

КИНО КАК СОЦИАЛЬНЫЙ ОПЫТ

Диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук (специальность: 09.00.11 – Социальная философия). Работа выполнена на кафедре социальной философии и философии истории Санкт-Петербургского государственного университета. Научный руководитель: д.филос.н., проф. К.С. Пигров. Официальные оппоненты: д.филос.н., проф. Е.Г. Соколов, к.филос.н., доц. Т.В. Литвин. Ведущая организация: Санкт-Петербургский государственный университет кино и телевидения. Защита состоялась 31 марта 2011 г.

Кино – социокультурный феномен, задающий модели, по которым в XX-XXI вв. конституируется социальная реальность: зритель проникается сюжетами и мотивами кинофильмов, усваивает транслируемые с экранов поведенческие паттерны, реагирует на формируемую кинематографом политическую «повестку дня». Современное общество, связанное средствами массовой коммуникации, предстает в известном смысле как «глобальный кинозал».

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

Актуальной задачей социальной философии является выявление скрытых как от расхожего мнения, так и от позитивных наук метафизических предпосылок кино как социального опыта, по отношению к которым и развитие общества, и эволюция кино предположительно выступают лишь как симптомы.

Кинематограф привлекал внимание философов с момента его рождения, однако лишь в кон. 1960 – нач. 1970 гг. теория кино входит в корпус академических дисциплин. Именно в этот период философия переводит фокус внимания со зрелища на зрителя (что вписывается в общую тенденцию к изучению опыта искусства, напр. в рамках «рецептивной эстетики»). Сегодня анализ феномена зрительства продолжает сохранять свою актуальность.

Кинозритель может рассматриваться во множестве аспектов (интеллектуальное и эмоциональное воздействие зрелища, опосредование отношения со зрелищем кинематографическим медиумом, в контексте идеологии, социальной антропологии и социальной истории, гендерной и этнической идентичности), совокупность которых и составляет социальный опыт кино.

В трактовке понятия опыта представляемая читателю работа примыкает к традиции, возникшей в противовес как эмпиризму, так и гносеологизирующему подходу. Эта традиция понимает опыт как «повседневный опыт окружающего мира» (М. Хайдеггер), экзистенциальный опыт (Ж.-П. Сартр), как опыт, обозначающий «мир событий и людей», «деятельность и судьбу человека» (Дж. Дьюи).

Поскольку, согласно В. Беньямину и З. Кракауэру, «кинематограф формирует собственного субъекта восприятия, и этим субъектом выступает уже не «я» (психологизированный субъект), а масса» (Аронсон О. Язык времени), то опыт кино всегда социален. Особенностью нашего анализа кино является то, что оно берётся 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. Из телеологии кино как социального института вытекает ряд онтологических следствий, осмыслению которых и посвящена настоящая работа.

В свете «технического поворота» в философии, имевшего место во в.п. XX в., актуальной социально-философской задачей является также тематизация социального опыта кино с точки зрения современной философии техники. Вопрос о техническом медиуме кино и его роли в формировании киноопыта является одним из центральных в современной киномысли. Понятый так социально-философский анализ опыта кино состоял бы в исследовании опыта «средства» кино, которое исторически и социально детерминировано «прежде» самого содержания киноопыта. Переход от индустриального к постиндустриальному общественному устройству не может быть верно оценён без анализа опыта ранних, связанных с промышленными ансамблями средств коммуникации, таких, как кинематограф; равно как и значение интерактивности в современных медиа не может быть понято без анализа опыта пассивности, которой характеризуется коммуникативная ситуация кинопросмотра.

Объектом настоящего исследования является социальный опыт кино, предметом – связь специфического опыта кино с его техническим субстратом.

Философия кино в аспекте проблемы зрительства представлена в работах следующих авторов: феноменологическую трактовку кинозрительства дали Г. Мюнстерберг и М. Мерло-Понти, социально-антропологическую – Э. Морен, социально-критическую – Л. Муссинак, В. Беньямин, Н. Бёрч, М. Хоркхаймер и Т. Адорно, «реалистическую» – А. Базен, Р. Арнхейм и З. Кракауэр, «структурную» –

С. Кейвел и Р. Барт, психоаналитическую – Ж. Митри, К. Метц, Ж.-Л. Бодри и С. Жижек, феминистскую – Л. Малви, медиа-теоретическую – М. Маклюэн, Ж. Бодрийяр и Б. Гройс, культурологическую – М. Ямпольский, «делёзианскую» – О. Аронсон. Кроме того, в исследовании использовались свидетельства кинематографистов (Л. Деллюк, Д. Вертов, С.М. Эйзенштейн, К.Т. Дрейер, Ж. Ренуар, Л. Бунюэль, Р. Брессон, Ж.-Л. Годар, А. Тарковский, Р. Руис, П. Шредер и др.).

Особую, но скорее дидактическую ценность для настоящего исследования представляет теория кино Ж. Делёза: хотя зритель в ней элиминирован (точнее, обладает, по выражению О. Аронсона, «вынесенной вовне чувственностью»), которая всегда уже присутствует в самих фильмах), она служит образцом проблематизации связи между кино и философией. Если для Ж. Делёза основой изобретённой им связи между кино и философией стали бергсоновские идеи движения и длительности (тем самым ему удалось избежать некритического заимствования преданных киноведческих терминов), то в настоящем исследовании основой такой связи полагается концепт скуки, почерпнутый у М. Хайдеггера.

Именно в трудах Хайдеггера впервые обнаруживается отрефлексируемая смычка между техникой и скукой. Существенное значение для нашего исследования имеют его лекции по феноменологии скуки, работы по философии техники, истории субъективности и проблеме нигилизма. Также для нас важны исследования техники Ф. Юнгера, Л. Мамфорда, К. Маркса, М. Шелера, Ж. Симондона, Б. Стиглера, А.Г. Погоняйло. Философские и психологические источники о феномене скуки включают в себя труды С. Кьеркегора, Ф. Ницше, Л. Свендсена, Б. Хюбнера, Э. Тардье, Дж. Агамбена.

Традиционной кинотеории, которая, вслед за З. Фрейдом, редуцирует параанейрический опыт киногрёзы к фантазму (Ж. Митри, К. Метц, С. Жижек), в исследовании противопоставляется философия грёзы Э. Блоха, Г. Башляра и Э. Морена. Для проекта теоретической реабилитации грёзы значимы идеи Ф. Ницше.

Особняком в настоящем исследовании стоит краткий онтологический анализ *понятия интересного, которое должно прийти на смену неудовлетворительной парадигме развлечения, описывающей сегодня телеологию кино*. Здесь наиболее значимы концепты Ж. Делёза. Также в этом ключе существенен опыт тематизации интереса у И. Канта, этико-эстетический анализ понятия интересного у А. Шопенгауэра, С. Кьеркегора, Я. Голосовкера и М. Эпштейна, метафизические концепции Ж.-О. де Ламетри, Б. Спинозы, Г.В.Ф. Гегеля, Ф. Шеллинга и Э. Гуссерля.

Цель исследования заключается в том, чтобы, определив содержание социального киноопыта и переосмыслив на его основе тройное отношение зритель-киноаппарат-зрелище, дать набросок онтологии кино, отвечающей его техническому генезису, а также установить место и роль этой онтологии в историческом движении мысли. Отталкиваясь от социальных и феноменологических диспозиций, исследование стремится выйти к анализу содержания совместного бытия-в-кино и бытия-с-кино.

Связанные с целями исследования **задачи** таковы:

- выявить экзистенциальное содержание социального опыта кино, установить его специфику;
- показать связь феноменов скуки и грёзы с техникой;
- построить концепцию кино, соответствующую этой связи.

Сквозным методом, использовавшимся при исследовании социального опыта кино, стал феноменологический подход в той его модификации, которая была намечена М. Хайдеггером в «Пролегоменах к истории понятия времени» и получила детальную разработку в «Основных понятиях метафизики». Ввиду того, что скука в позитивных науках с трудом поддаётся формализации, но при этом каждый имеет о ней какое-то представление, т.е. феноменологически наивное понятие (скука самопонятна), Хайдеггер, а вслед за ним и автор настоящей работы, предпочитает не давать ей определение в начале и проясняет её смысл по мере изложения.

Использован также социально-критический метод – отслаивания от феномена грёзы те идеологические напластования, которые были наращены усилиями киноиндустрии и киножурналистики.

Научная новизна исследования заключается в том, как в нем определена специфика социального киноопыта: его уникальным содержанием полагаются *опыт скуки* и *опыт грёзы*. Переживание скуки в кинозале, понятой как нехватка аффицирования, трактуется в работе как следствие коммуникативной ситуации кинопросмотра, требующей моторной атрофии и включающей в себя определённый социальный код. Условия кинозала (обездвиженность, затемнёность), располагающие к скуке, т.е. *ethos* кино, входят в противоречие с индустриальным стандартом кинозрелища, нацеленным на аффективную стимуляцию, т.е. с *telos* кино: зритель идёт в кино с целью развлечься, однако зачастую – как правило, не отдавая себе в

этом отчёта, – испытывает скуку. Аналогичным образом конфликт между telos и ethos воспроизводится и в повседневном опыте западного человека, задавая соответствующий схематизм социального пространства-времени.

Детально проанализирована связь между кино и скукой, разработан аппарат для объяснения скуки в кинозале и в обществе в целом, разобраны кинематографические и социальные механизмы, её порождающие. Поскольку психологического определения скуки как нехватки аффицирования оказывается недостаточно для раскрытия её социально-философского смысла, скука помещается в работе в контекст истории субъективности и связывает её с развитием технической цивилизации и социокультурной проблематикой нигилизма.

Новизна исследования состоит также в предпринятой попытке заново придать грёзе позитивный смысл, развести её как с индивидуальным фантазмом, так и с социальной иллюзией. Грёзный характер киноопыта, на который указывали ещё ранние кинотеоретики, приводится в работе в связь с возможными путями «разрешения» скуки в кинозале. Вопрос о технике служит «концептуальным клеем», скрепляющим феномены скуки и грёзы в кино и в обществе.

Гл. I работы «Опыт кино» посвящена раскрытию значения зрительства в кино, предпринимается попытка проблематизировать связь между кино и философией и очерчивается социально-философская специфика анализа кино как опыта.

В §1 «Опыт зрительства» рассматриваются различные исторические подходы к тематизации отношения зритель-зрелище, в т.ч. теория Ж. Делёза, в которой субъективность растворена в кинообразности: в этой бессубъектной кинотеории можно найти «лайзеку» для изучения ближайшего социального круга кинозрителя. Делёз предлагает анализировать фильмы с точки зрения Целого, понятого как становление, однако сама по себе коммуникативная ситуация кинопросмотра также является одним из срезов Целого, длящегося за пределами киноэкрана: она связана с ним «тонкой нитью» (А. Бергсон).

Основной тезис этого параграфа в том, что социально-философский анализ опыта кино должен заключаться не столько в анализе опыта воздействия кинозрелища, сколько в анализе условий этого опыта, а значит, медиума кино. Разбираются теории М. Маклюэна, Ж. Бодрийяра и Б. Гройса, лёгшие в основу такого подхода.

§2 «Кино и философия: проблема связи» посвящён обсуждению того, при каких условиях встреча кино и философии неизбежна. Слишком поспешно и доверительно опираясь на недолгую историю академической кинотеории, вопрос о связи кино и философии нередко полагают снятым, из-за чего анализ феномена кино зачастую осуществляется неорганичными ему средствами и приобретает поверхностный характер (напр. у С. Жижека). Связь между кино и философией не может полагаться преданной и в каждом случае должна быть изобретена. В качестве образцов проблематизации этой связи названы концепции Э. Морена и Ж. Делёза: в основе первой лежит идея антропокосмоморфизма, в основе второй – идея бергсоновской длительности. Поскольку опыт кино в своём повседневном протекании есть опыт развлечения и опыт скуки, основой проблематизации связи между кино и философией в нашем исследовании полагается концепт скуки, почерпнутый у мыслителей экзистенциального направления.

В §3 «Опыт развлечения и скуки» сталкиваются феноменологически-наивное суждение о развлекательном назначении кино с фактичностью скуки в кинозале. Интерес к опыту скуки в кино вызван двумя феноменально несомненными моментами. 1) 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, напр. биологические опыты или военное картографирование). 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, явственно оттеняемая сегодня эпидемией скуки. 2) Фильмы гораздо чаще называют «скучными», чем прочие социально-эстетические феномены (так, количественный анализ узуса в русскоязычном секторе Интернета показывает, что слово «скучный» по отношению к фильмам употребляется в 8 раз чаще, чем по отношению к книгам).

В гл. II «Скука и техника» предпринимается попытка показать, что скука генетически связана с техникой.

В §1 «Социальный диспозитив кино» рассматриваются особенности формирования опыта киномедиумом. Кино – первое искусство и первая институционализируемая форма развлечения,

которые были рождены техникой (эстетические изменения в кинематографе всегда следовали за технологическими). «Сыном Машины и Чувства» называл кино один из первых кинотеоретиков Р. Канудо. Кинематограф заключается в механической фиксации и воспроизведении реальности. Форма, в которой техническое начало входит в естественное переживание, имеет название «первичной идентификации» (Ж.-Л. Бодри): зритель идентифицируется не столько с видимым («вторичная идентификация»), сколько с тем, что делает видимое возможным, т.е. с «базовым аппаратом». Как показали А. Валлон, Ж.-Л. Бодри и Н. Изволов, кинозрелище становится возможным только при условии подчинения зрителя киноаппарату. В силу метапсихологии «базового аппарата» психология кинозрителя претерпевает «технизацию».

Если «базовый аппарат» имеет отношение к регистрации, то диспозитив (термин Ж.-Л. Бодри) – к воспроизведению. В нашей редакции диспозитива его составляющие соответствуют телеологии кино как социального института: это 1) институциональный стандарт кинозрелища, под которым понимается полнометражный художественный игровой фильм, и 2) парадигматическая ситуация кинопросмотра, т.е. социальные условия кинопросмотра, остающиеся неизменными с момента индустриализации кино.

Вопреки популярному мифу, изобретение кино – это изобретение не киноаппарата (идентичный аппарат, как и сам термин *cinématographe*, был изобретён ранее Леоном Були), а условий кинопросмотра (братья Люмьер первыми стали демонстрировать кино публично в специально отведённых для этого залах). Основные элементы парадигматической ситуации кинопросмотра: итальянская сцена-коробка, минимизация моторики, затемнение, социальный код и определённая длительность сеанса, заданные институциональным стандартом кинозрелища. Этими элементами в разной степени обладают все производные коммуникативные ситуации (напр. домашний телевизионный просмотр).

Во §2 «Опыт скуки в кино» освещаются попытки тематизации скуки в кино в литературе и дана сравнительная характеристика «потенциала» скуки в кино и других медиа.

Наибольшую проработанность эта тема получила в теории К. Метца: скука как форма «фильмического неудовольствия», связанного с работой инстанции Оно, трактуется им как «локальный провал» в отношениях зритель-зрелище, «неудача институции». Для Т. Адорно и М. Хоркхаймера скука в кино обусловлена тем, что развлечение в нём устроено по образцу индустриального труда.

Можно утверждать, что исследователи не придавали скуке в кино позитивного смысла: они единодушны в том, что кино как социальный институт предназначено развлекать, но, как правило, игнорируют тот факт, что сами условия кинопросмотра к развлечению не располагают. Все перечисленные элементы парадигматической ситуации кинопросмотра нацелены на сенсорное голодание, они организуют недостаток внешней стимуляции – а именно так определяет скуку позитивная наука. Это позитивно-научное понимание скуки, совпадающее с расхожим, мы называем экзистентной интерпретацией скуки, чтобы далее противопоставить ей экзистенциальную интерпретацию.

В структуре опыта докинематографических искусств и сфер развлечения скука также присутствует, однако вероятность её претерпевания существенно меньше (что мы связываем с их нетехническим происхождением). Так, отличие посещения музея от кинопросмотра заключается в большей пространственной свободе и полной временной свободе. Отличие чтения книги от кинопросмотра – в полной пространственной и временной свободе (известно, кроме того, что чтение текста происходит скачкообразно). Отличие музыкального концерта от кинопросмотра, во-первых, в том, что кинофильмы больше семантически нагружены, чем музыкальные произведения: невнимательность и пропуск фрагмента на концерте не ведут к непониманию и, как следствие, к возрастанию скуки; во-вторых, в безответности кинозрелища, невозможности соучастия (А. Базен). Последнее верно и для театра: как подчёркивает Э. Морен, сущность кинозрелища состоит в запуске психологических механизмов идентификации-проекции, коими театр не обладает.

В §3 «Кино как опыт развлечения» анализируются условия возможности развлечения в кино.

Согласно Морену, структурную основу кинозрелища образуют процессы идентификации-проекции, или, иначе, аффективное участие. Развлечение и есть аффективное участие. Последнее же возможно только в случае моторной безучастности: торможение моторной реакции вызывает «внутреннее» чувство. Иными словами, развлечение в кино возможно постольку, поскольку окружено стеной скуки. Институциональный стандарт кинозрелища неслучаен: он выступает как ответ на вызов, брошенный ему парадигматической ситуацией кинопросмотра. Отсюда: содержание медиума

кино есть парадигматическая ситуация кинопросмотра, находящаяся в конфликте с институциональным стандартом кинозрелища.

Историческое изменение институционального стандарта кинозрелища, всегда сообразующегося с парадигматической ситуацией, заключается по большей части, в наращивании меры аффицирования, что является реакцией на постепенное снижение порога зрительской чувствительности. Историю выразительных средств в кино можно поэтому рассматривать как эволюцию средств аффицирования (цирковые приёмы Мельеса, монтажные «аттракционы» Эйзенштейна, «саспенс» Хичкока, теория центрального конфликта и т.д.). Интенсификация аффицирования на протяжении развития кино обеспечивается возрастающей механизацией зрелища (спецэффекты, дигитализация и пр.).

Вместе с тем, эволюция средств аффицирования не единственный путь развития кино: институциональный стандарт кинозрелища может иметь отклонения, состоящие в воздержании от традиционных средств аффицирования. Кинопроизведение либо сопротивляется парадигматической ситуации кинопросмотра – и тогда прибегает к средствам аффицирования, либо «сотрудничает» с ней. Поэтому несоциологическим водоразделом между т.н. массовым, развлекательным и т.н. немассовым кино является их позиция относительно скуки: первый тип фильмов характеризуется страхом скуки, второй – нейтралитетом либо потворством ей. Если «развлекательное» кино стремится скрыть конфликт между парадигматической ситуацией кинопросмотра и институциональным стандартом кинозрелища, то «неразвлекательное» старается обнажить его, дозируя аффицирование и выталкивая зрителя в анестезирующие условия кинозала. Тонкая грань отделяет «скучные» фильмы от «неудачных» фильмов – тех, которые стремятся развлечь, но терпят провал в организации аффективного участия.

§4 «Краткая история скуки» призван восполнить пробел в концептуализации скуки, который мы сознательно допустили, следуя намерению не определять её изначально.

Все исследования скуки разделяются нами на «психологизирующие» и «историзирующие». Первые ограничиваются формализацией расхожего понимания скуки. Во второй группе явно констатируется историчный характер скуки. Слово «скука» появляется в европейских языках не раньше XVII в. (в русском – в XVIII в.). У древних греков отсутствовало как слово «скука», так и описания соответствующих симптомов. Предшественники современной скуки – средневековая *acedia* (которая не тождественна скуке, поскольку является моральным понятием, выражающим отпадение от Бога) и ренессансная меланхолия (которая есть физический недуг, излечимый физическими же средствами, и вмещает в себя, наряду с неудовольствием, мудрость). Неверно было бы отождествлять скуку с меланхолией ещё и потому, что, согласно З. Фрейду, меланхолия выражает ощущение утраты, скуке несвойственное.

Впервые противопоставление развлечения и скуки, как и сам вопрос о развлечении, возникает у Б. Паскаля. В Античности развлечение понималось иначе – не как составляющая отдыха и, соответственно, не как антоним труда, а скорее, как эксцесс отдыха (эквивалент «развлечения» у Аристотеля – «ребячьи забавы»). Потребность в развлечении интенсифицируется по мере изменения в отношении человека к труду и отдыху, что Л. Мамфорд связал с «экспансией мегамшины». Так, уже Ф. Ницше констатировал, что скука есть привычка к труду, предстающая как «новая, дополнительная потребность». В этом ключе анализируются теории, связывающие труд и технику (К. Маркс: индустриальная техника как источник отчуждения труда; Л. Мамфорд: «проклятие труда» и «мегамшина»; Ф. Юнгер: труд как времяпрепровождение Техника; Ж. Симондон: труд как «один из видов технической операции»): в их свете киномашина предстаёт как надежда на избавление от «труда отдыха».

Философско-историческое рассмотрение скуки подводит к необходимости дать ей феноменологическое определение, отличное от экзистентной интерпретации.

§5 «Скука в кино: экзистенциальная интерпретация» посвящён феноменологическому анализу скуки М. Хайдеггера в приложении к ситуации кинопросмотра. Скука есть модус расположения. В той мере, в которой, время фильма подчиняет себе время зрителя, кино выступает регулятором расположения.

Методологическая установка, используемая Хайдеггером, – интерпретация скуки как темпорального феномена: *экзистенциальная интерпретация* есть экспликация скуки на временность. Анализ сознания в случае скуки, согласно Хайдеггеру, неадекватен, т.к. он использует категории причинно-следственной связи и психического переноса, которые неприменимы к скуке как к «гибридному» образованию (она частично объективна, частично субъективна). Различия в переживании

времени – основание для выделения разных типов скуки, ранжируемых по глубине: I) скука-от, II) скука-с, и III) глубинная скука – «скучно». Чем глубже скука, тем она незаметней. Все три типа скуки Хайдеггер рассматривает в единстве двух её структурных моментов: 1) бытие-подвешенным: в первом типе скуки время «тянется», во втором – «стоит на месте», в третьем типе время не ощущается, поскольку вот-бытие «приковано» всем временным горизонтом – скучным оказывается сама «временность в определенном способе ее временения»; 2) бытие-опустошенным: в первом типе скуки сущее отказывает нам в одном объекте (и, тем самым, опустошает), во втором – в целой ситуации, в третьем типе всё сущее неспособно нам что-либо предложить. «Прикованность» вот-бытия всем временным горизонтом в глубинной скуке становится (через «принуждение к мгновению-ока») указанием на возможность полной его разомкнутости. Т.о. третий тип скуки имеет онтологическое преимущество перед первыми двумя.

По Хайдеггеру, главная ошибка расхожей трактовки скуки в том, что она расценивает её как настроение, связанное с неудовольствием, которого, как предполагается, нужно избегать. «Спасение» от скуки Хайдеггер видит не в развлечении, которому современная техника всячески потакает и которое лишь переводит скуку на более поверхностный уровень, а в «пробуждении» и углублении скуки.

Все три типа скуки подвижны, а вторая форма имеет промежуточную позицию: она может переходить в первую и третью формы. В самом желании развлечься в кино всегда присутствуют следы скуки-II – эту форму скуки человек приносит с собой в кинозал. Далее события разворачиваются в зависимости от того, какой демонстрируется тип фильма: если это «массовое» кино, то оно будет пытаться перевести зрителя из скуки-II в скуку-I (с уменьшением глубины скуки уменьшается дискомфорт). В результате сдвига в настроении зритель действительно чувствует себя развлеченным. Если зрителю в кинозале кажется, что ему наскучил сам фильм, значит, можно говорить о переживании скуки-от. Как ни странно, скука-от будет сигнализировать о том, что задача фильма отчасти выполнена. Если же зрителю наскучивает не столько фильм, сколько сама ситуация кинопросмотра, это будет означать, что развлекательный фильм не справляется со своей задачей, либо что зритель смотрит неразвлекательное кино: лучшие образцы этого кино имеют своей целью пробудить в зрителе настроение глубинной скуки (отзыв Р. Руиса о Брессоне и Одзу: «качество высокой скуки»).

В §6 «Техника и время» связь между техникой и скукой получает онтологическую развёртку через анализ связи техники и времени.

У М. Хайдеггера и Ф. Юнгера мы находим свидетельства тесной связи между техникой и скукой. Хайдеггером эта связь была осмыслена наиболее радикально («Вероятно, они составляют одно целое: отчуждение технического мира и глубинная скука, являющейся скрытой тягой к искомой родине»).

По Хайдеггеру, современная техника берёт начало в XVII в. – тогда же возникает и слово «скука». В этот период мир трактуется как состоящее-в-наличии, которое требуется по-ставить. Требование по-става коснулось и времени. Если изначально целью научно-технического прогресса провозглашалось сбережение времени, то в итоге техника стала попыткой его завоевания и подчинения. Нельзя сказать, что эта попытка увенчалась успехом: распространение скуки свидетельствует о том, что навязанное технической эпохой стремление к упорядочению временности потерпело крах. Скука т.о. может быть интерпретирована как обнаружение отчуждения социального времени в новоевропейском обществе.

Яркий пример художественного преломления взаимосвязи техники, скуки и времени – роман А. Платонова «Чевенгур».

В §7 «Техника, истина, тайна» новоевропейские режимы темпорализации рассматриваются как симптомы смены режима истины.

По словам Хайдеггера, существо техники двусмысленно: она включает в себя *techne* и *poiesis* (в толковании кино эта двусмысленность проявляется как разделение кинопродукции на «развлекательную» и «неразвлекательную»). При этом современная техника является таким «осуществлением Истины», или непотаённого, который заслоняет собой прочие способы раскрытия потаённого: *techne* «изгоняет» *poiesis*.

Поскольку кино механически выводит предкамерную реальность из потаённого, оно являет собой манифестацию по-става. В то же время кино способно предъявить и иные пути раскрытия истины, один из которых лежит через пробуждение настроения глубинной скуки: в этом типе скуки нас угнетает «само отсутствие какого-то существенного угнетения в нашем вот-бытии как целом», и это отсутствие, по Хайдеггеру, есть нехватка тайны. Поскольку «событие о-существования истины» и «событие тайны» – одно и то же, настроение глубинной скуки позволяет кинематографу вывести техническое из-за завесы по-става.

Дано истолкование «мифологически» первого фильма «Прибытие поезда на вокзал Ла-Сьота» как встречу *techné* и *poiesis* внутри технического: одна машина (киноаппарат) «встречает» на вокзале другую (локомотив). Неслучайно ранние кинотеоретики относили качество фотогении, т.е. особого кинематографического очарования, в первую очередь к машинам. Всё выглядит так, как если бы кино было делегировано от мира техники спустя несколько веков после её возникновения, чтобы вернуть человеку тайну, которую та всегда от себя утаивала.

§8 «Механизмы» скуки в кино» посвящён анализу конкретных приёмов, «пробуждающих» скуку в кино.

Согласно Э. Морену, кино – это система, стремящаяся интегрировать фильмический поток в поток сознания зрителя, и наоборот. Кинематограф, «сын Машины и Чувства», есть Машина в том смысле, что организует психику зрителя, и Чувство в том смысле, что пропитывается психикой зрителя. В результате работы идентификации-проекции зритель видит на экране себя самого, своё Чувство – и перестаёт замечать Машину. Развлекательное кино стремится соблюсти все известные правила аффективного участия и тем самым скрадывает машину, организующую это участие. Развлекательное кино не упраздняет скуку, т.к. скука включена в сам медиум кино: такие фильмы лишь «усыпляют» её. Отказ от организации аффективного участия обнажает машину.

Машина, будучи источником скуки, стремится её же развеять: для этого она скрыто подчиняет зрителя себе. *Сделать бессознательное подчинение экрану сознательным означает обнаружить за ним машину.* Избавление от скуки наступает тогда, когда зритель осознаёт, что машина в условиях кинозала выступает «естественной» частью его самого.

Следует выделить два способа, позволяющие обнаружить машину в кино (т.е. заставить зрителя скучать): 1) детеатрализация и депсихологизация зрелища: трактовка актёров как «моделей» (Р. Брессон), «мумий» (К.Т. Дрейер), «марионеток» (Э. Ромер), «автоматов» (М. Янчо, Т. Малик), «гальванизированных тел» (Ж.-Л. Годар), «сомнамбул» (В. Херцог), «зомби» (П. Кошта); 2) нарушение нормальной фильмической скорости, которое может выражаться как а) отступление от стандартов фильмической плавности (Годар, А. Герман-старший) или, наоборот, прерывности (Ж.-М. Штрауб – Д. Юйе, М. Сноу), 3) демонстрация сверхчеловеческих, т.е., по сути, машинных, возможностей восприятия: чрезмерные длинноты у А. Тарковского, К.Т. Дрейера, Ш. Акерман, Э. Уорхола, М. Сноу, А. Серра, А. Верасетакула и др.

В §9 «Онтологическое кино» очерчиваются эстетические особенности кинематографа, который укоренён в онтологии кино, конституированной Машинной и Чувством.

Эстетическим антагонистом онтологического кино является театральное представление. Традиционная кинорежиссура, зависимая от эстетики переживания, принципы которой были сформулированы Д. Дидро, исходит из дуалистического, картезианского представления о мире и человеке: «физика» отделена в нём от «психологии». Следствие этого – стремление развлекательного кино подчинить видимое невидимому, а также примат человека над миром. Если «психологическое» (развлекательное) кино стремится, вслед за театром, к показу человека в мире, то онтологическое кино – к показу «связи между человеком и миром» (Ж. Делёз).

Онтологическое кино построено на машинной эстетике, принципы которой применительно к кинематографу, возможно, лучше всего были сформулированы Д. Вертовым и Р. Брессоном («Девять десятых наших движений подчинены привычке и автоматизму. Анти-естественно подчинять их воле и мысли»). Однозначность машины – это однозначность бытия. Логика этого кино есть логика мира видимого и только видимого. «Героями» онтологического кино могут становиться как люди, так и технические объекты («Прибытие поезда»), вещи («Деньги» Р. Брессона), природные явления (Великие равнины в «Пустошах» Т. Малика), животные (осёл в «Наудачу, Бальтазар» Р. Брессона).

В гл. III «От скуки к грёзе» анализируются метафизические предпосылки кинозрелища.

В §1 «Кино как нигилистическая интерпретация мира» даётся оценка расхожему пониманию кино с точки зрения теории нигилизма, представленной в текстах Ф. Ницше и комментариях к ним М. Хайдеггера.

Императив развлечения и торжество бессознательных состояний, провозглашённые кинематографом, а также скука в кинозале («ничего-не-воление») являются признаками нигилизма как «психологического состояния». Кино вошло в мир как нигилистическая интерпретация мира. Нигилистический пафос кино выражен в популярном сравнении кинозала с «платоновской пещерой» (в силу фигурирующего в нём

образа сверхчувственного мира). Но поскольку, истолковывая кино таким образом, мы истолковываем его исключительно как по-став, как возможность автоматического, бесперебойного поставления аффектов, то сама по себе интерпретация кино как нигилистической интерпретации мира является нигилистической. Источник нигилизма в толковании телеологии кино мы обнаруживаем в картезианской метафизике, фундирующей отношение зритель-зрелище.

§2 «По ту сторону скуки и развлечения» является ключевым для исследования: в нём феномены скуки и развлечения в кино получают онтологическое обоснование.

Можно утверждать, что социопсихологическая потребность в развлечении существовала всегда: «Принято считать, что отдых и развлечение необходимы в жизни» (Аристотель). В Новое время развлечение становится, кроме того, *метафизической нуждой*. Это нашло отражение у Паскаля: его пессимистический настрой в отношении развлечения связан с тем, что через него ему открылся новый порядок мира, ставшего «картиной». Согласно хайдеггеровской версии истории субъективности, новоевропейская метафизика истолковала сущность сущего как объект, а отношения человека с сущим – как представление. Это слово неслучайно также означает в некоторых европейских языках «спектакль» и «киносеанс»: *представление субъекта как пред-ставленность объектов есть основание для представления как по-става аффектов (развлечения)*. Скука есть усталость представляющего субъекта от представления. Отсюда: скука исторична в той мере, в которой историчен новоевропейский субъект.

Социопсихологическая потребность в развлечении выражает *нехватку аффицирования*. Последняя восполняется простым приращением аффицирования. По Шопенгауэру, «хлеб и зрелища» во все времена были ответом на голод и скуку. Однако в том, что касается «зрелища», это утверждение не кажется таким бесспорным: однажды зрелище перестало удовлетворять потребность в развлечении. Слово «скука» возникло именно в тот момент, когда эта потребность сделалась принципиально неудовлетворяемой. Скучны при третьем типе скуки не определённые вещи или вся ситуация, а само представление, указывающее на нецелость надтреснутого присутствия. Глубинная скука не имеет объективного коррелята, поскольку рассеяна в присутствии, но можно сказать, что её объективный коррелят – объектность как таковая. Эта голая предметность, созерцаемая в скуке-III, «полна» и «пуста» одновременно. Поэтому если социопсихологическая потребность в развлечении есть род нехватки сущего, которую можно восполнить, то скука – это невосполнимая нехватка нехватки, нужда в нужде.

Определение скуки, на котором мы останавливаемся в настоящем исследовании, таково: это нехватка аффицирования, соединённая с идеей представления.

Нигилистическая интерпретация кино исходит из того, что в кино метафизика представления получает максимально полное выражение. Скука в кино выражает одностороннюю истолкованность техники как *techne* и т.о. указывает на недостаточность этой интерпретации, сделавшей кино заложником картезианской метафизики. Кино, истолкованное как единство *techne* и *poiesis*, расположено *по ту сторону скуки и развлечения*.

В §3 «Субстанциальная теория кино» предпринимается попытка преодолеть нигилизм в интерпретации кино.

Можно констатировать, что современная кинотеория не смогла поставить вопрос о скуке в кино. Причина этого в том, что все крупные кинотеории (напр. концепция кино как «платоновской пещеры», «окна в мир» А. Базена, объективации ментальных процессов Г. Мюнстерберга, лакановского «зеркала» К. Метца, «взгляда» Л. Малви и пр.) покоятся на идее интенциональности, которая являет собой историческое подытоживание картезианской метафизики. Исключениями здесь выступают кинотеория Делёза и ряд прохайдеггеровских концепций (например, кинотеория В. Вурцера). Поскольку скука «гибридна» – расположена на границах субъекта и феномена, – то её невозможно схватить категорией интенциональности. Отсюда необходимость альтернативы как традиционной субъектной, так и делёзовской бессубъектной кинотеориям. Такой теорией может стать субстанциальная.

Субстанциальным мы называем кино, истолкованное как согласие *techne* и *poiesis*: это идеальная форма, «эйдос», к которому асимптотически приближается онтологическое кино.

Изъян интенциональных кинотеорий в том, что они так или иначе переносят понимание живого театрального зрелища на кинозрелище. Современное, берущее начало в XVII в. театральное представление есть слепок с картезианской метафизики: граница между субъектом и объектом соответствует в театре переднему краю сцены или линии рампы. В кино границу между зрителем и зрелищем провести невозможно: формально ей является экран, но на деле это та нелокализуемая линия, на

которой киноаппарат проникает в психический аппарат. Геометрически кинозритель и кинозрелище находятся в разных местах, но топологически (в ментальном пространстве) они принадлежат одному месту.

Различие между кинозрителем и кинозрелищем не де-факто, а де-юре: де-факто они едины, поскольку «обёрнуты» киноаппаратом (кинозал повторяет устройство кинокамеры). Единство субстанции кино обусловлено единством его технического субстрата. В этом тезисе «отсвечивает» идея Ламетри о «человеке-машине», представляющем собой «видоизменение» единой субстанции Вселенной. Если прибегнуть к терминологии Спинозы, которому вторит Ламетри, то можно сказать, что «Богом» кино является базовый аппарат, а двумя атрибутами субстанции – зритель и зрелище. Зритель связан со зрелищем не интенцией, а отношением принадлежности к киноаппарату, как мышление связано с протяжением у Спинозы отношением принадлежности к Богу.

Если, согласно традиционной кинотеории, аффективная связь между зрителем и зрелищем выражается в развлечении, а разрушение этой связи – в скуке, то в субстанциальной кинотеории развлечение и скука выступают как модусы (affectiones) зрителя. Аффективная связь между зрителем и зрелищем устанавливается через интерес (что может объяснить, почему понравившиеся фильмы часто называют «интересными» и никогда – «развлекательными»).

В §4 «Метафизика интересного» разрабатывается концептуальная связь между феноменами скучного, развлекательного и интересного.

В пункте а) «Интерес к скуке» предпринята попытка ответить на вопрос, почему рефлексия над скукой может быть – как это показал Хайдеггер самым фактом своего исследования – интересной. Если главный вопрос второй главы настоящего исследования – «как развлечение может быть скучным?», то главный вопрос этого параграфа – «как скука может быть интересной?».

Вывод анализа логических отношений между понятиями скучного, развлекательного и интересного таков. Расхожее понимание раздвоено: с одной стороны, оно полагает развлечение антитезой скуки, а интересное – эквивалентом развлекательного, с другой стороны, признаёт, что развлекательное может быть скучным, а скучное – интересным, хотя это и остаётся для него парадоксом.

Впервые этот парадокс (как и сам феномен скуки) был описан в текстах авторов-романтиков. Именно на этот период (п.п. XIX в.) приходится возникновение современного значения слова «интересный». Первоначально означая исключительно «пользу», «корысть» (что сохраняется ещё у Канта), «интерес» постепенно деэкономизируется и приобретает ту констелляцию значений («любопытный», «значимый», «необычный»), которая обусловила в XX в. его «пандемию» (М. Эпштейн).

Наша гипотеза состоит в том, что современное понятие интересного возникает как результат осознания того, что развлечение стало метафизической нуждой.

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 объём «интересного» больше, чем логический объём «развлекательного» на «скуку». Отсюда: интересное находится по ту сторону скуки и развлечения.

В пункте б) «Интерес и истина» предпринята попытка объяснить, почему кинозрителя больше интересуется интересность показываемого, чем его истинность.

Распространение кино происходит параллельно с возрастанием влияния идей Ницше, который трактовал истину как вид ценности. Хайдеггер, комментируя Ницше, разводит ценность и значимость: значимость есть способ, каким дана ценность. Интересное близко к значимому, но с ним не совпадает: интерес возникает тогда, когда значимость сущего, определённая ценностью, задевает субъекта. Интересное предварительно определяется как аффицирующая значимость.

На основе мысленного эксперимента (попытки вложить в уста героям диалога Платона суждения об интересном) делается вывод, что отношение истины и интереса – отношение несовместимости, выразившееся в разрыве между метафизическими установками двух исторических эпох (между картезианской установкой, связанной с платонизмом, и ницшеанской, «переворачивающей» платонизм): интерес поверялся бы Платоном не развлечением, а любовью (philia), поэтому в его время невозможен был бы плюрализм интересов, множественность Интересса – возможно было бы только Интереснейшее, соответствующее идее Блага.

В пункте в) «Феноменология интереса» делается утверждение, что интерес не интенционален: «аттенциональные лучи» исходят от самого интересуемого феномена.

Функция интереса – различение степеней, интенсивностей воли к власти. Следуя буквальному значению этого слова (*inter-esse*, «междубытие»), можно сказать, что интерес есть проведение линии «между», «среди» бытия. При этом само различение в интересном «безразлично»: интерес работает на принципе магнетизма – притягивая и отталкивая, однако, как замечает Шеллинг, по середине магнита пролегает линия безразличия – «точка безразличия» субъективности и объективности. Интерес – это не то, что различает интересующегося и интересуемое (в их взаимном становлении они неразличимы), а то, что различает сами по себе различие и безразличие. Интерес – это различение, которое отличает себя от безразличия, но не отличает себя от себя, т.е. безразлично к себе. Отсюда равновеликость всего интересного: как говорят, «интересует всё новое», т.е. интересуется само различие, но различие между различиями в интересном безынтересно.

В пункте г) «Структура трансцендентального интереса» представлена неаксиологическая трактовка интереса Ж. Делёзом.

Если для Шопенгауэра, интересное есть эстетическая или, скорее, околоэстетическая категория, то для Кьеркегора оно размещается на границе между эстетикой и этикой. Первым онтологизировал это понятие Ж. Делёз. Структура Интересного в том виде, в котором нам удалось экстрагировать её из текстов Делёза, включает в себя три момента: 1) *sentiendum* («то, что может быть только почувствовано») – развлекательное, которое указывает на возможность развлекательного и «чистого» интересного, на композит аффицирования и трансцендентального интереса; 2) сингулярность («особая точка», единичное, неординарное), указывающая на возможность невозможности интересного и развлекательного, на расщепление композита аффицирования и трансцендентального интереса (такой сингулярностью в нашем исследовании стала скука); 3) новое, которое, являясь результатом «сопротивления настоящему», включено в трансцендентальный интерес.

Так понятое интересное соответствует аксиологическому определению интересного как аффицирующей значимости: аффицирование есть реализация принципа *sentiendum*, а значимость образуется на логическом пересечении сингулярного и нового.

Если Интересное как контейнер для Нового указывает на будущее, то опытом этого указывания применительно к кино является опыт грёзы.

В §5 «Грёза как опыт» выявляется вторая важнейшая сторона социального опыта кино.

В пункте а) «Реабилитация грёзы» предпринята попытка придать грёзе в кино позитивный смысл.

Выражением *techne* выступает развлечение – что верно только для кино, однобоко истолкованного как *techne*. Выражением *poiesis* в кино является грёза – что верно как для нигилистической интерпретации кино, так и для субстанциальной. Особенностью нигилистической интерпретации являются психологизация и девалоризация грёзы.

Сравнение фильма с грёзой является общим местом. Однако, как правило, обходят вниманием тот факт, что тон и смысл этого сравнения менялись с течением времени. Если до начала «Золотого века» Голливуда (кон. 1920 г.) отзывы о грёзном характере кино носили скорее апологетический характер, то позже – явно критический, сегодня преобладающий. Скажем, если для Гофманстала (1921 г.) грёза в кино уводит от тяжести повседневной жизни в «истинную жизнь» (и предстаёт спасением для уподобленных машинам масс), то, по мнению З. Кракауэра (1960 г.), киногорёза является скорее суррогатом жизни, компенсирующим её неполноту, формой социальной иллюзии.

В поддержку истолкования киноопыта первыми кинозрителями фактически «высказываются» «философия надежды» Э. Блоха и «поэтика грёзы» Г. Башляра. Блох отличал грёзу от сновидения и связывал её с построением индивидуальных, социальных и космологических утопий. Будучи формой существования надежды, грёза способна воздействовать на исторический процесс и социальную жизнь (она социально «продуктивна» и потому отлична от смежного понятия социальной иллюзии). Башляр полагал, что в опыте грёзы индивид обретает максимальную свободу. Резюмируя размышления этих исследователей, можно сказать, что грёза даёт свободу в построении образа желаемого будущего. Стало быть, кино может брать на себя функцию социального контроля, осуществляя контроль грёзы.

Руку к компрометации грёзы в кино приложил психоанализ, подменив её фантазмом. В действительности грёза и фантазм нетождественны: фантазм, по Фрейдю (в оригинале – *Phantasie*), отсылает к психической реальности индивида, тогда как, по Блоху, грёзовидец связан с другими субъектами и открыт миру. Интерпретируя грёзу как фантазм, отсекают её социальное измерение.

В пункте б) «Грёза и реальность» предпринята попытка, опираясь на социальный опыт кино, заново поставить вопрос об отношении грёзы и реальности.

Кино – первое визуальное фигуративное искусство, которое было избавлено от необходимости подражать природе: киноаппарат воспроизводит действительность, не требуя усилий от человека. Изобразительная реалистичность кино «санкционировала» нереалистическое изображение мира. Кино стало синонимом вымысла.

С точки зрения феноменологической наивности, *кино есть объективация грёзы* – в том смысле, что кино в объективной форме преподносит то, о чём кинозритель «мог только мечтать». Через термин «объективация» раскрывается смысл кино как *techne*, его укоренённость в новоевропейской метафизике. Новоевропейский субъект конституирован способностью представления, т.е. – объективации мира. Предел его чаяний – сделать для себя объектом всё, даже то, что максимально удалено от «объективности», объективируемости. Кино есть закономерный итог развертывания этой установки. Безусловно, пропозиция «мечтаю, следовательно, существую» способна удостоверить субъекта представления самому себе, однако она заводит его слишком далеко, к пределу объективации. Если, с эстетической и социально-философской точки зрения, развитие кино определяется напряжением между его *telos* и *ethos*, то, с онтологической точки зрения, оно определено напряжением между стремлением кино к объективации мира и фундаментальной необъективируемостью присутствия.

Анализируются психологические исследования попыток избежать скуки с помощью грёзы (Э. Клиnger, П.Я. Гальперин): общей чертой исследуемых «грёзовидцев» является их вовлечённость в рутинный труд.

Отношения грёзы и реальности обычно понимаются как антагонистичные. Согласно ницшевскому «моральному» истолкованию метафизики, реальность в платонизме, а затем в христианстве была интерпретирована как тяжесть. Кинематографу то и дело ставят в вину, что он бежит от реального: грёза в кино как «бегство от реального» оказывается скомпрометированной. Однако в действительности *грёза является бегством от моральной интерпретации реальности как тяжести*. Функция кино сегодня – не столько индуцировать грёзу, сколько легитимировать тяжесть реального, которая обусловлена «проклятием труда». Кино стало инструментом примирения с действительностью за счёт фальсификации грёзы.

Трактовка грёзы как «лекарства от скуки» не противоречит хайдеггеровскому курсу, поскольку грёза не переводит скуку на более поверхностный уровень. Если скука является негативным указанием на целостность присутствия (через замыкание временного горизонта), то грёза – позитивным (через размывание субъект-объектной границы).

В пункте в) «Грёза и техника» демонстрируется единство двух этих феноменов.

По Морену, изобретение кино – итог мечты о точном воссоздании реальности: «Наши грёзы подготавливают нашу технику... Наша техника поддерживает наши мечты». На грёзный характер функционирования техники обращал внимание ещё Ф. Юнгер. Такие явно «скучные» и «механические» фильмы, как «Гертруда» (Дрейер), «Дьявол, возможно» (Брессон) и «Стеклянное сердце» (Херцог), производят в то же время максимальное впечатление ирреальности происходящих в них событий.

Описанное отношение техники и грёзы подводит к необходимости переосмыслить сущность технического объекта. Согласно теории Ж. Симондона (1958 г.), фигура-фонное отношение в первоначальном «магическом единстве» после «фазового смещения» (соответствующего субъект-объектной дихотомии) распадается на «религиозную» и «техническую» фазы: первая подхватывает фон, вторая – фигуру. Субъект как продукт «религиозной» фазы опосредует свои взаимоотношения с миром через объект как продукт «технической» фазы. Медиатором между самими «фазами» выступает «эстетическая мысль». Кино как Машина и Чувство, т.е. как соединение двух медиаторов (между человеком и миром и между «религией» и «техникой»), выполняет поэтому двойную функцию связывания.

Грёза безусловно имеет отношение к «фону», но она полностью не принадлежит к «религиозной» фазе: скорее, это рудимент «религии», каким она видится с точки зрения «техники», способ, которым «религия» существует для «техники».

В §5 «Кино и новая метафизическая установка» определяется место и роль онтологии кино в историческом движении мысли.

Согласно М. Фуко, Ж. Делёзу и Ф. Гваттари, на рубеже XVII-XIX вв. происходит «вторжение производства в мир представления» и «крушение представления». Оставаясь, по большому счёту, в плену у «логоса представления» (термин А.Г. Погоняйло), кино через феномены скуки, грёзы, интересного демонстрирует свою принадлежность к новой, посткантiansкой метафизике. Можно говорить о том, что, актуализировав эти феномены в жизни общества, кино *явилось социальной регистрацией новой метафизической установки*. Эту установку можно характеризовать по схеме, предложенной Хайдеггером:

- 1) человеческая самость определяется в кино принадлежностью человека к машине как к способу раскрытия потаённого; тем самым в противовес «нетрудному гуманизму» (выражение Симондона) намечается новая пост-антропологическая конфигурация, ставящая задачу снять противопоставление человека и машины, культуры и техники;
- 2) бытие сущего в кино имеет характер не представления, а производства представления;
- 3) истина в кино девалоризована: зрителю безразлична представленность, соответственно, достоверность зрелища – интересна лишь его интересность;
- 4) кинозритель выравнивается на машину, поэтому машина в кинозале есть «мера всех вещей».

Результаты исследования так сформулированы в **положениях, вынесенных на защиту**:

1. Кино – первая институционализированная форма развлечения и, одновременно, первый вид искусства, рожденные новоевропейской индустриальной техникой. Стремление техники к «эффективному» использованию времени породило феномен скуки. Отсюда: кино является первым социокультурным феноменом, онтологической основой которого выступила скука, и потому имеет приоритет по отношению к её переживанию перед другими искусствами и сферами культуриндустрии. В той мере, в которой скука является, по выражению Хайдеггера, «скрытым предназначением» современности, бытие-в-кино выступает как сгущённая, драматизированная ситуация бытия-в-мире.
2. В идеальном кино, понятом как предел его медиальных возможностей (к которому асимптотически стремится т.н. немассовое кино), объединяются *techne* и *poiesis* как две прежде распавшиеся интерпретации сущности техники. В т.н. массовом кино выражением *techne* является развлечение. Скука в кинозале указывает на разъединение *techne* и *poiesis*, вызванное тем, что в «массовом» кино, ответственном за формирование расхожих представлений о телеологии кино как медиума, *techne* было истолковано единственно как развлечение, т.е. как по-став аффектов.
3. Развлечение и скука историчны в той мере, в которой историчен новоевропейский субъект. Развлечение – исторический «аватар» представления (отсюда двоякий смысл слова «представление»). Аристотелевской социопсихологической нужде в развлечении, т.е. нехватке аффицирования, противопоставлена новоевропейская скука как паскалевская метафизическая нужда в развлечении, т.е. нехватка аффицирования, соединённая с идеей представления.
4. Скука является гибридным образованием (она, по Хайдеггеру, частично объективна, частично субъективна) и потому не схватывается категорией интенциональности. Поскольку традиционная кинотеория, по существу, рассматривает отношение зритель-зрелище как интенциональное, она не придаёт скуке позитивного смысла. Позитивный смысл скуки в кино приобретает в том случае, если зритель и зрелище трактуются не как противопоставленные друг другу, а как части единой субстанции. Единство зрителя и зрелища обусловлено их принадлежностью к «базовому аппарату».
5. Логика кино, истолкованного как единство *techne* и *poiesis*, не уместается в новоевропейскую парадигму представления / развлечения. Аффективная связь между кинозрителем и кинозрелищем, понятыми как части единой субстанции, устанавливается не через развлечение (аффицирование), а через интерес. Оппозиция скука-развлечение не совпадает с оппозицией скука-интерес, т.к. логический объём интересного больше объёма развлекательного на скуку (развлечение может быть скучным, скука не может быть развлекательной, но может быть интересной). Поэтому интересное, будучи совозможным с развлечением, находится по ту сторону оппозиции скуки и развлечения. Возникновение современного смысла слова «интерес» зафиксировало кризис новоевропейской субъективности.
6. *Poiesis* в кино выражен грёзой. Кино есть объективация грёзы (т.е. соединение *techne* и *poiesis*). Грёза есть указание на границу объективации, на рубеж между «я мыслю» и «мною мыслят» либо безличным «мыслится». Глубинная скука, объективным коррелятом которой выступает объектность как таковая, является указанием на расколотость присутствия. Т.о. скука и грёза сходны в том и потому, что они с разных сторон сходятся к мыслимому пределу новоевропейской философии

представления. Вектор движения от скуки к грёзе 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).

7. Опыт кино, определённый с позиции, трактующей кино только как *techne*, т.е. как опыт развлечения и скуки, является, с точки зрения единства *techne* и *poiesis*, опытом скуки и грёзы. Скука и грёза составляют специфическое содержание социального опыта кино. Кино явилось социальной регистрацией новой метафизической установки, вызванной «вторжением производства в мир представления» и ориентированной на схватывание гибридных субъект-объектных образований.

Если предположить наличие гомологии, глубинного взаимосоответствия между бытием-в-кино и социальным бытием, то изложенная в настоящей работе субстанциальная теория кино даёт повод для оптимизма: человек в XX в. стал ближе к миру – природному, техническому и социальному. Однако сам медиум кино не рассчитан на то, чтобы связывать индивидов друг с другом, как это делал, напр. театр: кинозритель связывается с другими зрителями *postfactum*, в ходе последующей «работы фильма». Основная задача кино как средства есть скорее вертикальная связь индивида с социальными институтами. Этот «недостаток» киномедиума должен быть компенсирован *postindustrialными* медиа, на которых лежит задача непосредственной связи индивидов, или «*трансиндивидуации*».