное единство» (то, как его представлял уже Дж. Фрэйзер), — в процессе эволюции достигает «точки сверхнасыщения» и в результате «фазового сдвига» раздваивается на две параллельных фазы — технику и религию. Магическое сознание еще не знает разделения на субъекта и объект, ему известны только фигуру-фоновые отношения. Фигуру в структуре «первобытного единства» после его распада, соответствующего субъект-объектной дихотомии, подхватывает техника, а функция фона передается религии: первая поэтому выражает стремление к фрагментации мира, вторая стремится к тотализации; первая оперирует схемами, «фигуральными элементами», вторая — «силами» и «качествами» фона. Техническая фаза есть процесс объективации, религиозная — процесс субъективации. Человек становится субъектом, а (технический) объект — посредником между субъектом и миром. Интерес этой схемы в том, что она, возможно, впервые в антропологической мысли уравнивает значения технического и религиозного.

«Эстетическая мысль» выступает в этой схеме первичным медиатором между технической и религиозной фазами [191, р.

179–201]¹ (вторичным медиатором является философская мысль). Таким образом, роли, которые у Хайдеггера играли *techne* и *poiesis*, перераспределяются здесь между тремя позициями: искусство уже не может быть противопоставлено технике, равно как и целиком объединено с ней, поскольку оно всегда уже содержит в себе момент технического. Кино как Машина и Чувство, как технический и как эстетический объект, т. е. как соединение двух медиаторов (между человеком и миром и между «техникой» и «религией»), выполняет, согласно «генетической гипотезе», двойную медиацию.

Греза безусловно имеет отношение к «фону», но она полностью не принадлежит к «религиозной фазе»: скорее, можно говорить о том, что это особый способ самопоказа «религиозной фазы», то, как она видится изнутри «технической фазы», способ существования религии для техники. Греза — феномен технической цивилизации: в до-техническом мире (то есть до-историческом, поскольку технические объекты обеспечивают «третичную ретенцию» и делают возможной историю) не было необходимости в различении реального и ирреального. Греза — это, с одной стороны, то, как «техника» трактует «религию», с другой стороны, напоминание технике о «двусмысленности ее существа». Кино как результат человеческой мечты о точном воссоздании реальности является ярким примером такого сотрудничества грезы и техники, в котором — вопреки современным формам сциентизма и техницизма, толкующим технику односторонне и тенденциозно, — невозможно утаить их парадоксальную близость.

Выше мы разобрали «механизмы» скуки в кино — обрисуем теперь вкратце «механизмы» киногрезы. В голливудском кино, где они разработаны наилучшим образом, можно выделить два типа, которые мы обозначим как 1) *объективация влюбленности* и 2) *«гипотеза совпадения»*. Первый относится к средствам киновыразительности, второй — к семиотико-нарративным структурам фильма.

Еще Б. Балаш отмечал, что «любовь является почти исключительной темой кино» [14, с. 171]. Любовь отличается от влюбленности избытком мечтаний. «Система звезд» (*star system*), обстоятельно проанализированная Э. Мореном в 1957

¹ Подробнее о смысле эстетического у Симондона см. в гл. 4.

г. [182, 246 р.], служила питательной почвой для подобных мечтаний. Но не только «звезда» — любой киноперсонаж с положительным или отрицательным обаянием представляет собой приукрашенную грезой версию актера, исполняющего его роль (чем объясняется нередкий эффект разочарования от контакта с актером «в жизни»): кино так управляет восприятием зрителя — отбирая ракурсы, позы, слова, интонации, по особому накладывая свет, помещая героев в особые ситуации и пр., — как если бы тот смотрел на этого реального человека влюбленными глазами. Камера подражает взгляду влюбленного, и в этом смысле кино объективирует это состояние. В наиболее удачных фильмах влюбленность, будучи искусно объективированной, настолько «слипается» с нашей субъективностью, что мы не сразу можем распознать это знакомое состояние в структуре киноопыта.

Наряду с механизмом «влюбления», кино прибегает к показу чудесного (т. е. нарушающего законы природы или привычные закономерности), которое не принадлежит порядку фантастического, но которое при этом создает общую атмосферу «нереальности». Речь идет о тех эпизодах, когда, скажем, герой чудесным образом остается неуязвим для града пуль, когда его автомобиль продолжает движение после серьезных повреждений и т. д. О подобных моментах обычно говорят: «*Такое возможно только в кино*» (имея в виду, что «в жизни» это невозможно). Эта реальная невозможность того, что «*возможно только в кино*», снимается «гипотезой совпадения»: допустим, «в жизни» было необозримое множество случаев, когда пуля в итоге смертельно поражала героя, автомобиль в итоге взрывался и т. д., но именно в этой, показанной на экране ситуации — исключительно маловероятной, но все-таки возможной, — все совпало так, что она разрешается благополучно. И именно поэтому этот «лучший из миров» был выбран для кинопоказа. Действие «гипотезы совпадения» есть конкретный механизм киногрезы: мы не можем мечтать в связи с совершенно случайным, но можем — в связи с необходимо-случайным (*co-incidence*). Кино не показывает само невозможное — оно скорее «приручает», потенциализирует невозможное и тем самым обращает его в совпадение. Благодаря этому в зрителе и запускается грезное состояние (греза также нуждается в минимальном фундаменте возможного). Мечта о «хэппи энде» — это наивная воля к совпадению.

ГЛАВА 4. ПОСЛЕ КИНООПЫТА

Кино и новая метафизическая установка. Мы показали, что опыт кино, определенный с феноменологически-наивной позиции (которая трактует кино как *techne*) как опыт развлечения и опыт скуки, является, с онтологической позиции (которая трактует кино как единство *techne* и *poiesis*), опытом скуки и опытом грезы.

Вывод, который можно сделать из нашего исследования, таков: кино явилось социокультурной регистрацией новой (посткантзианской) метафизической установки, или «современной эпистемы» (Фуко), вызванной к жизни «вторжением производства в мир представления». Расхожее понимание кино остается между тем в плену «логоса представления», прежней, картезианской метафизической установки, препятствующей пониманию феноменов скуки и грезы в кинозале и — в конечном итоге — антропологического и социально-философского смысла кино. В связи с этим можно говорить о своего рода «культурном гистерезисе», «культурном запаздывании», которое всегда сопровождало, согласно Симондону, техническую эволюцию [191, р. 9–16].

Хайдеггер в «Европейском нигилизме» предложил матрицу для сравнения различных метафизических установок, включающую в себя четыре аспекта. Эти аспекты, по которым осуществляется сравнение, касаются:

- «1) способа, каковым человек является им самим;
- 2) проекта бытия сущего;
- 3) существа истины сущего;
- 4) способа, каким человек воспринимает и задает меру для истины сущего» [128, с. 206]¹.

¹ Приведем для понятности сравнительную характеристику метафизических установок Декарта и Ницше, данную Хайдеггером:

«1) Для Декарта человек — субъект в смысле представляющего Я. Для Ницше человек — субъект в смысле “последнего факта” наличных порывов и аффектов, т. е., короче, *тела*»;

«2) Для Декарта существование сущего равнозначно представленности через Я-субъектом и для этого последнего. Для Ницше “бытие”, конечно, тоже представленность; но “бытия”, понятого как

Исходя из проделанного нами анализа киноопыта, охарактеризуем по этим четырем пунктам метафизическую установку, из которой, как мы считаем, вырастает феномен кино:

1) Человеческая самость определяется в кино *принадлежностью человека к машине* как к способу раскрытия потаенного. Речь идет о новой, пост-антропологической конфигурации, ставящей задачу переосмысления отношения между человеком и машиной. Так, Симондон критикует «нетрудный гуманизм» (*humanisme facile*), противопоставляющий человека машине, культуру — технике, поскольку тот маскирует «реальность, богатую человеческими усилиями и природными силами, которая составляет мир технических объектов — медиаторов между природой и человеком» [191, р. 9].

2) Бытие сущего в кино является не представлением, а *производством представления*. Определенное единством машинного производства, бытие-в-кино являет собой единую спинозовскую субстанцию. Для зрителя безразлична представленность (соответственно, достоверность) зрелища, но существенна лишь его *интересность*: бытие-в-кино, таким образом, имеет сущностный характер *интересности*.

3) Истина в кино обесценена, значимы только *степени ложного*, которые, стимулируя кинозрителя, способны сохранять видимый на экране мир *интересным*. Манифестацией во-

постоянство, недостаточно, чтобы схватить собственно “сущее”, т. е. становящееся в действительности его становления. <...> Подлинная бытийная черта действительного как становления есть воля к власти»;

«3) Для Декарта истина значит то же, что надежная представленность представленного внутри представляющего себя представления; истина есть достоверность. Для Ницше истина тождественна принятию-за-истинное. <...> Истина как закрепление есть для Ницше кажимость, в которой нуждается живое, а именно центр власти “тело” как “субъект”»;

«4) Для Декарта человек есть мера всего сущего в смысле самонадеянности отпущения представления до самообеспечивающей достоверности. Для Ницше не только представленное как таковое есть произведение человека; всякое формообразование и формозапечатление любого рода есть произведение и собственность человека как безусловного господина над всякого рода перспективой, в которой мир формируется и овладевается в качестве безусловной воли к власти» [128, с. 197–198].

ли к ложному в кино является *греза*.

4) Человек выравнивается на машину, поэтому машина — как актуальный для современного человека способ раскрытия потаенного — есть мера всех вещей. Для преодоления нигилистической интерпретации кино достаточно снять противопоставление человека и машины, которое «ложно и не имеет оснований» [191, р. 9]. Как технофобия, так и техницизм оказываются ошибочными путями социокультурной апроприации технического.

Эта формулировка новой метафизической установки требует внесения коррективов в существующие теории, прямо или косвенно касающиеся кинематографа. Остановимся на двух областях — *эстетике и теории медиа*, — уделяя при этом особое внимание тем толковательным возможностям, которые таит в себе переоткрытая в 2000-х гг. мысль Ж. Симондона.

К техноэстетике кино. Кино — не единственный регистратор новой метафизической установки. Однако история его рецепции показательна в отношении того, как эта установка, оставшись по большому счету проигнорированной, была подверстана под предыдущую. Результатом этого игнорирования стала исключенность технических объектов из культуры: *до изобретения кинематографа культура фактически не признавала эстетической ценности технических объектов*. Именно кино первым открыло красоту машин, схваченную в термине «фотогения». Индустриальная техника с самого начала становится преимущественным предметом киноизображения не столько по причине ее все возрастающего распространения, сколько потому, что в ней кинематограф обнаружил адекватную себе реальность.

Если «вторжение производства в мир представления» знаменовало собой, как было сказано выше (см. гл. 2), *социализацию машин*, изобретение ими «общества» (в той мере, в которой техника стала фигурантом социальных практик и предметом общественной мысли — в первую очередь у Маркса), то появлением кино была отмечена *инкультурация машин*: в кино техника обрела эстетическое измерение.

Историю инкультурации техники первым исследовал Шпенглер. Рассуждая в эссе 1931 г. о смысле техники, он ут-

верждал, что в XVIII в. «технику вообще не замечали и во всяком случае считали ее — в сравнении с рассуждениями о морали — чем-то не заслуживающим внимания» [63, с. 455].; в дальнейшем, после разрастания промышленности, отношение к ней раздваивается: на одной стороне оказываются *идеалисты*, которые «с презрением относили технические предметы и экономические вопросы вообще за пределы культуры как нечто низменное», на другой — *материалисты*, которых заботила исключительно польза, только «прогресс трудосберегающей и развлекающей техники» [63, там же].

К середине XX в. отношение к технике модифицируется, но не утрачивает своей противоречивости: как писал Симондон в 1958 г., оно колеблется между чисто инструментальным подходом и враждебностью — между желанием господства через технику и страхом бунта. Этот страх, который в начале XX в. витал в воздухе (см., например, роман Р. Роллана «Бунт машин» 1921 г. или футуристическую эпопею А. Деблина «Горы моря и гиганты» 1924 г.), сохраняется и поныне, но уже вытесненный из прямой общественной дискуссии на киноэкраны: стоит вспомнить, что двумя главными блокбастерами 1990-х гг. были «Терминатор 2: Судный день» (реж. Дж. Кэмерон, 1991) и «Матрица» (1999), повествующие о борьбе человека против искусственного интеллекта.

Преодоление это противоречия возможно, по Симондону, лишь на пути создания «понимающей» технической культуры: «Самая значительная причина отчуждения в современном мире коренится в незнании машины. Это отчуждение вызвано не машиной, а незнанием ее природы и сущности, ее отсутствием в мире значений, выпадением из ценностных и понятийных таблиц, составляющих культуру. В культуре нарушено равновесие, поскольку она признает некоторые объекты, например, эстетические, и дает им право гражданства в мире значений и в то же время выталкивает другие объекты, например, технические, в бесструктурный мир, в котором нет значений, но одно только использование, функция полезности» [191, р. 10].

Коль скоро технические объекты отчуждены от культуры (или, по крайней мере, были отчуждены на момент рождения кинематографа), то возникает вопрос — способна ли прежняя, доиндустриальная наука о прекрасном объяснить эстетический эффект, создаваемый техническими объектами в кино

(как в раннем, так и в современном)? О неприменимости к кинофеномену европейской, уходящей корнями в античность, философии искусства писал уже Б. Балаш: ей он противопоставляет новую, по большей части американскую эстетическую мысль — «идеологию первооткрывателей», представленную, в частности, Д. У. Гриффитом, Э. фон Штрогеймом и Ч. Чаплином [15, с. 65, 67, 69]. Фильмы этих режиссеров расширили наши перцептивные возможности, открыв, благодаря использованию крупного плана, красоту «мира малых вещей» [15, с. 73] и красоту человеческого лица [15, с. 78].

Вместе с тем, эти открытия опирались на историю европейского портрета и натюрморта. Относительно же мира машин — не статического, а динамического, — киноэстетика почти не имела подобных культурных опор. Немиметическая красота прибывающего поезда, поразившая первых зрителей, требовала новой мысли о прекрасном. Задолго до первых попыток эстетически осмыслить технику кино *фактически стало первой практической лабораторией эстетики техники*. Исследование микрофизиогномики, микродраматизма вещей и человеческого лица в кино должны быть дополнены исследованием *макродраматизма* машин. Это бы расширило горизонты как киноэстетики, так и эстетики техники.

Есть соблазн думать, что эстетика техники до сих пор не обрела собственного аппарата, который находился бы на одном уровне с новой метафизической установкой. Оригинальная попытка в этом направлении была предпринята Симондоном в его проекте «техноэстетики» (*techno-esthétique* — термин, который был предложен им в письме, адресованном Ж. Деррида, от 3 июля 1982 г.). Напомним, что в симондоновской мета-антропологии, вдохновленной антропологией религии М. Элиаде и антропологией техники А. Леруа-Гурана, эстетическая мысль размещается *между* технической и религиозной фазами (см. гл. 3); при этом «она не какая-то ограниченная область и не определенный вид, но лишь тенденция» [191, р. 179]: ее функция — медиировать не соединяемые напрямую техническую и религиозную мысль и тем самым напоминать об утраченном магическом единстве. Последнее восстанавливается в эстетической мысли не прямым, но аналогическим образом (искусство и магия соотносятся как язык и мысль), через по-

вторение его структуры. Магическая фаза не знает субъект-объектного разделения, единственное имеющееся в ней структурное различие — между фигурой и фоном, иначе называемое Симондоном ретикуляцией. Синтетические элементы ретикуляции — «примечательные точки» и «особые моменты», в которых соединяются фигура и фон, или — после раздвоения магической фазы — объективная и субъективная реальности. Само эстетическое переживание, благодаря своему совершенству и полноте, отсылающим к магическому единству с миром, являет собой такую «ключевую точку» в проживаемом: «В мире есть некоторое количество примечательных мест, исключительных точек, которые притягивают и стимулируют эстетическое творчество, так же как в человеческой жизни есть некоторое количество особых моментов — озаренных, отличающихся от остальных, — которые призывают произведение» [191, р. 184].

В отличие от искусства, в технике не выделяются какие-то примечательные точки: ее особенностью как выразителя фигурального отношения является универсальность, т. е. отделимость от мира и переносимость, способность в любом месте и в любой момент времени служить деталью или инструментом. «После того, как техника привела в движение и отделила от мира схематические фигуры мира магического, она возвращается в мир, чтобы слиться с ним через совпадение цемента и скалы, кабеля и долины, башни и холма... Так возникает эстетическое впечатление — в этом согласии и преодолении техники, снова становящейся конкретной, вставленной <insérée>, привязанной к миру наиболее примечательными ключевыми точками» [191, р. 183]. Таким образом, главными категориями, определяющими эстетический объект и отличающими его от технического, являются понятия 1) *примечательной точки, особого момента* и 2) *«вставки» (insertion)* — механизма образования примечательных точек и особых моментов, т. е. восстановительного помещения фигуры в фон, которым служат человеческий и географический миры: «Именно вставка определяет эстетический объект, а не подражание... Статуя в каком-то смысле подражает человеку и замещает его, но она эстетический объект не поэтому, а потому, что вставляется в архитектуру города, отмечает собой наиболее высокую географическую точку, заканчивает собой городскую стену, возвы-

шается над башней» [191, р. 183—184].

Между техническим объектом и эстетическим — «непрерывный переход»: «эстетический объект мог бы быть понят как не-вставленный во вселенную и отделенный, подобно техническому объекту». Нередко приходится сталкиваться с «маскировкой» эстетическим объектом технического, которая вызывает впечатление гротеска, обмана, фальши: таков, например, новый замок, стилизованный под феодальные руины [191, р. 184—185].

Существует и собственная красота технических объектов, она возникает в случае «вставки» технического объекта в примечательные точки географического мира и в особые моменты человеческого мира. Эта «вставка» подобна «жесту» [191, р. 185]. Поэтому следует скорее говорить не о красоте технического объекта, а о красоте «встречи» какого-то аспекта реальности с человеческим жестом [191, р. 191]. Симондон дает множество примеров таких «встреч»: «Парус корабля красив не тогда, когда он в починке, а когда ветер надувает его и кренит корабельные мачты; красив именно парус в море и на ветру, подобно статуе на возвышении. Маяк на краю рифа, возвышающийся над морем, красив потому, что он вставлен в ключевую точку человеческого и географического мира. <...> Трактор в гараже есть просто технический объект; но он может быть воспринят как прекрасный, когда он склоняется над пашней и из-под него сыплется земля. <...> Линия высокого напряжения прекрасна, когда она расположена у подножия долины, машина — когда она едет, поезд — когда он входит или выходит из тоннеля» [191, р. 185]. «Телефонная централь прекрасна не своими характеристиками как объекта, а из-за того, что она есть ключевая точка коллективной и индивидуальной жизни» [191, р. 187]. Более того, «технический объект может быть красив по отношению к объекту более широкому, служащему ему фоном... Антенна радара прекрасна, когда она видима с корабельного мостика, возвышающегося над самой высокой надстройкой; поставленная на землю, она превращается в грубую антеннку <cornet>...» [191, р. 185—186]. Красота технических объектов — это красота в действии, подчеркивает Симондон [191, р. 187].

Едва ли читающий эти строки может избавиться от впечатления, что описанный мир прекрасных технических объек-

тов словно увиден сквозь объектив кинокамеры (между тем о кино у автора нет ни слова). Разложению по указанным категориям поддается и знаменитая сцена с сепаратором в фильме С. Эйзенштейна и Г. Александрова «Старое и новое» (1929), в которой технический объект «вставлен» в «примечательной точке», в центре комнаты, и образует «особый момент» коллективной жизни крестьян; и сцена едущего трактора с ликующим крестьянином в «Земле» А. Довженко (1930); и движение (предкамерное и сюжетное) самоходной баржи, образующее нить любовной истории в «Аталанте» Ж. Виго (1930). Примеры можно длить вплоть до «особого момента» столкновения танка и вертолета в «Рэмбо III» (П. МакДональд, 1988), каждый из которых служит фоном друг для друга, или телевизионного зрелища врезающихся во Всемирный торговый центр авиалайнеров, известного своей скандальной красотой. Киномедиум, передающий мир в движении, оказался особенно чувствительным к красоте технических объектов, к ретикуляции примечательных точек и особых моментов. Он открыл дотоле неизвестное измерение эстетического — не статическую, а динамическую, не субстанциальную, а релятивную сущность прекрасного: «эстетический объект не есть, собственно говоря, объект, но скорее продолжение <prolongement> естественного или человеческого мира, которое остается вставленным в несущую его реальность» [191, р. 187]. Речь идет уже не о субстанциальном прекрасном, но о прекрасном как о возможности встречи с миром, продолжения мира.

Симондоновская техноэстетика позволяет конкретизировать понятие фотогении — эстетическую категорию, служившую на первом этапе развития киноискусства объяснением его специфики. Фотогения получила в истории киномысли скорее эмпирическое описание, ее рациональные определения множественны и принципиально неточны. Понимая под фотогенией некое поэтическое преобразование вещей на киноэкране, ее сперва определяли через перечисление наиболее фотогеничных объектов, таких как поезд, автомобили, улицы, купальщицы (Ж. Деллюк, М. Дефосс), затем как коррелят движения, крупного плана и «отсутствия внутренней сбалансированности» (Ж. Эпштейн, А. Лабарт) [53, с. 75–79]. Если мы примем выдвинутую нами ранее гипотезу, что мир в кино — это всегда уже так или иначе технизированный мир, мир людей и вещей,

существование которых устроено подобно существованию технических объектов, то допустимо трактовать фотогению как результат описанной Симондоном «вставки» объекта в примечательные точки и особые моменты: фотогения — это имя для амальгамы технического и эстетического объектов. Дискуссионным, но логичным выглядел бы тогда вывод, что красота человеческого лица устроена в кино так же, как красота локомотива.

Интерес есть медиум. Теория медиа перетолковывает классические философские категории с точки зрения новой метафизической установки: говорят о медиа-реальности, медиа-субъекте, медиа-онтологии и пр. (см., например, [77]). Борис Гройс пишет: «Вопрос о медиальном носителе является, в сущности, лишь новой формулировкой старого онтологического вопроса о субстанции, сущности или субъекте, которые предположительно скрываются позади картины мира. Теория медиа, поскольку она должна поставить вопрос о медиальном носителе, есть поэтому не что иное, как продолжение онтологии в условиях нового взгляда на мир» [36, с. 17]. Мир медиа, делающих возможным архив культуры, состоит, по Гройсу, из двух областей: медиальные носители (например, экран телевизора) и скрытое за ними субмедиальное пространство. Последнее остается скрытым от нас в силу того, что, считывая поверхностный знаковый слой с медиа-носителя, мы игнорируем устройство, производящее эти знаки. При этом если мы специально исследуем устройство медиа (для чего телевизор должен быть выключен), они уже предстают перед нами не своей знаковой стороной, т. е. «не как медиальные носители, а просто как объекты профанной внешней реальности» [36, с. 18]. Реакция на эту сокрытость — медиа-онтологическое подозрение, ведущее свою генеалогию от подозрения узников платоновской «пещеры», картезианского сомнения и «герменевтики подозрения» Маркса, Ницше и Фрейда.

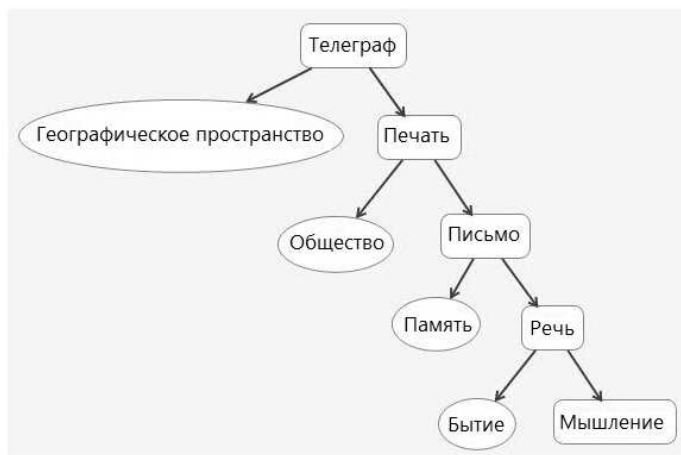
Двумя предпосылками подозрительности к медиа являются страх субмедиального пространства и его субъектность — «злокозненный демон», манипулятор, прячущийся за носителем. Гройс сохраняет субъекта медиа на том основании, что «видение зависит от показывания» — возникает вопрос «кто и что показывает?» [36, с. 25, 26]. Не снимает этот вопрос, по

Гройсу, даже «хайдеггеровская стратегия, объявляющая онтологическое подозрение эффектом самораскрытия бытия» [36, с. 53], поскольку «если постхайдеггерианская, постструктуралистская стратегия что-то и преодолевает, то разве что гносеологическое, картезианское сомнение»; последнее «не в силах преодолеть более глубокое, онто-тео-логическое подозрение, которое относится не к логике производства смысла, а к логике скрытых манипуляций и угрозы» [36, с. 54].

Вместе с тем, Гройс как будто забывает о том, что Хайдеггером было прямо заявлено о фундаментальной медиа-онтологической двусмысленности: существо техники таит в себе и «опасность», и «спасительное». Гройс следует лишь по одному пути — указанному опасностью медиа. Этот путь связан с уже отвергнутой нами технофобией. Его можно было бы назвать «ветхозаветной» медиа-онтологией, коль скоро страх перед Богом, субъектом, законом и пр. превосходит в ней «благую весть» (маклюэновский *message*) технического, технический «закон» превосходит потенциальную техническую «благодать» («доверие, вера и надежда тоже суть фигуры подозрения» [36, с. 191]). Позитивные аттитюды, в том числе интерес, отступают перед могуществом страха, и подозрение всецело подчиняет их себе: «Знаки лишь тогда вызывают у нас подлинный интерес, когда они кажутся нам подозрительными» [36, с. 98]. В конечном итоге подозрение становится у Гройса «медиумом всех медиа» — на том основании, что «инспирированная им и постоянно возобновляемая “фундаментальная” критика архива требует и делает возможным репродуцирование архива на основе все новых медиа» [35, там же].

Однако в силу двусмысленности существа медиального (технического) наряду с подозрением действует агент спасительного. Этим агентом является интерес как *сущностная черта бытия* в новой метафизической установке. Подозрение и интерес связаны антиномическими отношениями (если угодно, такова медиа-онтологическая переформулировка павлинианской «антиномии закона и благодати»). И, возможно, приоритетным правом называться «медиумом всех медиа» обладает именно интерес — опосредующее «межбытие» (*interesse*). В самом деле, разве не интерес является необходимым посредником в пролиферации медиа? Согласно Маклюэну, «...”содержанием” любого средства коммуникации всегда яв-

ляется другое средство коммуникации» («Содержанием письма является речь, точно так же, как письменное слово служит содержанием печати, а печать содержанием телеграфа. Если спросят: “Что есть содержание речи?”, — на это необходимо ответить: “Это действительный процесс мышления, который сам по себе невербален”») [70, с. 10]. Точно так же можно сказать, что «содержанием» средства является другое средство как интерес — интерес к связи между тем, что опосредуется. Так, речь есть интерес к связи между мыслью и бытием, письмо — интерес к связи между речью и памятью, печать — интерес к связи между письмом и обществом, телеграф — интерес к связи между печатью и географическим пространством и т. д. Тем самым, интерес оказывается не только средством аффективной связи между медиумом и человеком, человеком и миром, но и средством коммуникации между всеми медиа.



Если маклюэновская генеалогия медиа математически описывается как конечная последовательность, то представление медиума как интереса есть правостороннее ориентированное дерево. Эта схема предполагает уточнение устройства медиа. Недочетом маклюэновской концепции является, на наш взгляд, то, что она пренебрегает генезисом медиа: единственное, что Маклюэна по большому счету «интересует, так это психические и социальные последствия конфигураций, или

паттернов, усложняющих или ускоряющих существующие процессы» («Ибо “сообщением” любого средства коммуникации, или технологии, является то изменение масштаба, скорости или формы, которое привносится ими в человеческие дела») [70, с. 10].

Пренебрежение медиагенезом связано с отчужденностью технических объектов от культуры: у Маклюэна история медиа живописуется все еще как бы на фоне остальной истории культуры — если не как отделенная, то как отделимая от нее часть. В действительности же технический объект составляет единое целое с естественными, техническими, социокультурными и др. условиями его создания и функционирования — медиа и их условия имманентны друг другу, они не могут быть описаны по отдельности. (Поэтому несправедливы адресуемые Маклюэну упреки в «технологическом детерминизме»: технические и культурные объекты сущностно одно и то же, различие между ними чисто структурное.) В отличие от Маклюэна, Симондон рассматривает любой технический объект генетически, т. е. в неразрывной связи с его окружением, которое одновременно является также посредником в его отношении с самим собой. Для этого вводится термин «ассоциированная среда» (*milieu associé* — где *milieu* переводится и как «окружение», и как «середина», «посредник»): «Можно утверждать, что индивидуализация технических сущих есть условие технического прогресса. Эта индивидуализация возможна через рекуррентную причинность в среде технического сущего, созданной вокруг него, обуславливающей его и обусловленной им. Эта среда, одновременно техническая и естественная, может быть названа ассоциированной средой. Она есть то, посредством чего техническое сущее обуславливает себя в своем функционировании... Ассоциированная среда есть посредник в отношении между изготовленными техническими элементами и естественными элементами, внутри которых функционирует техническое сущее. Таков ансамбль, конституированный маслом и водой в турбине Гимбаля (Guimbal)» [191, р. 56–57]. Понятию «среды» Симондон придает расширительный смысл: «Отношение между мыслью и жизнью аналогично отношению между структурированным техническим объектом и естественной средой» [191, р. 160]. Без тематизации среды техниче-

ских средств рушится внутренняя логика их эволюции (и технического прогресса в целом).

Согласно этому уточненному устройству медиа, «содержанием» средства является не другое средство, а связь между другим средством и его «ассоциированной средой». Левые ветви в древовидном представлении эволюции медиа как интереса и являют собой такие «ассоциированные среды» (например, бытие, память, общество, география). Теория *media* нуждается в дополнении теорией *milieu*: опосредуемое и опосредующее средство едино с опосредующей и опосредуемой средой. Этот тезис позволит сконструировать более полную генеалогию медиа.

Если «содержанием» средства является связь между другим средством и его «ассоциированной средой», то само средство есть внешняя форма этой связи. Можно определить эту внешнюю форму как интерес: *интерес есть медиум*. Маклюэн в этом смысле допускает неточность, утверждая, что «содержанием кино является роман, пьеса или опера» [70, с. 22], поскольку он игнорирует среду, условия рождения кинематографа как технического изобретения, а именно — мечту о воссоздании реальности: действительным «содержанием» медиума кино является связь между такими формами, как роман, пьеса или опера, и природой. Традиционное развлекательное кино есть интерес к связи между театральной формой (средство) и природой, окружающим миром (среда).

Может возникнуть вопрос, аналогичный тому, который Маклюэн задает себе относительно речи: коль скоро содержанием каждого средства, за исключением света, является другое средство, то что является содержанием интереса как средства? На это можно ответить так: содержанием интереса как средства является воля, которая сама по себе не медиатична и поэтому не имеет собственной среды.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В нашем исследовании метафизика предстала как своего рода геофизика: по «наземным» и «воздушным» следам — истории культуры и истории слов — мы восстанавливали ход глубинных, «подземных» событий. Феномены грезы и интересного, раскрывшиеся в опыте кино, засвидетельствовали онтологическое смещение, тектонический сдвиг, имевший место в период промышленной революции. Превращение кинематографа лишь в средство для развлечения есть признак того, что этот сдвиг, со всеми многочисленными следствиями из него, не был в XX в. культурно апроприрован.

В связи с этим мы можем диагностировать как серьезную проблему современной культуры и общества недостаточное понимание «способов существования технических объектов». Хорошим примером продолжающегося «культурного гистерезиса» является общественная рецепция популярного фильма «Аватар» (Дж. Кэмерон, 2010). Главный герой картины, солдат, оставшийся без ног, получает возможность в порядке военного эксперимента перевоплощаться в инопланетянина, жителя планеты Пандора: пока человек спит в специальной компьютеризированной капсуле, его сознание пробуждается в теле «пандорца». Сами жители Пандоры далеки от техники и живут в мистическом слиянии с природой. Когда люди начинают колонизировать Пандору, грубо вторгаясь в нее на огромных «машинах смерти» и уничтожая, подобно конкистадорам, местных жителей, главный герой становится на защиту «детей природы».

Критики и простые зрители усматривали в этом действе иносказательный конфликт между техникой и природой, капитализмом и антиглобализмом, почему-то забывая, что в фильме сама по себе возможность стать ближе к природе (обрести тело жителя Пандоры) даруется людям высокими технологиями. Подлинный конфликт в этой картине, как кажется нам, разворачивается скорее между двумя образами техники — индустриальным и постиндустриальным, между индустриальным способом завоевания мира и постиндустриальным способом слияния с миром. Не исключено, впрочем, что это симпто-

матическое «неузнавание», которое обнаружили зрители фильма, имманентно самому индустриальному медиуму кино.

Пример фильма «Аватар» красноречив еще и потому, что перевоплощение главного героя совершается в режиме «ночной грезы». Греза — единственный бытийный модус, в котором кино может обрести обещанную на его заре социальную продуктивность. Если в будущем, на очередном историческом витке, кинореза будет восстановлена в своих правах, это будет означать утрату кинематографом развлекательной функции (которая передастся новому медиуму) и последующую элитаризацию киномедиума, подобную той, что имела место в случае с театром. Исследование этого возможного будущего может осуществляться в рамках генетического анализа социально-технических объектов, или исследования генеалогии медиа.

Сегодня кино как модель организации социальной реальности уже не играет ту определяющую роль, которую оно играло в начале—середине XX в. (при этом бюджеты, размах и технологическое совершенство кинопродукции продолжают расти, оказывая скорее количественное, чем качественное влияние на развитие общества). Социальная реальность конституируется в начале XXI в. скорее по моделям постиндустриальных средств коммуникации — социальных сетей, компьютерных игр и пр. Новые медиа, однако, хранят в себе остаточные эффекты киноопыта: они принимают во внимание его возможность и либо дистанцируются от него (как Интернет-технологии, привлекающие возможностью не-пассивности и горизонтальной связи индивидов), либо инкорпорируют и модифицируют его (как видеоигры, все больше визуально напоминающие кинофильмы, но при этом адресованные не массе, а индивиду).

Киномедиум переживает сегодня все большую дедифференциацию и растворение. Причем растворяется он как в соседних медиа (использование фильмов или кинофрагментов в музейных экспозициях и инсталляциях, театральных постановках, в заставках видеоигр, распространение фильмов через сеть и просмотр их с монитора или даже с экрана мобильного телефона), так и в собственных, ранее отчетливо различных конфигурациях, сменявшихся на протяжении его эволюции: после голливудского триумфа черно-белой немой картины

«Артист» (М. Хазанавичус, 2011) история кинематографий сжалась, уплотнилась до истории некоего единовременного «зонтичного медиума». Под кино сегодня понимают все что угодно, оно в чистом виде омоним. Это лишь подтверждает наш прогноз относительно элитаризации киномедиума: театр также стал «зонтичным медиумом», когда его элементы проникли в кино и в музей, после чего он занял более узкую, но чрезвычайно стабильную культурную нишу. Дедифференциация кино в какой-то момент сменится глубокой дифференциацией — подобно тому, как «живая музыка» до изобретения средств регистрации и воспроизведения звука отождествлялась со всей музыкой, а теперь представляет собой специальную культурную форму (концертное выступление).

Если предположить наличие гомологии между бытием-в-кино и социальным бытием, то изложенная в настоящем исследовании субстанциальная теория кино дает повод для оптимистической оценки произошедших в прошлом столетии изменений: человек стал ближе к миру — природному и техническому. Однако социальное для кинозрителя оставалось представленным в большей степени социальными институтами, чем другими людьми: задача кино как средства есть в первую очередь обеспечение «вертикальной» социальной связи. Медиум кино не рассчитан на то, чтобы связывать людей непосредственно в зале, как это делал, например, театр: зритель связывается с другими зрителями постфактум, в ходе последующей «работы фильма». Этот недостаток киномедиума должен быть компенсирован постиндустриальными медиа, на которых лежит задача непосредственной связи индивидов, или трансиндивидуации. Именно с развитием новых медиа мы связываем надежды на деактуализацию скуки, ренессанс грезы и «дистилляцию» интереса.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Жильбер Симондон

О СПОСОБЕ СУЩЕСТВОВАНИЯ ТЕХНИЧЕСКИХ ОБЪЕКТОВ¹

Философии долгое время не везло с техникой: философы технику недолюбливали и, по большому счету, не знали. Вряд ли Хайдеггер, писавший в 1950 году знаменитое эссе об опасности техники, представлял, чем тетрод отличается от пентода. Казалось, что вполне достаточно наблюдать влияние технического прогресса на общественные процессы и повседневную жизнь. Однако тот же Хайдеггер в вопросе о технике оставил место «росткам спасительного». Ключ к этому спасительному обнаружился довольно скоро — в изучении истории техники и способов ее бытия в культуре.

В 1958 году увидела свет книга Жильбера Симондона, ученика Кангилема и Мерло-Понти, «О способе существования технических объектов». Формально она являлась приложением к диссертации «Индивид в свете понятий формы и информации», первая часть которой вышла в 1964 году под названием «Индивид и его физико-биологический генезис», вторая — только в 1989 году («Индивидуация в психике и в коллективе»). Первая часть диссертации, в которой Симондон разрабатывает метафизический аппарат для своих теорий, оказала влияние, в частности, на мысль Делеза, почерпнувшего оттуда трактовку понятий индивидуации, трансдукции и метастабильности.

Можно сказать, что когда философии наконец-то повезло с техникой, она этого не заметила: несмотря на то, что ранее на Симондона ссылались Делез, Бодрийяр и Брюно Латуф,

¹ Simondon G. Du mode d'existence des objets techniques. Paris: Aubier, 2011. P. 241–254. Сокращенный перевод заключения и комментарии М. Куртова. Первая публикация: Транслит. 2011. №9. С. 94–105.

его международное признание происходит только в конце 1990-х — начале 2000-х. При этом до сих пор нет английских переводов его работ. «О способе существования технических объектов» была вызовом основному технотеоретическому тренду середины века, продолжавшему пессимистическую модернистскую критику культуры. К тому же, в эпоху заката экзистенциализма «существование» мало вязалось у читателей с «техническими объектами». Среди возможных причин нового обращения к Симондону комментаторы указывают на распространение персональных компьютеров и образование хакерской субкультуры, в которой как будто материализовались многие его идеи¹. Дело в том, что Симондон не только был тем, кто в состоянии отличить катрод от пентода или машину Ньюкомена от машины Уатта, но и являлся одним из первых популяризаторов кибернетики во Франции². Однако его собственный проект феноменологии машин расходился с кибернетическим в главных пунктах, что также не способствовало его популярности.

Если коротко, изобретение Симондона заключалось в переносе идеи бергсоновского «жизненного порыва» на «творческую эволюцию» техники. Оказалось, что техника существует и эволюционирует по своим законам, отличным от биологических. Незнание этих законов проистекает из пренебрежения ее историей. И это же незнание стало причиной искаженного образа техники в культуре, в равной степени представленного техницизмом и технофобией: в техническом объекте не разглядели человеческого начала и противопоставили человека машине, которая сделалась ответственной «за все сегодняшние беды и неприятности», «за цивилизацию потребления»³. Но, как пишет Симондон, «противопоставление техни-

¹ См., например, блог *Steven Shaviro: Simondon on technology*. URL: <http://www.shaviro.com/Blog/?p=298> (дата обращения: 1.02.2012)

² См. вступительную речь Симондона на выступлении Норберта Винера в 1965 году: *Винер Н. Человек и машина // Человек в третьем тысячелетии. Рабочие тетради гуманитарного семинара*. Под ред. А. В. Дьякова. Курск: Изд-во КГУ, 2007. С. 215–216.

³ См. наш перевод «Беседы о механологии» (1968). URL: <http://www.youtube.com/watch?v=3yixELENPVw> (дата обращения: 1.02.2012)

ки и культуры, человека и машины ложное и не имеет никаких оснований. Оно отражает лишь невежество или ресентимент. За нетрудным гуманизмом [*facile humanisme*] оно скрывает реальность, богатую человеческими усилиями и природными силами, которая составляет мир технических объектов, этих медиаторов между природой и человеком»¹. В известном смысле проект Просвещения остался незавершенным в главном: не была создана «генетическая энциклопедия» технических объектов. Отсюда развенчание популярного мифа: «Не такая уж она и технизированная, наша цивилизация, а когда и бывает таковой, то иногда довольно скверным образом»².

Вниманию читателя впервые предлагается русский перевод Симондона — сокращенное заключение «О способе существования технических объектов», посвященное проблеме отчуждения. В симондоновской оптике эта проблема перевернута: не техника поработывает и отчуждает человека, а человек своим утилитарным подходом поработывает и отчуждает технику от человеческого, в результате чего отчуждается сам. Поэтому не человека нужно освобождать от машины, а машину от человека — что, по Симондону, должно стать событием, сопоставимым с отменой рабства.

Особое место в анализе отчуждения занимает нетривиальная полемика с марксизмом, на который Симондон во многом ориентируется как на первую серьезную попытку тематизировать социальное измерение индустриальных машин. Философ Жак Эллюль писал, что если бы Маркс жил в 1940-х годах, он стал бы исследовать не экономическую структуру капиталистического общества, а технику. Однако можно предположить, что будь оно и вправду так, выводы Маркса были бы далеки от «марксистских».

Когда Симондон признается, что «пошлости и абсурдности всех благ потребления»³ он бы предпочел запуск спутника, трудно не отнести это либо к техницизму, о котором тот

¹ *Simondon G. Du mode d'existence des objets techniques. Paris: Aubier, 2001. P. 9.*

² «Беседа о механике».

³ Цит. по: *Chabot P. La philosophie de Simondon. Paris: Vrin, 2003. P. 51.*

отзывался не иначе, как об «идолопоклонстве машины»¹, либо к социалистическому пафосу, от которого он так же далек. Контуры симондоновского проекта общества, которое жидилось бы на соединении людей и машин в трансиндивидуальные коллективы (что странным образом напоминает художественные миры А. Платонова), до сих пор неясны — он даже успел стяжать славу утопического². Но повсеместное проникновение в жизнь человека виртуальных способов существования технических объектов и новые зачаточные формы общественного устройства, которые те порождают, делают эти контуры все более отчетливыми.

Вплоть до сегодняшнего дня реальность технического объекта оставалась на втором плане, будучи заслонена человеческим трудом. Технический объект схватывался через человеческий труд, мыслился и расценивался как его инструмент, вспомогательное средство или продукт. Однако, ради блага самого человека следовало бы произвести переворачивание, которое дало бы проявиться тому, что есть человеческого в техническом объекте, прямо, без опосредования отношением к труду. Именно труд должен быть понят как фаза техничности [tech-picité], а не техничность — как фаза труда, поскольку техничность есть целое, частью которого является труд, а не наоборот.

Натуралистическое определение труда является недостаточным: сказать, что труд есть эксплуатация природы человеком в обществе, значит свести его к реакции, выработанной человеком как видом в соприкосновении с природой, к которой он приспособляется и которая его обуславливает. Речь сейчас не идет о том, является ли отношение природа—человек односторонне детерминированным или же эта детерминация имеет обоюдный характер; гипотеза обоюдности не меняет основной схемы — схемы обусловленности и реактивности труда.

¹ Simondon G., op. cit., p. 10.

² Chabot P., op. cit. p. 46.

Тем не менее, в такой перспективе труд может быть понят как определенная сторона технической операции¹, несводимая к труду. Труд присутствует только тогда, когда человек должен предоставить свой организм в качестве носителя орудий, то есть когда он деятельностью своего организма, своим психосоматическим единством должен сопровождать поэтапное развертывание отношения человек—природа. Труд есть деятельность, посредством которой человек реализует в себе самом медиацию между человеческим видом и природой; мы говорим, что в этом случае человек выступает как носитель орудий, поскольку через эту активность, следуя ей шаг за шагом, жест за жестом, он воздействует на природу. Труд присутствует тогда, когда человек не может доверить техническому объекту функцию медиации между своим видом и природой и должен выполнять функцию связи самостоятельно — посредством своего тела, своей мысли, своих действий. Для организации этой операции человек предоставляет собственную индивидуальность живого существа: в этом смысле он и является носителем орудий. Напротив, если технический объект конкретизирован, то смешение природного и человеческого конституируется на уровне самого объекта²; тогда операция над

¹ Понятие операции имеет у Симондона онтологический смысл: *операция* как особый бытийный модус противопоставляется *структуре*; операция есть переход от одной структуры к другой, это динамическое различие. Под структурой понимается статическое различие. Так, прочерчивание прямой, параллельной к данной, есть установление структуры, но сам алгоритм прочерчивания линии является операцией. Симондон говорит, что геометрический способ мышления, присущий западной культуре, не знает теории операций; фактически необходимость такой теории, которую Симондон также называет *аллагматикой*, возникает только с появлением кибернетики: «Машина есть аллагматическое сущее» (*L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Paris: Jérôme Millon, 2005, p. 524).

² *Конкретизированным*, в противоположность *абстрактному* (в этой терминологии чувствуется гегелевское вдохновение), Симондон называет такой технический объект, который внутренне связан, един и неделим, не подвержен саморазрушению. Конкретность (*concretude*) есть финальная, совершенная стадия эволюции технического объекта, подобная тому, что Генрих Альтшуллер, основатель ТРИЗа, называл «идеальностью» технического изобретения. Так, из абстрактно конституированных машины Ньюкомена и машины Уатта, «отсеян-

техническим существом, строго говоря, не есть труд. Это связано с тем, что в труде человек совпадает с нечеловеческой реальностью, приноравливается к ней, как будто скользит между природной реальностью и человеческой интенцией. В труде человек лепит материю по форме; он приходит с этой формой, которая является некоей интенцией, замыслом результата, чем-то предопределенным, тем, чего нужно достигнуть в соответствии с предсуществующими нуждами. Эта форма-интенция не есть часть материи, на которую обращен труд; она выражает полезность или необходимость для человека, но сама исходит не из природы. Трудовая деятельность связывает природную материю и форму, которая имеет человеческое происхождение; труд — это деятельность, в которой совпадают, делаются синергетическими две столь разнородные реальности, как материя и форма. Благодаря трудовой деятельности человек осознает эти два термина, между которыми он синтетическим образом устанавливает отношение: взгляд рабочего должен быть фиксирован на этих терминах, — которые необходимо сблизить друг с другом (таков принцип труда), — а не на самом внутреннем содержании той сложной операции, через которую это сближение достигается. Труд вуалирует отношение терминами¹.

Кроме того, зачастую рабские условия, в которых находится рабочий, способствовали тому, чтобы операция, посредством которой материя и форма приводятся к совпадению, еще

ных» в процессе технической эволюции, в результате стремления к конкретизации возникает то, что мы сегодня знаем как паровую машину. По Симондону, конкретизированный, завершённый технический объект подобен природному.

¹ По Симондону, любое отношение между элементами имеет такой же «бытийный ранг», как и сами элементы, и, входя составной частью в развивающуюся систему, также претерпевает эволюцию. Многие ключевые понятия у Симондона получают «релятивное» определение: так, трансиндивидуальность есть внутреннее отношение индивида и психического к внешнему отношению индивида и коллективного, то есть отношение отношений. См.: *Toscano A., Technical Culture and the Limits of Interaction: A Note on Simondon.* URL: <http://www.atacd.net/images/stories/at.pdf> (дата обращения: 7.01.2011).

более затемнялась. Для человека, управляющего процессом труда, его содержанием являются уже данный в нем порядок, а также первичный материал, являющимся условием выполнения операции, но не сама операция, благодаря которой и осуществляется принятие формы: его внимание направлено на форму и материю, а не на принятие формы как операцию. Гилеморфическая схема¹, следовательно, представляет собой пару, термины которой отчетливы, но отношение между которыми затемнено. В этом смысле гилеморфическая схема представляет собой перенос в философскую мысль технической операции, сведенной к труду, и берется как универсальная парадигма генезиса сущего. В основе этой парадигмы лежит именно технический опыт, но опыт далеко не полный. Обобщающее использование гилеморфической схемы в философии и наводит эту темноту, которая происходит из недостаточной технической основы этой схемы.

Но мало войти вместе с рабочим или рабом в мастерскую, мало даже взять в руки литейную форму или запустить токарный станок. Точка зрения рабочего еще слишком далека от процесса принятия формы, которое единственное и является техническим само по себе. Нужно суметь проникнуть в литейную форму с глиной, сделаться одновременно формой и глиной, прожить и прочувствовать общую для них операцию, чтобы смочь помыслить принятие формы само по себе². Ибо трудящийся разрабатывает две технические полу-цепочки, подготавливающие техническую операцию: он подготавливает глину, делает ее пластичной, избавляет от комков, а также готовит саму литейную форму; он материализует форму в пресс-форме из дерева, а материал делает податливым и бесформенным; затем кладет глину в литейную форму и прессует. Но условием принятия формы является вся эта *система*, состоящая из литейной формы и спрессованной глины. Именно глина принимает форму сообразно литейной форме — вовсе не рабо-

¹ *Гилеморфическая схема* — идущее из Античности представление о том, что любое сущее составлено из материи как чистой потенции и актуализирующей ее формы. Гилеморфизм есть, пожалуй, главный объект философской критики Симондона.

² Пример с литейной формой неслучаен: Аристотель поясняет категорию формальной и материальной причины на примере отливаемой из серебра чаши.

чий придает ей форму. Рабочий подготавливает медиацию, но не он осуществляет ее. Медиация же осуществляется сама собой после того, как были созданы условия для нее. И хотя человек очень близко расположен к этой операции, он не познает ее. Его тело понуждает операцию к совершению, позволяет ей совершиться, но представления о технической операции во время работы не возникает. Не хватает самого существенного — активного центра технической операции, который остается скрытым. В течение всего того времени, пока человек трудился, не прибегая к техническим объектам, техническое знание могло транслироваться только в неявной и чисто практической форме — через профессиональные привычки и жесты. Это движущее знание и есть в действительности то, что делает возможной разработку двух технических полу-цепочек — той, что исходит из формы, и той, что исходит из материи. Но это знание не идет и не может пойти дальше них: оно останавливается на самой операции, оно не проникает внутрь литейной формы. По существу это знание до-техническое, а не техническое.

Техническое знание, наоборот, состоит в том, чтобы, отталкиваясь от происходящего внутри литейной формы, от этого центра, находить различные способы его приготовления. Выступая уже не просто как носитель орудий, человек уже не может оставлять центр операции затемненным. В действительности, этот центр и должен производиться техническим объектом — он не мыслит, не чувствует и не обрастает привычками. Чтобы сконструировать функционирующий технический объект, человеку нужно представить себе его функционирование как совпадающее с осуществляющей его технической операцией. Функционирование технического объекта принадлежит к тому же порядку реальности, к той же системе причин и следствий, что и техническая операция; здесь уже нет разнородности между подготовкой технической операции и функционированием этой операции; операция продолжает техническое функционирование, а функционирование предвращает ее: функционирование есть операция, операция есть функционирование. Речь уже идет не о труде, не о работе машины, но только о функционировании как упорядоченной совокупности операций. Тогда форма и материя, если на этом этапе они еще существуют, находятся на одном уровне, явля-

ются частями одной системы. Между техническим и природным — непрерывность.

Изготовление технического объекта уже не заключает в себе эту темную зону между формой и материей. До-техническое знание есть также знание до-логическое — в том смысле, что оно учреждает пару терминов, не обнаруживая при этом внутреннего содержания их отношений (как в гилеморфической схеме). Напротив, техническое знание является логическим в том смысле, что исследует внутреннее их отношения.

Наряду с этим, чрезвычайно важно отметить, что парадигматизм, вырастающий из отношения труда, сильно отличается от того, который происходит из технической операции, из технического знания. Гилеморфическая схема является частью нашей культуры; она передана нам из Античности, и в большинстве случаев мы полагаем, что она совершенно обоснована, не относится к какому-то частному опыту и что хотя, быть может, придавая ей обобщенный смысл, ей злоупотребляют, она, однако, коэстенсивна реальности. Следовало бы скорее трактовать принятие формы как особую техническую операцию, нежели технические операции — как особые случаи принятия формы, которое само познается смутным образом через труд.

В этом смысле изучение способа существования технических объектов нужно было бы продолжить изучением результатов их функционирования, а также человеческой установки по отношению к ним. Феноменология технического объекта продолжилась бы таким образом психологией отношений между человеком и машиной. Но в этом исследовании необходимо избежать двух подводных камней, что как раз позволяет сделать описанная сущность технической операции: техническая деятельность не является частью ни чисто социальной, ни чисто психологической сфер. Она есть модель коллективного отношения, которое нельзя путать с этими двумя сферами. Техническая деятельность не является единственным модусом и единственным содержанием коллективного, но она исходит из коллектива, и в некоторых случаях коллективная группа рождается как раз вокруг технической деятельности.

Под социальной группой мы понимаем здесь ту, что конституируется, приспособляясь, подобно животным, к усло-

виям среды; труд есть то, что посредством чего человек выступает медиатором между природой и человечеством как видом. Ее [группы] противоположностью, но находящейся на том же уровне, является интерпсихологическое отношение, которое помещает индивида перед лицом другого индивида, устанавливая между ними обоюдное отношение без медиации. Напротив, посредством технической деятельности человек создает медиации, и эти медиации отделяемы от индивида, который их производит и мыслит; индивид выражает себя в них, но к ним не примыкает. Машина обладает своего рода безличностью, благодаря которой она и может становиться инструментом для любого другого; человеческая реальность, кристаллизованная в ней, отчуждаема именно потому, что отделяема сама машина. Труд примыкает к рабочему, и наоборот, посредством труда рабочий примыкает к природе, над которой он производит действия. Технический объект, помысленный и сконструированный человеком, не ограничивается только тем, чтобы создавать медиацию между человеком и природой; он есть устойчивое смешение человеческого и природного, содержит и то, и другое. Он придает своему человеческому содержанию структуру, подобную той, что обладают природные объекты, и позволяет делать вставку этой человеческой реальности в мир естественных причин и следствий. Отношение человека к природе уже не просто проживается и воплощается на практике смутным образом, но приобретает устойчивый и прочный статус, в силу которого оно становится упорядоченной реальностью, имеющей свои законы. Техническая деятельность, двигая мир технических объектов и обобщая объективную медиацию между человеком и природой, связывает человека с природой сообразно узам гораздо более богатым и точно определяемым, чем та специфическая реакция, каковой является коллективный труд. Обратимость человеческого в природное и природного в человеческое учреждается посредством технического схематизма. <...>

Именно трудовая парадигма побуждает считать технический объект утилитарным; сущностным определением технического объекта не является утилитарность: он есть то, что осуществляет заданную операцию, выполняет определенную функцию по заданной схеме. Но как раз по причине своей отделяемости он может быть использован как отдельное звено в

цепи причин и следствий, не будучи затронутым тем, что происходит на обоих концах этой цепи. Технический объект может выполнять аналог труда, но он также может передавать информацию, не связанную с какой-либо производственной пользой. Технический объект характеризуется функционированием, а не трудом: ведь нет двух категорий технических объектов — одних, служащих утилитарным нуждам, и других, служащих познанию; любой технический может быть научным, и наоборот. Можно было бы назвать научным упрощенный объект, который служит только обучению: такой объект был бы менее совершенным, чем технический объект. Иерархическое различие между ручным и умственным трудом в мире технических объектов не отражено.

Стало быть, технический объект привносит категорию более широкую, чем труд: это операторное функционирование. Последнее предполагает, что основой технического объекта, условием его возможности является акт изобретения. Вместе с тем, изобретение — это не труд, оно не предполагает психосоматической медиации между природой и человеческим видом. Изобретение есть не только адаптивное и защитное поведение, это ментальная операция, ментальное функционирование, принадлежащее к тому же порядку, что и научное знание. Наука и техническое изобретение — одного уровня. Ментальная схема делает возможным изобретение и науку, она же позволяет использование технического объекта либо в промышленном ансамбле в качестве производительного, либо в качестве научного в экспериментальной сборке. Техническая мысль присутствует во всей технической деятельности, а техническая мысль принадлежит к тому же порядку, что изобретение: она может быть транслирована и дает возможность соучастия.

Отсюда: над социальной общностью труда, за пределами интериндивидуальных отношений, которые не опираются на операторную деятельность, учреждается ментальный и практический универсум, в котором человеческие существа коммуницируют через то, что они изобретают. Технический объект, взятый в своей сущности, то есть такой, каким человек его изобрел, помыслил, поволит и признал, становится опорой и символом этого отношения, которое мы хотели бы назвать *трансиндивидуальным*. Технический объект может быть прочитан как носитель определенной информации; если его лишь

используют, эксплуатируют и, как следствие, порабощают, он уже не может нести никакой информации — подобно книге, употребляющейся в качестве подкладки или подставки. Технический объект, оцененный и познанный в соответствии со своей сутью, то есть согласно основавшему его человеческому акту изобретения, функционально понятный, валоризованный сообразно с внутренними нормами, несет в себе чистую информацию. Мы называем чистой информацией ту, которая не чисто событийна, которая может быть понята, только если в ее получателе вызвана форма, аналогичная формам, переданным на носителе информации¹. В техническом объекте познается именно форма — материальная кристаллизация некоей операторной схемы и некоей мысли, ставшей результатом разрешения определенной проблемы. Чтобы эта форма была понята, от субъекта требуется владением аналогичными формами: информация — это не то, что приходит безотносительным образом, а значение, возникающее из передачи форм — одной, внешней по отношению к субъекту, другой — внутренней. Значит, для того, чтобы технический объект был встречен как технический, а не как чисто утилитарный, чтобы он был расценен как результат изобретения и как носитель информации, а не только пользы, необходимо, чтобы получатель обладал определенными техническими формами. Тогда посредством технического объекта создается межчеловеческое отношение, которое есть модель *трансиндивидуальности*. Под последней можно понимать такое отношение, которое устанавливается между индивидами ни посредством их конституированной индивидуальности, — что отделяло бы одних от других, — ни посредством того, что есть одинакового в каждом субъекте, — например, априорных форм чувственности, — а посредством того заряда до-индивидуальной реальности, того заряда природного, который хранится в индивидуальном бытии и содер-

¹ Речь идет об одном из ключевых мотивов симондоновской философии: критикуя теорию формы Аристотеля (гилеморфизм) на том основании, что в ней отношение формы и того, что ее принимает, асимметрично (как отношение Идеи и вещи у Платона), Симондон предлагает для описания процесса принятия формы переосмысленное им понятие информации: информация есть не субстанция, а *процесс* придания и принятия формы, в котором отправитель и получатель форм симметричны, гомогенны, равноправны.

жит потенции и виртуальность. Объект, возникающий благодаря техническому изобретению, несет в себе что-то от породившего его бытия и выражает этим бытием то, что меньше всего привязано к *hic et nunc*. Можно было бы сказать, что в техническом существе содержится человеческая природа — в том смысле, в котором слово «природа» может употребляться для обозначения того, что есть изначального, предшествующего человечеству, конституированному в человеке. Человек изобретает, воплощая в жизнь свое собственное природное основание, этот *ἦλερον*, с которым соединено каждое индивидуальное бытие. Никакая антропология, отталкивающаяся от человека как от индивидуального бытия, неспособна обнаружить трансиндивидуальное техническое отношение¹; труд, понятый как производственный — в той мере, в которой он исходит из индивида, локализованного *hic et nunc*, — неспособен обнаружить изобретенное техническое существо. Изобретает не индивид, а субъект, который есть нечто большее, более богатое, чем индивид, и который имеет в своем составе, помимо индивидуальности индивидуированного бытия, определенный заряд природного, не-индивидуированного бытия. Социальная группа, функционально связанная солидарностью, например, трудовая община, устанавливает отношения только между индивидуированными существами. По этой причине она локали-

¹ Здесь едва ли не самый важный момент симондоновской философии: острое ее критики направлено на понимание живого как полного, завершенного бытия, то есть как индивида. По Симондону, становление, эволюция, индивидуация в живом не прекращаются. Человек есть индивидуация, а не индивид — термин, применимый к завершенным техническим объектам («технический индивид») или к исчерпавшим свой энергетический потенциал природным сущим (так, хрусталь есть остановившийся в росте кристалл). Живое есть не индивидуированное, а индивидуирующее существо, которое не столько приспосабливается к окружающей среде, сколько разрешает возникающие в ходе развития проблемы: итогом этого разрешения являются «изобретение» клеткой тропизма, животным — ощущения, человеком — психического и коллективного измерений. Индивидуация должна пониматься исходя из предшествующего ей до-индивидуального поля — некоего полухаотического состояния, возникающего на каждом этапе становления и заключающего в себе пучок возможностей для последующей индивидуации. Любопытно, что в числе примеров этого до-индивидуального поля у человека Симондон называет опыт тоски.

зует и необходимым образом отчуждает их, даже помимо какой-либо экономической модальности — такой, которая была описана Марксом под именем капитализма: можно было бы говорить о некоем до-капиталистическом отчуждении, присутствующем труду как труду. Кроме того, симметричным образом, интериндивидуальное психологическое отношение также не может установить иного отношения, кроме как между уже конституированными индивидами; только вместо того, чтобы связывать индивидов соматическим функционированием, как это делает труд, интериндивидуальное отношение связывает их на уровне определенных сознательных, аффективных и репрезентативных функционирований и, таким образом, отчуждает. Невозможно компенсировать отчуждение труда другим отчуждением — отчуждением отделенной психики: в этом обнаруживается слабость приложения психологических методов к анализу проблемы труда, предполагающему разрешить ее посредством изучения ментальных функционирований. Проблемы труда относятся к отчуждению, вызванному трудом, и это отчуждение является не только экономическим, создаваемым игрой прибавочной стоимости. Ни марксизм, ни контрмарксизм, которым являются все эти психологические исследования труда сквозь призму человеческих отношений, не в состоянии найти настоящее решение проблемы, поскольку и тот, и другой помещают источник отчуждения за пределы труда, тогда как именно труд как труд есть источник отчуждения. Мы не хотим сказать, что экономического отчуждения не существует; но возможно, что первая причина отчуждения сущностным образом заключена в труде и что отчуждение, описанное Марксом, есть лишь одна из его разновидностей: чтобы определить роль экономического отчуждения, будем употреблять это понятие в обобщенном смысле, которого оно заслуживает. Согласно этой концепции, экономическое отчуждение существует уже на уровне надстройки, что предполагает некое неявное основание, которым и является сущностное отчуждение индивидуального бытия в ситуации труда.

Если эта гипотеза верна, то настоящий путь к уменьшению отчуждения лежит не через социальную сферу (включая трудовую общину и класс) и не через область интериндивидуальных отношений, рассматриваемых обычно психологией, а через трансиндивидуальный коллектив. Технический объект

возник в таком мире, в котором социальные структуры и психические содержания были сформированы трудом, а это значит, что технический объект ввели в мир труда, вместо того, чтобы создать мир техники с новыми структурами. Машина познается и используется через труд, а не через техническое знание; отношение рабочего к машине неадекватно, поскольку, взаимодействуя с машиной, он не продлевает свою работу изобретательской деятельностью. *Темная центральная зона*, свойственная труду, перенесена на использование машины: теперь все функционирование машины, происхождение машины, значение того, что делает машина, и сам способ, которым она сделана, становятся темной зоной. Сохранена первоначальная темнота центра гилеморфической схемы: человек знает то, что входит в машину и что из нее выходит, но не то, что в ней происходит: даже в присутствии рабочего, когда он управляет машиной или обслуживает ее, совершается операция, в которой тот не участвует. Управлять означает еще оставаться извне того, чем управляют, — когда управление состоит в запуске машины в соответствии с предустановленной сборкой, сделанной для того, чтобы производить этот запуск сообразно с конструкцией технического объекта. Отчуждение рабочего выражается в этом разрыве между техническим знанием и выполнением условий эксплуатации. Этот разрыв настолько ярко выражен, что на многих современных заводах функция наладчика оборудования строго отлична от функции пользователя машины, то есть рабочего, и рабочим запрещено самим настраивать свои машины. Функция регулирования же самым естественным образом продолжает функцию изобретения и конструирования: регулирование есть нескончаемое изобретательство, пусть и в ограниченном виде. В действительности, машина после своего создания не брошена в существование раз и навсегда — не нуждаясь в подстройке, ремонте, регулировании. Если изначальная техническая схема изобретения реализована более-менее хорошо в каждом экземпляре технического объекта, то и каждый экземпляр функционирует более-менее справно. Налаживание или ремонт становятся возможными и эффективными не тогда, когда обращены на материальную основу или какие-то особенности каждого экземпляра технического объекта, а когда обращены на техническую схему изобретения. Ведь человек получает не непосредственный про-

дукт технической мысли, а экземпляр производства, выполненный на основе технической мысли с большими или меньшими точностью и совершенством; этот экземпляр есть символ технической мысли, носитель форм, который должен встретиться с субъектом, чтобы продолжить и завершить осуществление этой мысли. Пользователю необходимо обладать соответствующими формами, чтобы при их столкновении с формами, переданными машиной и более-менее совершенно реализованными в ней, образовалось значение, на основании которого труд над техническим объектом стал бы уже не просто трудом, а технической деятельностью. Техническая деятельность отлична от простого труда и от труда отчуждающего в том, что она включает в себя не только эксплуатацию машины, но также определенное внимание к ее использованию, поддержание ее в исправности, настройку и совершенствование, продолжающие собой изобретательство и конструирование. Фундаментальное отчуждение коренится в разрыве между онтогенезом технического объекта и его существованием. Необходимо, чтобы генезис технического объекта стал действительной частью его существования и чтобы отношение человека к техническому объекту включало в себя внимание к его непрекращающемуся генезису.

Технические объекты, порождающие наибольшее отчуждение, суть те, которые предназначены для невежественных пользователей. Такие объекты приходят в упадок постепенно: будучи новыми в течение короткого времени, они обесцениваются, как только утрачивают характеристику новизны, поскольку могут лишь все больше отдаляться от состояния своего первоначального совершенства. Пломбирование хрупких элементов указывает на этот разрыв между изготовителем, отождествляющимся с изобретателем, и пользователем, который приобретает навык обращения с техническим объектом исключительно посредством экономического механизма. В технической гарантии конкретизируется чисто экономический характер отношения изготовитель—пользователь; пользователь не продолжает никаким образом действие изготовителя; технической гарантией он покупает себе право обязать изготовителя, чтобы тот продолжил свою деятельность, если на то будет необходимость. Напротив, те технические объекты, которые избежали этого разделения изготовления и использования, со временем не ухудшаются: они задуманы так, чтобы

можно было непрерывно менять и чинить различные их составляющие на протяжении всего использования. Техническое обслуживание не отделяется тогда от изготовления, а продолжает его и, в некоторых случаях, завершает — например, посредством обкатки, которая является продолжением и завершением процесса изготовления за счет притирки поверхностей в ходе функционирования. Если пользователь в силу навязанных ему ограничений не может сам произвести обкатку, то она производится изготовителем после сборки технического объекта, как в случае авиадвигателя.

Таким образом, отчуждение, происходящее из искусственного разъединения конструирования и использования, ощутимо не только для человека, который применяет машину, работает с ней и не выходит в своем отношении к ней за пределы труда. Отчуждение отражается и на экономических и культурных условиях использования машины, а также на ее экономической ценности, проявляясь в виде обесценивания технического объекта, которое происходит тем быстрее, чем больше подчеркнут этот разрыв.

Для осознания отчуждения, свойственного труду, экономических понятий недостаточно. В них и проявляется та неадекватность технической мысли и деятельности, которая характерна для установки на труд, поскольку в них не заключено эксплицитное, близкое к научному знание, которое сделало бы возможным познание технического объекта. Чтобы уменьшить отчуждение, следует объединить в технической деятельности, с одной стороны, тот аспект труда, который касается практики использования тела, с другой стороны, взаимодействие функционирований; труд должен стать технической деятельностью. Но в то же время совершенно справедливо, что экономические условия усиливают и упрочивают это отчуждение: в промышленной жизни технический объект не принадлежит тем, кто его использует. Впрочем, отношение собственности весьма абстрактно, и было бы недостаточно, чтобы рабочие стали собственниками машин, для того, чтобы отчуждение резко убавилось. Обладать машиной еще не значит знать ее. И все же не-обладание увеличивает дистанцию между рабочим и машиной, оно делает их отношение еще более хрупким, внешним, недолговечным. Требуется найти такой социальный и экономический режим, в котором пользователь технического объекта

был бы не только собственником этой машины, но и тем, кто сам ее выбирает и содержит в порядке. Однако рабочему предъявляется машина, которую он не выбирал; это предъявление является частью условий эксплуатации, оно встроено в социально-экономический аспект производства. И наоборот, машина изготавливается чаще всего как безотносительный к чему-либо технический объект, функционирующий в себе, но неприспособленный к обмену информацией с человеком. *Human engineering* не слишком далеко продвинулся в поисках лучшего расположения элементов управления и сигналов обратной связи, а такие поиски чрезвычайно полезны: они могут стать отправной точкой для исследования подлинных условий соединения машины и человека. Но подобные исследования рискуют остаться малоэффективными, если они не будут двигаться к самому основанию коммуникации между человеком и машиной. Чтобы обмен информацией стал возможен, нужно, чтобы человек овладел технической культурой, то есть множественностью форм, которые, встречая формы, передаваемые машиной, могли бы образовывать значение. Машина остается одной из темных зон нашей цивилизации на всех социальных уровнях. Это отчуждение присутствует и у мастеров, и у простых рабочих. Подлинный центр промышленной жизни, то, по отношению к чему все должно упорядочиваться в соответствии с функциональными нормами, это техническая деятельность. Спрашивать, кому принадлежит машина, кто вправе применять новые машины, а кто вправе от них отказываться, означает переворачивать проблему. Категории капитала и труда несущественны по отношению к технической деятельности. Основа норм и права в промышленности — это не труд, не собственность, а техничность. Межчеловеческое общение должно учреждаться на уровне техники, посредством технической деятельности, а не посредством труда или экономических критериев. Социальные условия и экономические факторы сами по себе не могут быть приведены в согласие, поскольку являются частями разных совокупностей; для них можно найти медиацию только внутри такой организации, в которой преобладает техника. Этот уровень технической организации, на котором человек встречает человека не как члена какого-то класса, а как существо, выражающее себя в техническом объекте, гомогенном его деятельности, есть уровень коллектива, превосходящий данное индивидуальное или социальное.

У отдельно взятых индивидов отношение к техническому объекту не может стать адекватным, разве только в единичных случаях; адекватное отношение может установиться только в той мере, в которой удастся создать эту интериндивидуальную коллективную реальность, которую мы называем трансиндивидуальной, поскольку она соединит изобретательские и организационные способности нескольких субъектов. Существование чистых технических объектов, не отчужденных и используемых сообразно с их неотчуждающим статусом, и создание такого трансиндивидуального отношения взаимно обусловлены. Желательно было бы, чтобы в промышленной жизни на уровне комитетов предприятия были бы созданы также и технические комитеты; чтобы стать эффективными и созидательными, комитеты на предприятиях должны быть сущностно техническими. Организация каналов информации на предприятии должна следовать линиям технической операции, а не социальной иерархии или чисто интериндивидуальным отношениям, которые несущественны для технической операции. Предприятие как совокупность технических объектов и людей должно быть организовано на основе этой его главной функции, то есть его технического функционирования. <...> Технический мир — это мир коллектива, который нельзя адекватно помыслить ни на основе сырого социального, ни на основе психического. <...> ...Между индивидуальным и социальным разворачивается трансиндивидуальное, которое сегодня не признано и которое изучается через крайние позиции — либо через труд рабочего, либо через управление предприятием.

Критерий производительности, желание описать техническую деятельность в терминах продуктивности также не ведет к решению проблемы. Производительность слишком отвлечена по отношению к технической деятельности, она не позволяет разглядеть ее сущности; несколько совершенно разных технических схем могут давать одинаковую производительность: цифра не выражает схему. Исследование производительности и способов ее повышения оставляет нетронутой темную зону технической схемы, как и саму гилеморфическую схему; хотя такие исследования и имеют актуальное практическое значение, они могут только еще больше запутать теоретические проблемы. <...>

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Адорно Т. В. Эстетическая теория. М.: Республика, 2001. 526 с.
2. Аль-Ани Н. М. Философия техники. Учебное пособие. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2004. 184 с.
3. Альманах кафедры эстетики и философии культуры СПбГУ. №2. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2007. 519 с.
4. Андрей Тарковский: Архивы. Документы. Воспоминания / авт.-сост. П. Д. Волкова. М.: Эксмо-Пресс, 2002. 464 с.
5. Арбатов Ю. Кинематограф и теория восприятия. Учебное пособие. М.: ВГИК, 2003. 106 с.
6. Аристарко Г. История теорий кино. М.: Искусство, 1966. 354 с.
7. Аристотель. Собрание сочинений в 4 т. М.: Мысль, 1983. Т. 4. 830 с.
8. Арнхейм Р. Кино как искусство. М.: Изд-во иностр. лит-ры, 1960. 206 с.
9. Аронсон О. Коммуникативный образ. Кино, философия, литература. М.: НЛО, 2008. 384 с.
10. Аронсон О. Метакино. М.: Ad Marginem, 2003. 264 с.
11. Аронсон О. Поэтический императив // Синий диван. 2004. №5. С. 137–150.
12. Бадью А. Делез: шум бытия. М.: Прагматика культуры; Логос Альтера, 2004. 184 с.
13. Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. 374 с.
14. Балаш Б. Дух фильма. М.: Художественная литература, 1935. 198 с.
15. Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. М.: Прогресс, 1968. 328 с.
16. Балла О. Анатомия скуки // Знание — Сила. 2004. №7. С. 48–56.
17. Барт Р. Удовольствие от текста // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс; Универс, 1994. С. 462–518.
18. Башляр Г. Избранное. Поэтика грезы. М.: Российская политическая энциклопедия, 2009. 440 с.
19. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М.: Медиум, 1996. 240 с.
20. Бергсон А. Творческая эволюция. М.: Кучково поле, 2006. 384 с.
21. Блох Э. Принцип надежды // Утопия и утопическое мышление / сост., общ. ред. и предисловие В. А. Чаликовой. М.: Прогресс, 1991. С. 49–78.

22. Блум Х. Страх влияния. Карты перечитывания. Екатеринбург: Изд-во Уральского ун-та, 1998. 352 с.
23. Бодрийяр Ж. Общество потребления. М.: Культурная революция, 2006. 269 с.
24. Бродский И. Похвала скуке // Знамя. 1996. № 4. С. 9–13.
25. Вендерс В. Логика изображения. Эссе, тексты, интервью. СПб.: Б&К, 2003. 432 с.
26. Вертов Д. Статьи, дневники, замыслы. М.: Искусство, 1966. 320 с.
27. Вершинин С. Е. Философия надежды Эрнста Блоха: оправдание утопии. Автореф. дисс. на соискание ученой степени док. филос. наук. Екатеринбург, 2001. 39 с.
28. Вирильо П. Машина зрения. СПб.: Наука, 2004. 140 с.
29. Гальперин, П. Я. Лекции по психологии. М.: Высшая школа, КДУ, 2002. 400 с.
30. Гегель Г.В.Ф. Лекции по истории философии. Кн. 3. СПб.: Наука, 1999. 582 с.
31. Гегель Г.В.Ф. Наука логики. Т. 1. Соб. соч. в 14 т. М.: Гос. соц.-эконом. изд-во, 1937. Т. V. 716 с.
32. Гегель Г.В.Ф. Феноменология духа. СПб.: Наука, 2002. 444 с.
33. Глюксман А. Достоевский на Манхэттене. Екатеринбург: У-Фактория, 2006. 224 с.
34. Голосовкер Я. Э. Интересное // Вопросы философии. 1989. №2. С. 110–142.
35. Гройс Б. Комментарии к искусству. М.: Художественный журнал, 2003. 344 с.
36. Гройс Б. Под подозрением. Феноменология медиа. М.: Художественный журнал, 2006. 200 с.
37. Гуссерль Э. Картезианские размышления. СПб.: Наука, 2001. 316 с.
38. Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. М.: Академический проект, 2009. 489 с.
39. Делез Ж. Кино. М.: Ad Marginem, 2004. 624 с.
40. Делез Ж. Ницше и философия. М.: Ad Marginem, 2003. 378 с.
41. Делез Ж. Переговоры. 1972–1990. СПб.: Наука, 2004. 235 с.
42. Делез Ж. Различие и повторение. СПб.: Петрополис, 1998. 384 с.
43. Делез Ж. Фуко. М.: Изд-во гуманитарной литературы, 1998. 172 с.
44. Делез Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург: У-Фактория, 2007. 672 с.
45. Делез Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? СПб.: Алетея, 1998. 288 с.
46. Декарт Р. Избранные произведения. М.: Политическая литература, 1950. 712 с.

47. Дидро Д. Эстетика и литературная критика. М.: Художественная литература, 1980. С. 538–591.
48. Добротворский С. Кино на ощупь. Сб. статей: 1990–1997. СПб.: Сеанс, 2005. 544 с.
49. Ефремова Т. Ф. Современный толковый словарь русского языка. В 3 т. М.: АСТ, Астрель, 2006. Т. 3. 976 с.
50. Жабский М. И., Тарасов К. И., Фохт-Бабушкин Ю. У. Кино в современном обществе: функции—воздействие—востребованность. М.: Министерство культуры Российской Федерации, НИИ киноискусства, 2000. 374 с.
51. Жижек С. «Матрица», или Две стороны извращения // Искусство кино. 2000. №6. С. 89–99.
52. Зильберберг Л. Я. Кино и медицина. Л.: Медицина, 1972. 216 с.
53. Из истории французской киномысли: Немое кино, 1911–1933 гг. М.: Искусство, 1988. 317 с.
54. Изволов Н. Феномен кино: История и теория. М.: Материк, 2005. 164 с.
55. Кант И. Собрание сочинений: В 8 т. Т. 5: Критика способности суждения. М.: Чоро, 1994. 414 с.
56. Кант И. Собрание сочинений: В 8 т. Т. 4: Прологомены. Основоположения метафизические начала естествознания. Критика практического разума. М.: Чоро, 1994. 632 с.
57. Кино Италии: Неореализм / сост. Г.Д. Богемского. М.: Искусство, 1989. 431 с.
58. Кончаловский А. С. Низкие истины. М.: Коллекция «Совершенно секретно», 1998. 384 с.
59. Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974. 423 с.
60. Кронин П. Знакомьтесь — Вернер Херцог. СПб.: Rosebud, 2010. 400 с.
61. Кулешов Л. В. Статьи, материалы. М., Искусство, 1979. 239 с.
62. Культура древнего Рима. Том II. М.: Наука, 1985. 400 с.
63. Культурология. XX век: Антология. Сост. С. Я. Левит. М.: Юрист, 1995. 703 с.
64. Кушнарева И. Жан-Мишель Фродон: «Мы не хотим хлопывать дверь» // Искусство кино. 2007. №5. С. 84–87.
65. Кьеркегор С. Афоризмы эстетика // Кьеркегор С. Наслаждение и долг. Ростов н/Д.: Феникс, 1998. С. 7–32.
66. Кьеркегор С. Страх и трепет. М.: Республика, 1993. 382 с.
67. Лакан Ж. Телевидение. М.: Логос, 2000. 160 с.
68. Ламетри Ж. О., де. Человек — машина. Мн.: Литература, 1998. 704 с.
69. Лапланш Ж., Понталис Ж.-Б. Словарь по психоанализу. М.: Высшая школа, 1996. 623 с.

70. Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003. 464 с.
71. Макогон Э. Р. Скука как экзистенциал культуры: Авто-реф. дис. на соискание ученой степени канд. филос. наук. Ростов н/Д, 1999. 19 с.
72. Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории. Мн.: ПроPILEI, 2000. С. 280–296.
73. Мамардашвили М. К. Лекции о Прусте (Психологическая топология пути). М.: Ad Marginem, 1995. 547 с.
74. Мамфорд Л. Миф машины: Техника и развитие человечества. М.: Логос, 2001. 416 с.
75. Маркс К. Капитал. М.: Госполитиздат, 1983. 906 с.
76. Маркс К. Экономическо-философские рукописи 1844 года и другие ранние философские работы. М.: Академический Проект, 2010. 784 с.
77. Медиафилософия VII. Медиареальность субъекта. / Под ред. В.В. Савчука, М.А. Степанова. СПб., Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2011. 260 с.
78. Муссиак Л. Избранное. М.: Искусство, 1981. 278 с.
79. Нанси Ж.-Л. Складка мысли Делеза // *Vita cogitans*. 2007. №5. С. 149–156.
80. Ницше Ф. Воля к власти. Опыт переоценки ценностей. М.: Культурная революция, 2005. 880 с.
81. Ницше Ф. Собрание сочинений в 2 т. М.: Мысль, 1990. Т. 1. 831 с.
82. Ницше Ф. Собрание сочинений в 2 т. М.: Мысль, 1990. Т. 2. 829 с.
83. Новые аудиовизуальные технологии: Учебное пособие / отв. ред. К. Э. Разлогов. М.: УРСС, 2005. 488 с.
84. Ортега-и-Гассет Х. Мысли о романе // Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. М.: АСТ, 2001. С. 373–417.
85. Паскаль Б. Мысли. М.: АСТ; Фолио, 2001. 590 с.
86. Перов Ю. В. Художественная жизнь общества как объект социологии искусства. Л.: Изд-во ЛГУ, 1980. 188 с.
87. Пигров К. С. Желание как терпение // Философия желания. Сборник статей / под ред. И. В. Кузина. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2005. С. 113–116.
88. Пигров К. С. Социальная философия. Учебник. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2005. 296 с.
89. Платон. Собрание сочинений в 4-х томах. М.: Мысль, 1993. Т. 2. 52 с.
90. Платонов А. Избранное. М.: Московский рабочий, 1988. 767 с.
91. Погоняйло А. Г. Метафизика Просвещения // *Nomophilosophans*. Сборник к 60-летию профессора К. А. Сергеева. Серия

«Мыслители», выпуск 12. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. С. 95–101.

92. Погоняйло А. Г. Философия заводной игрушки, или Апология механицизма. СПб.: Изд-во СПбГУ, 1998. 164 с.

93. Подорога В. А. Событие: Бог мертв // Комментарии. 1996. №10. С. 16–19.

94. Постникова Т. В. Антропология киноискусства: философский анализ проблемы репрезентации реальности. Автореф. дис. на соискание ученой степени канд. филос. М., 2007. 26 с.

95. Поэтика кино: Перечитывая «Поэтику кино» / под общ. ред. Р.Д. Копыловой. СПб.: РИИИ, 2001. 262 с.

96. Правда кино и «киноправда». М.: Искусство, 1967. 335 с.

97. Психоаналитические термины и понятия. Словарь / под ред. Б. Э. Мура и Б. Д. Фаина. М.: Независимая фирма «Класс», 2001. 304 с.

98. Психологическая энциклопедия / под ред. Р. Корсини, А. Ауэрбаха. СПб.: Питер, 2006. 1096 с.

99. Пудовкин В. И. Собрание сочинений в 3-х томах. М.: Искусство, 1976.

100. Разлогов К. Э. Искусство экрана: проблемы выразительности. М.: Искусство, 1982. 158 с.

101. Разлогов К. Э. Конвейер грез и психологическая война: кино и общественно-политическая борьба на Западе, 70–80-е гг. М.: Политиздат, 1986. 236 с.

102. Райкрофт Ч. Критический словарь психоанализа. СПб.: Восточно-Европейский Институт Психоанализа, 1995. 260 с.

103. Рено А. Эра индивида. К истории субъективности. СПб.: Фонд «Университет»; Владимир Даль, 2002. 480 с.

104. Савченкова Н. М. Альтернативные стили чувственности: идиосинкразия и катастрофа. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2004. 164 с.

105. Савчук В. В. Философия фотографии. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2005. 256 с.

106. Садуль Ж. Всеобщая история кино. В 6 т. М.: Искусство, 1958. Т. 1. 611 с.

107. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии. М.: Республика, 2000. 638 с.

108. Свендсен Л. Философия скуки. М.: Прогресс-Традиция, 2003. 256 с.

109. Секацкий А. К. Онтология лжи. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2000. 118 с.

110. Соколов Е. Г. Формула театра // Метафизические исследования. Выпуск 1. Понимание. Альманах Лаборатории Метафизических Исследований при Философском факультете СПбГУ. СПб.: Изд-во СПбГУ, 1997. С. 94–120.

111. Спиноза Б. Избранные произведения. Ростов-на-Дону, 1998. 608 с.

112. Ставцева О. И. В кругах сравнения... Понятие «экзистенция» у Шеллинга, Кьеркегора, Хайдеггера. Размышления о философии на перекрестке второго и третьего тысячелетий. Сборник к 75-летию профессора М. Я. Корнеева. Серия «Мыслители». Выпуск 11. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. С. 122–133.
113. Стрoение фильма: Некоторые проблемы анализа произведений экрана. Сб. статей / сост. К. Э. Разлогова. М.: Радуга, 1984. 279 с.
114. Судьба нигилизма / Э. Юнгер, М. Хайдеггер, Д. Кампер и др. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2006. 220 с.
115. Тардьe Э. Скука: Психологическое исследование. М.: ЛКИ, 2007. 256 с.
116. Теория кино и художественный опыт. Сборник. М.: Всесоюзный научно-исследовательский ин-т киноискусства Госкино СССР, 1989. 196 с.
117. Теплиц Е. История киноискусства: 1928–1933. М.: Прогресс, 1971. 278 с.
118. То, что вы всегда хотели знать о Лакане (но боялись спросить у Хичкока) / под ред. С. Жижека. М.: Логос, 2003. 336 с.
119. Трюффо Ф. Кинематограф по Хичкоку. М.: Биб-ка «Киноведческих записок», 1996. 224 с.
120. Тынянов Ю. Н. Поэтика. История литературы. Кино. Наука, 1977. 574 с.
121. Указатель словоформ в собрании сочинений В. А. Жуковского. Часть 56/197. [Электронный ресурс] URL: http://www.rvb.ru/19vek/zhukovsky/word_index/wt_index055.html (дата обращения: 9.08.2010)
122. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка. В 4 т. М.: Прогресс, 1986. Т. 2. 671 с.
123. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка. В 4 т. М.: Прогресс, 1987. Т. 3. 832 с.
124. Флиер А. Я. Социальный опыт как основа функционирования и исторического воспроизводства сообщества // Общественные науки и современность. 2002. №1. С. 166–183.
125. Фрейд З. Печаль и меланхолия // Фрейд З. Основные психологические теории в психоанализе. Очерк истории психоанализа. СПб.: Алетейя, 1998. С. 211–231.
126. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. СПб.: А-сад, 1994. 406 с.
127. Хайдеггер М. Бытие и время. СПб.: Наука, 2002. 452 с.
128. Хайдеггер М. Время и бытие. СПб.: Наука, 2007. 447 с.
129. Хайдеггер М. Прологомены к истории понятия времени. Томск: Водолей, 1997. 384 с.
130. Хоркхаймер М., Адорно Т. В. Диалектика просвещения. СПб.: Медиум; Ювента, 1997. 310 с.

131. Хьюбнер Б. Произвольный этос и принудительность эстетики. Мн.: ПроPILEI, 2000. 152 с.
132. Черняков А. Г. В поисках утраченного субъекта // Метафизические исследования. Выпуск 6. Сознание. СПб.: Изд-во СПбГУ, 1998. С. 11–38.
133. Шелер М. Ресентимент в структуре моралей. СПб: Наука, Университетская книга, 1999. 231 с.
134. Шопенгауэр А. Мир как воля и представление. Афоризмы и максимы. Новые афоризмы. Мн.: Литература, 1998. 1408 с.
135. Шопенгауэр А. Введение в философию; Новые паралипомены; Об интересном. Мн.: Попурри, 2000. 416 с.
136. Эйзенштейн С. М. Монтаж. М.: ВГИК, 1998. 193 с.
137. Эйзенштейн С. М. Неравнодушная природа. Том 1. Чувство кино. М.: Эйзенштейн-центр, 2004 г. 688 с.
138. Эпштейн М. Философия возможного. Модальности в мышлении и культуре. СПб.: Алетейя, 2001. 334 с.
139. Эренбург И. Г. Фабрика снов: хроника нашего времени. Берлин: Петрополис, 1931. 243 с.
140. Юнгер Ф. Совершенство техники. СПб.: Владимир Даль, 2002. 559 с.
141. Юнгер Э. Рабочий. Господство и гештальт; Тотальная мобилизация; О боли. СПб.: Наука, 2002. 544 с.
142. Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинематографии. М.: НИИ киноискусства, 1993. 215 с.
143. Ямпольский М. Наблюдатель. Очерки истории видения. М.: Ad Marginem, 2000. 287 с.
144. Ямпольский М. Язык — тело — случай: Кинематограф и поиски смысла. М.: НЛО, 2004. 376 с.
145. Яусс Х.-Р. К проблеме диалогического понимания // Вопросы философии. 1994. № 12. С. 97–106.
146. Agamben G. The Open. Man and Animal. Stanford: Stanford University Press, 2004. 100 p.
147. Arendt H. The Life of the Mind. Vol. 2. Willing. San Diego: Mariner Books, 1981. 540 p.
148. Bachelard G. The Poetics of Reverie: Childhood, Language, and the Cosmos. Boston: Beacon Press, 1971. 212 p.
149. Barthes R. En sortant du cinéma // Communications. 1975. №23. P. 104–107.
150. Baudry J.-L. Le dispositif: approches metapsychologiques de l'impression de réalité // Communications. 1975. № 23. P. 56–72.
151. Bennington T. L., Gay G. Mediated Perceptions: Contributions of Phenomenological Film Theory to Understanding the Interactive Video Experience // Journal of Computer-Mediated Communication. 2000. №5 (4). P. 1062-1084.
152. Berry D. M. The Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age. New York: Palgrave Macmillan, 2011. 216 p.

153. Blumer H. *Symbolic Interaction: Perspective and Method*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1986. 208 p.
154. Bordwell D. *On the History of Film Style*. Cambridge: Harvard University Press, 1997. 322 p.
155. Bresson R. *Notes sur le cinématographe*. Paris: Gallimard, 2008. 139 p.
156. Carroll N., Choi J. *Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology*. New Jersey: Blackwell Publishing, 2006. 432 p.
157. Cavell S. *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge: Harvard University Press, 1979. 253 p.
158. Cunningham C. *Genealogy of Nihilism: Philosophies of nothing and the difference of theology*. London: Routledge, 2002. 312 p.
159. Daney S., Toubiana S. *Persévérance*. Paris: P.O.L., 1994. 171 p.
160. Deleuze G. *Cours Vincennes — 29/04/1980*. [Электронный ресурс]
URL:<http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=54&groupe=Leibniz&langue=1> (дата обращения: 5.05.2010)
161. Dewey J. *The Later Works of John Dewey. Vol. 1, 1925–1953: 1925, Experience and Nature*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 1981. 464 p.
162. Dreyer C. T. *Reflexions sur mon métier*. Paris: Cahiers du cinéma, 1998. 192 p.
163. *Esthétique du film / Aumont J., Bergala A., Marie M., Vernet M.* Paris: Nathan, 2002. 238 p.
164. Feenberg A. *Alternative Modernity: The Technical Turn in Philosophy and Social Theory*. Berkeley: University of California Press, 1995. 200 p.
165. Godard J.-L. *Histoire(s) du cinema. 4 vol. Vol 2*. Paris: Gallimard/Gaumont, 1998. 207 p.
166. Goodstein E. S. *Experience Without Qualities: Boredom and Modernity*. Stanford: Stanford University Press, 2005. 461 p.
167. Grieveson L., Wasson H. *Inventing film studies*. Durham: Duke University Press, 2008. 446 p.
168. Heidegger M. *Discourse On Thinking*. New York: Harper & Row, 1969. 93 p.
169. Heidegger M. *The Fundamental Concepts of Metaphysics: World, Finitude, Solitude*. Bloomington: Indiana University Press, 1995. 376 p.
170. Jarvie I. C. *Movies and society*. New-York: Garland Pub., 1970. 394 p.
171. Kessler F. *Regards en creux // Réseaux*. 2000. Vol. 18, № 99. P. 73–98.
172. Klapp O. *Overload and Boredom: Essays on the Quality of Life in the Information Society*. New York: Greenwood Press, 1986. 174 p.

173. Klinger E. *Daydreaming: Using Waking Fantasy and Imagery for Self-Knowledge and Creativity*. Los Angeles, CA: Tarcher, 1990. 331 p.
174. Klinger E. The power of daydreams // *Psychology Today*. 1987. №21 (10). P. 36–44.
175. *L'amour du cinéma. 50 ans de la revue Positif*. Paris: Gallimard, 2002. 580 p.
176. Mayne J. *Cinema and Spectatorship*. London: Routledge, 1993. 200 p.
177. McGowan T. *The Real Gaze. Film Theory After Lacan*. Albany: State University of New-York Press, 2007. 254 p.
178. Merleau-Ponty M. *Le cinéma et la nouvelle psychologie*. Paris: Gallimard, 2009. 106 p.
179. Metz C. *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*. Paris: Christian Bourgois, 1984. 376 p.
180. Mitry J. *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 2000. 424 p.
181. Morin E. *Le cinéma, ou L'homme imaginaire. Essai d'anthropologie sociologique*. Paris: Les Éditions de Minuit, 2007. 260 p.
182. Morin E. *Les stars*. Paris: Galilée, 1984. 246 p.
183. Mulhall S. *On Film*. Abingdon: Routledge, 2008. 160 p.
184. Münsterberg H. *The Photoplay: A Psychological Study*. New York: Dover, 1970. 100 p.
185. Online Etymology Dictionary. Электронный ресурс. URL: <http://www.etymonline.com/> (дата обращения: 14.01.2010)
186. Persson P. *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 296 p.
187. Raposa M.L. *Boredom and the Religious Imagination*. Charlottesville: Virginia University Press, 1999. 199 p.
188. *Routledge Companion to Philosophy and Film* / ed. P. Livingston, C. R. Plantinga. New York: Routledge, 2008. 684 p.
189. Ruiz R. *Poétique du cinéma*. Paris: Dis Voir, 1995. 117 p.
190. Schrader P. *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer*. Berkeley: University of California Press, 1972. 194 p.
191. Simondon G. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier, 2008. 336 p.
192. Sinnerbrink R. Heideggerian Cinema? On Terrence Malick's *The Thin Red Line* // *Film-Philosophy*. 2006. Vol. 10, № 3. [Электронный ресурс] (дата обращения: 12.11.2009)
URL: <http://www.film-philosophy.com/2006v10n3/sinnerbrink.pdf>
193. Stam R. *Film Theory. An Introduction*. New Jersey: Blackwell Publishing, 2000. 392 p.
194. Stiegler B. *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus*. Stanford: Stanford University Press, 1998. 316 p.

195. Thiele L.P. Postmodernity and the Routinization of Novelty: Heidegger on Boredom and Technology // *Polity*. 1997. Vol. 29. P. 489–517.
196. Toscano A. Fanaticism and Production: On Schelling's Philosophy of Indifference // *Pli*. 1999. №8. P. 46–70.
197. Tucker T. D. A Patient Cinema or a Cinema of Patience? (Robert Bresson for Foreigners) // *Film-Philosophy*. 2001. Vol. 5, №20. [Электронный ресурс] (дата обращения: 12.11.2009)
URL: <http://www.film-philosophy.com/vol5-2001/n20tucker>
198. Turner G. *Film As Social Practice*. London: Routledge, 1988. 222 p.
199. Wurzer W. S. *Filming and Judgment: Between Heidegger and Adorno*. New Jersey: Humanities Press, 1990. 149 p.

Научное издание

КУРТОВ МИХАИЛ АЛЕКСЕЕВИЧ

МЕЖДУ СКУКОЙ И ГРЕЗОЙ

АНАЛИТИКА КИНООПЫТА

*Текст печатается в авторской редакции
с оригинала-макета заказчика.*

Подписано в печать 19.03.2012 г.
Формат 60×84¹/₁₆. Усл.-печ. л. 9,18.
Тираж 100 экз.
Заказ № 3.

Отпечатано на философском факультете СПбГУ
199034, С.-Петербург, Менделеевская линия, д. 5.