

Сумеречное
воображение:
*вымысел, миф
и иллюзия*

Фредерик Нейра

Перевод с французского
Марины Бендет
по изданию:
© Neyrat F. L'imagination
crépusculaire // Multitudes.
2012. № 1(48). P. 135–144.
Публикуется с любезного
разрешения автора

Доктор философии, доцент отделения сравнительного литературоведения Висконсинского университета в Мэдисоне.

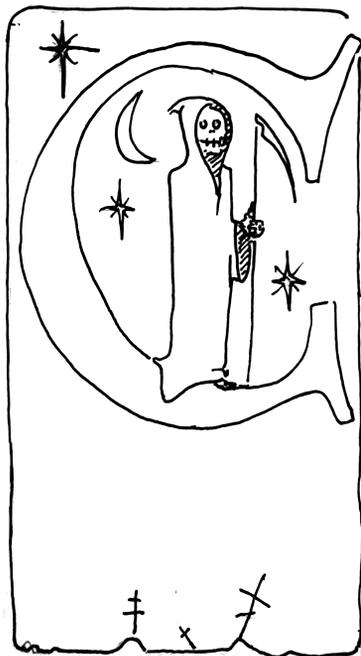
Адрес: 934 Van Hise Hall, 1220 Linden Dr.

53706–1557, Madison, WI 53706, USA.

E-mail: neyrat@wisc.edu.

Ключевые слова: сторителлинг; фикция; воображаемое; реклама; немецкая классическая философия; психоанализ.

Сторителлингу, как и всем фикциям капитала, свойственно вытеснение той ночной сущности воображения, которую Гегель сравнивал с «ночью мира». Отправляясь



Сторителлингу и прочим невероятным историям, всем фикциям капитала, кажется, свойственно вытеснение той ночной сущности воображения, которую Гегель сравнивал с «ночью мира», Фихте — с изначальным представлением о чувственно данном, а Шеллинг — с силой воображения, о-формления (*in-formation, Einbildungskraft*) абсолютной бесформенности. Отправляясь в данном вопросе от немецкого идеализма, я называю *сумеречным воображением* то, что предшествует *формированию* миров, мифологическим созданиям, а равно и произведениям кино. Этим последним и посвящено настоящее исследование. Если фик-

от немецкого идеализма, автор называет *сумеречным воображением* то, что предшествует *формированию* миров, мифологическим созданиям, а равно и произведениям кино. Некоторые выявляемые функции великих нарративов (чей закат возвестил Жан-Франсуа Лиотар) и мифов в действительности не исчезли: они изменились, обрели новое место и интенсивность. Невозможно понять то, что пытается передать воображение, не отсылая его к бессознательному и к негативности. Слишком часто в состоянии глубокой спячки оказывается способность антикапиталистической политики объяснять, возобновлять, проецировать, передавать созидательное воображение.

Мы постепенно просыпаемся. Но прежде всего нам не следует использовать это пробуждение, чтобы бежать от наших снов об освобождении: Славой Жижек вслед за Жаком

Лаканом и Зигмундом Фрейдом напоминает, что порой мы просыпаемся лишь для того, чтобы избежать столкновения с тем *чистым*, нестерпимым *желанием*, которое дает нам сон. Проснуться, чтобы продолжать спать... Цель — не политизировать эстетику сна, а выяснить параметры воображения в политике. Известно катастрофическое использование мифа в нацизме (Филипп Лаку-Лабарт, Жан-Люк Нанси). Но возникает вопрос, возможно ли, желательно ли избавление политики от *всякого* воображения. Автор предполагает, что никакая работа по созданию подлинного вымысла не может и не должна обходиться без такого *мифосозидания*, предполагающего локальные галлюцинаторные образования, объединяющие в себе восприятие и воображение. Нет никаких оснований оставить на откуп капиталу все пространство воображаемого, на которое он посягает.

ции о капитале могут умело использовать некоторые эффекты такого воображения, применять определенные его свойства, то они все же не в состоянии высвободить его *заряд* — и это нам следует взять на себя, в эстетическом и политическом плане, во имя *психической экономики сделанного воображением вклада*, оставляющего место как для пассивности, так и для без-образности.

Зарядные устройства

О каком заряде идет речь? О какой задаче, какой интенсивности? Каковы будут его баллистика и его цели? В середине 1970-х годов Жан-Франсуа Лиотар сумел констатировать конец «метанарративов» — повествований, имеющих «легитимирующую функцию». По мнению Лиотара, общей функцией крупных нарративов и мифов является легитимация социальных институтов и практик. Но если мифы ищут свою легитимацию в некотором изначальном действии, то метанарративы обосновывают свое существование «будущим, которое следует создать, то есть идеей, которую необходимо воплотить в жизнь», будь то свобода, просвещение,

социализм или же «общее обогащение»¹. Пора проверить это общепринятое предположение как с эстетической, так и с политической точек зрения. Я, в частности, считаю, что некоторые выявляемые функции крупных нарративов и мифов в действительности не исчезли: они изменились, детерриторизировались либо ретерриторизировались, обрели новое место и интенсивность. Чтобы это показать, необходимо вновь выявить место и функцию воображения, а также того, чем творение — в самом радикальном смысле слова — обязано воображению. Невозможно понять то, что пытается передать воображение, не отсылая само воображение к предположению о бессознательном и к определенной форме негативности, независимо от того, активно ли в данный момент воображение или пассивно. Опираясь на психоанализ и на немецкий идеализм, я постараюсь показать, что существует три типа воображения — от наиболее безобидного до наиболее опасного, от самого очевидного до совершенно парадоксального.

И напротив, слишком часто в состоянии глубокой спячки оказывается способность антикапиталистической политики объяснять, возобновлять, проецировать, передавать созидательное воображение. Лишь будущее сможет показать, какое из ныне происходящих событий имеет значение — европейское движение «разгневанных» (*indignados*) или бурное распространение явления *Occupy Wall Street*. Мы постепенно просыпаемся, но прежде всего нам не следует использовать это пробуждение, чтобы бежать от наших снов об освобождении: Жижек² вслед за Лаканом и Фрейдом напоминает, что порой мы просыпаемся лишь для того, чтобы избежать столкновения с тем *чистым*, нестерпимым *желанием*, которое дает нам сон. Проснуться, чтобы продолжать спать... Но существует ли такое радикальное направление в политике, которое в ходе истории хотя бы однажды — на счастье или на беду — не оказалось сомнамбулическим?

Я не стремлюсь здесь «пришить» политику к эстетике сна, к искусству (Бадью) или к мифеме (Лаку-Лабарт), и было бы непоследовательно осмысливать политику на основании эстетики. Однако мы знаем, сколь катастрофическим образом использовался миф в нацизме — по этому поводу Филипп Лаку-Лабарт и Жан-Люк Нанси написали несколько решающих текстов³: гал-

1. Lyotard J.-F. *Le Postmoderne expliqué aux enfants*. P.: Galilée, 1986.

2. Žižek S. *Looking Awry*. Cambridge: MIT Press, 1992.

3. См., напр.: Lacoue-Labarthe Ph., Nancy J.-L. *Le mythe nazi*. La Tour d'Aigues: Editions de l'Aube, 1991.

люцинирование о формировании чистой нации дается лишь ценой истребления того, что такой общности противостоит. Тем не менее сразу же возникает несколько проблем:

1. Следует ли избавляться от любого вымысла в политике? Если да, то какой ценой (если только это не вымысел о реальном без какого-либо воображаемого, кроме самого капитала)?
2. Если нет, возможно ли очистить вымысел от всего «мифологического»? Не это ли в действительности и называется *сторителлингом*?
3. Должна ли «мифологическая» составляющая осмысливать себя в соответствии с представлениями Лаку-Лабарта и Нанси как идентификационный элемент, функцией которого является мечтание о самопроизводстве абсолютного предмета? Разве это не всего лишь одно из возможных *использований* такой составляющей? И существуют ли другие?

Мое предположение состоит прежде всего в том, что никакая работа по созданию подлинного вымысла не может и не должна обходиться без такого *мифосозидания*, предполагающего локальные галлюцинаторные образования, объединяющие в себе восприятие и воображение. В отличие от Гегеля, Гёльдерлина и Шеллинга в 1796 году, я не ищу «новую мифологию», однако считаю жизненно важным возврат к созидательному воображению, на котором построены мифы. Моя задача не в том, чтобы имитировать сцену мифа (это было бы столь же гротескно, как и возвращение языческих богов), но в том, чтобы поощрять вымышленные пространства (сценические, литературные, виртуальные), в которых тело наблюдателя, читателя, зрителя может быть *заряжено* тем, чего недостает фикциям капитала. Расположенные между Единым мифической идентификации и неолиберальным рассеянием, избавленные от груза чистого происхождения, равно как и от всякого телеологического вектора, эти *сумеречные пространства* единственно способны отделить настоящее от самого себя.

Подлинная история сторителлинга

Реклама, *мягкая* пропаганда и дискурс политиков сегодня рассказывают нам истории, побуждающие покупать, голосовать, вести себя определенным образом. Это — *сторителлинг*. По мнению Кристиана Салмона, *сторителлинг* заключается не в пе-

рассказывании прошлого опыта, он «намечает линию поведения, направляет эмоциональные потоки», что приводит к «отождествлению себя с моделями» и к «соответствию протоколам»⁴. Подобные рассказы «исследуют не условия возможного опыта, а способы его подчинения». Их цель — не соблазнить и не убеждать, но «создавать эффект веры, убеждения».

Это совсем не новое явление. Разве не всегда верховные институты стремились создавать «убеждения», обрисовывать «поведение» на примере «моделей» и «протоколов»? Таким образом, достаточно следовать территориализациям верховной власти для того, чтобы узнать имена глашатаев тех сил, которые стремятся завладеть воображаемым. А это предполагает, что нам следует выйти из предложенных Фуко рамок, связанных с исследованиями в терминах власти, властных отношений и власти над отношениями. Ведь всегда найдется нечто или некто, чтобы, если это будет необходимо, хлопнуть вас по плечу и попросить засунуть ваши права куда подальше. Сегодня государство подчиняется рейтинговым агентствам, финансовым рынкам и транснациональным компаниям. Именно они пытаются определять линии поведения и будут продолжать заниматься этим, пока ничто им в этом не помешает.

Проблема состоит, скорее, в том, чтобы рассмотреть, что происходит, когда производство убеждения находится в руках специалистов по коммуникации, политехнологов и прочих инженеров духа. И здесь следует отметить исключительную скудость используемых пока историй. Это вымысел низкой интенсивности. Если глава компании хочет продать один из филиалов своей компании, он говорит потенциальным покупателям: «Я расскажу вам красивую историю» — и рассказывает о росте товарооборота. Думать, что люди могут быть одурачены и этакой красотой, и самой этой историей, значит предполагать в них ту степень слабоумия, которая больше говорит о циничности аналитика, нежели о предполагаемом уровне мыслительного развития людей. Думать, что реклама рассказывает истории, на основании которых формируются акты потребления, — значит не только использовать слово «история» в весьма низком его значении, но и ошибаться относительно причин, вызывающих покупку: такие причины связаны не с эффектом веры, но с техниками огулпления, создавать которые призваны торговые центры (этот

4. *Salmon Ch. Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits.* P.: La Découverte, 2007. P. 16–17.

выдающийся пример современного нагруженного, то есть фактически *разгруженного*, пространства) с помощью шизогенного опущения и прочих нездоровых спецэффектов.

Мы сразу же видим абсурдность желания противостоять *сторителлингу* напрямую, по горизонтали: это будет равносильно тому, чтобы противопоставлять одной коммерческой кампании другую такую же, какими благими политическими намерениями она ни была бы исполнена. Любой проект, представляющий собой попытку произвести контрфигции, для начала должен будет задаться вопросом о том, что же вытеснено в таком *сторителлинге*, то есть использовать для анализа вертикальную рамку, позволяющую выявить причины его скудости. Отныне мы будем отмечать использование идентификационной схемы, которую Лаку-Лабарт и Нанси относили к схеме мифической. Но неолиберальные фикции стремятся произвести такой «тип» гибких человеческих существ, который бы не слишком цеплялся за предлагаемые ему убеждения, поскольку в наши дни всякий должен обладать способностью к быстрой смене убеждений. Первый урок: *идентификационно-коллективная функция территориализовалась в неолиберальных фикциях*. Парадигма Гарри Поттера: пустой персонаж, который может быть заполнен чем угодно. Но это форма идентификации, беспрестанно стремящаяся к самоопровержению, не желающая удовлетвориться каким-либо именем собственным и рискующая испытать идентификационную тревогу, которую капитализм умело подогревает ради значительной собственной выгоды — управления субъективными настройками, необходимыми для его постоянного преобразования.

Бессознательное, отрицание и воображение

Какое же воображение задействовано в таких автоматических фикциях? Можно утверждать, что неолиберальные фикции представляют собой имманентные психологические объекты, нацеленные на создание поверхностных эффектов. Шеллинг в своей «Системе трансцендентального идеализма» различает: а) естественное производство, идущее от бессознательного к сознательному; б) художественное производство, предполагающее движение от сознательного к бессознательному; в) ремесленное производство, располагающееся в плоскости «сознание—сознание». Именно в этой плоскости развивается сторителлинг, сродни в этом эпохе, стремящейся добровольно отгородиться

от всякого представления о реальности внешнего, о радикальной инаковости или об опасном изменении. Проще говоря, сегодня мы не верим в существование бессознательного. Эгопсихология, с которой Лакан бился в 1950-е годы, сегодня прочно обосновалась в умах (см. очаровательный, впрочем, сериал канала HBO под названием *In Treatment*). Разумеется, это не мешает бессознательному существовать, то есть находить свое воплощение в жизни в виде подавлений, симптомов, тревоги, оговорок или снов. Но такое воплощение отрицается, то есть заново воплощается, в том, чем оно не является, через использование психотропных средств или когнитивистско-поведенческих терапий, через любые дискурсы, делающие из человека «Я», привязанное к телу в соответствии с ограничительной (нормативно-инстинктивной) трактовкой «Я». В наше время не зря наблюдается сужение уголовной невменяемости для сумасшедших. И не зря организатор террористических актов в Осло в июле 2011 года будет считаться «террористом», а не душевнобольным, выражающим коллективный симптом. Когда перестаешь верить в бессознательное и в вытеснение, начинаешь контролировать.

Однако отрезанное от бессознательного воображение *функционализируется*, то есть сводится к глобальной *направленности* на воспроизводство: я представляю себе то, чего не вижу, как нечто идентичное, разве что с минимальными вариациями, тому, что я уже видел. И напротив, *дефункционализированным* воображением мы называем способность создания образа, уже не имеющего строгой привязки к воспоминанию. В этом темном лесу я воображаю то, чего еще никогда не видел. Это «ночь мира», о которой говорит Гегель, ночь «бесконечно множественных образов» — «то тут внезапно является окровавленная голова, то там какое-то белое видение, и так же внезапно исчезают», бесконечно подвижные формы с размытыми контурами. «Ужасная» ночь, которую можно увидеть в глазах всякого человека, ведь «человек и есть эта ночь»⁵. В объяснении, предваряющем это невероятное описание, Гегель уточняет важную вещь: определенный здесь образ представляет собой «объект, устраненный в качестве сущего». *Такое воображение дефункционализируется только фактом совершения операции по отрицанию того, что есть*, в пользу того, что не существует или же едва существует, еще не существует либо существует на короткое время. Если символ

5. Hegel G.W.F. Philosophie des Geistes. Jenaer Systementwürfe III / D. Henrich (Hg.). Hamburg: Meiner, 1987. S. 172.

придает идеальную консистенцию такому не-существованию — в форме понятия, слова, любого рода символической и постоянной абстракции, — то можно сказать, что образ ночи мира обладает парадоксальным статусом, являясь одновременно не-существующим и не-символическим, своего рода промежуточным пространством, откуда, кажется, могло бы возникнуть все что угодно; подвижным пространством, *неподвластным субъекту, таким, которым субъект не может завладеть*. Бессознательное — это как раз такой разрыв в действии, такое фундаментальное отрицание, такое искажение, открывающееся в пространство воображения. Но какого? Ведь сам термин неоднозначен. На деле имеется три типа воображения:

- 1) *дневное воображение*, «воспроизводящее производство», приблизительно калькирующее реальность. Дневное воображение зависит от пространства воспроизведения, символики и сознания, оно прекрасно обслуживает фикции капитала, которые умело внедряют в него свои нормы и, просочившись в него, формируют реальность;
- 2) *ночное воображение*, порождающее поток образов, которые появляются на экране психики, притом что сознание не принимает относительно них какого-либо решения. Воспроизведение здесь подвижно, оно тесно связано с принципом «ночи», который постоянно его отменяет, погружая в пространство без образов. Здесь снова ничто не мешает господствующим силам использовать такую подвижность, такую онтологическую гибкость, но тем не менее уже недобровольно рокочет ночь;
- 3) *какая ночь?* Гегель говорит нам о «ночи мира», однако описывает нам лишь мир ночи. Назовем *сумеречно-творческим*⁶ *воображением* то, что стремится не столько, в терминологии Лакана, к (подвижному) воображаемому и к (стабильной) символике, сколько к (искаженной) реальности. Если первые две формы воображения предполагают отрицание и бессознательное (иначе говоря, вытеснение), то последней *не хватает отрицания*. Она утверждает, *самоутверждается, рискуя отрицать существующее в пользу несуществующего*. Такова присущая ей опасность.

6. В оригинале — *imagination cré(e)pusculaire*, что отсылает нас одновременно и к *crépusculaire* («сумеречный»), и к *créer* («творить, создавать»). — *Прим. пер.*

Теория сумеречно-творческого сознания

Известно, что Фихте беспрерывно пытался описать такое творческое воображение, которое пусть и не создает напрямую, подобно богу, бытие, но является тем, *посредством* чего что-либо представляется как воспринимаемое, *определяя так или иначе* то, что полагает «Я». Такое воображение создает не иллюзию реальности, но саму воспринятую (а не просто доступную восприятию) реальность до всякого разделения на истину и ложь. Согласно «Наукоучению», «Я» не знает, что воображение создает такую реальность, так как подобное действие не «рефлексивно, оно не приписывается „Я“»: «мы не осознаем» образ, которым такая данность «представлена рассудку», такое первоначальное представление остается недостижимым для сознания. «Отсюда наша четкая убежденность в реальности вещей, существующих вне нас, независимо от всякого вмешательства с нашей стороны, так как мы не осознаем силы, которая их производит». Уверенность в существовании того-что-вне-нас связана, следовательно, с онтологической неспособностью непосредственного ухватывания воображением — в нем как таковом нет ничего, кроме того, *посредством* чего осуществляется определение; оно — своего рода изначальное опосредование. Присущее ему бессознательное — из разряда не вытеснения, а не-существования, признака бессилия, изначально закрытого доступа. Да будет благословенно это бес-сознательное, ведь без него фихтевское «Я» погрузилось бы в мир образов и двойников... Одним словом, было бы неверно полагать, что вещи естественным образом существуют вне нас, что реальность положена вне нас без всякого вмешательства с нашей стороны. Мы просто не осознаем самого факта нашего вмешательства, это происходит как бы помимо нас. Но и, напротив, верить в то, что реальности не существует и что все есть иллюзия, потому что все изначально является плодом воображения, было бы столь же неверно. Ни вуали, которую нужно поднять, ни истины, скрывающейся за иллюзией: подобное воображаемое производство неизбежно и основополагающе.

Психология и нейробиология, возможно, смогут предоставить нам некоторые дополнительные разъяснения относительно реальности такого воображения. В ходе нашего биологического развития мы никогда генетически не ассоциировали *одну* реальность с каким-то *одним* образом, *одно* восприятие с *одним* представлением: наше отношение к миру составляет то, что Франческо Варела называет «странными петлями», «само-

настраивающимися рекурсивными процессами», которые, запутывая связи, соединяют реальность с воображаемым⁷. Сюда следует добавить разъяснение такого *изначального переплетения*. Лобные доли мозга, отвечающие за способность человека фокусировать внимание, достигают зрелости только примерно к 20 годам. В период от рождения и до 3 лет лобные нейроны не покрыты миелином; в это время наблюдается производство самых разных нейронов, что приводит к переплетению результатов чувственного восприятия, эмоций и образов-воспоминаний. Таким образом, сознание «расширено», как поясняет Элисон Гопник (профессор психологии в Беркли⁸), а разум открыт без разбора всему, что ему дано. Преимущество для отбора — в дарвиновском смысле — такой анатомической и функциональной незрелости лобных долей состоит в возможности временного расширения и активизации способностей к обучению и открытию нового при предоставлении полной свободы воображению. В ходе эксперимента, проведенного в 2004 году в израильском исследовательском институте Вайцмана, нейробиолог Рафаэль Малах, используя магнитно-резонансный томограф, показал, что во время кинопросмотра лобные доли мозга у взрослых людей пассивны...

Такое слияние восприятия с воображением обретает в галлюцинации одно из самых значимых своих выражений. Действительно, галлюцинация — это место фундаментального утверждения, предмет которого располагается в «галлюцинаторном удовлетворении желания», если использовать выражение Фрейда: согласно ему, желание во сне *галлюцинировано*, в форме галлюцинации оно обретает веру в реальность своего воплощения. Можно сказать, что в отличие от фихтевского воображения галлюцинаторная активность не только определяет предмет, но и помещает его на место «Я». Однако в обоих случаях оспаривается представление о реальности, которая для субъекта якобы безусловно предшествует воображению. Подчеркнем еще раз

7. Восприятие всегда связано с предварительными отображениями, которые сообщают ему: в конкретной точке, где нервное волокно подключается к коре головного мозга, подключается и множество других волокон, идущих от других участков мозга. Есть лишь узлы и сети. Что означает, что невозможно следить за *одним* нервным волокном, пока не обнаружится *единственное* восприятие, являющееся *единственным* источником отображения. См.: Varela F. *Autonomie et connaissance*. P: Seuil, 1989.

8. Gopnik A. *Comment pensent les bébés?* P: Le Pommier, 2007.

этот важнейший пункт: здесь никоим образом не утверждается, будто галлюцинация заменяет собой реальность; речь лишь о том, что существуют такие выражения сумеречного сознания, через которые смешиваются реальность и воображение. Именно так нам и следует переосмыслить и перевернуть идеи Фихте: вместо того чтобы просто рассматривать способность некоего «Я» воображать реальность, нам следует локализовать перепутанные частицы сумеречно-творческого сознания. Эти последние изначально избегают «Я» и находят воплощение в психических или технических (психотехнических) образованиях.

Миф и кино

В какой художественной форме находит свое наиболее яркое выражение воображение такого типа? Здесь нам может оказаться полезным обращение к Шеллингу. Попробуем осмыслить это положение шеллинговской «Философии искусства»: «Поскольку поэзия являет собой то, что о-форм-ляет (*Bildende*) материю, так же, как искусство в своем узком значении являет собой то, что о-форм-ляет форму, постольку и мифология представляет собой абсолютную поэзию, иначе говоря — поэзию вообще (*in Masse*)». Шеллинг признает наличие у воображения (*Einbildungskraft*) мощи, силы о-форм-ления, без которой не существовало бы никакого обособления Абсолюта. Если в теоретическом плане мне не близка идея такого нисходящего онтологического движения (в – свободном — падении Абсолюта в сторону частного), я все же придерживаюсь здесь представления о первоначальном о-форм-лении, объединяющем, если использовать словарь Шеллинга, реальное и идеальное:

Тот, кто еще может спрашивать, как такие высокообразованные умы, как греки, могли верить в действительность богов... только доказывает, что он сам не дошел еще до того уровня образованности, при котором как раз идеальное есть действительное, и много действительнее того, что именуют действительным. В том смысле, в каком обиденный рассудок верит в действительность чувственных вещей, те люди вообще не мыслили богов и не считали их ни действительными, ни не-действительными. В более высоком смысле они были для греков более реальны, нежели всякая иная реальность⁹.

9. Русский перевод цитируется по изданию: Шеллинг Ф. В. Й. Философия искусства. М.: Мысль, 1966. С. 90–91. — Прим. пер.

Что касается этих греческих богов, то речь идет не о том, чтобы истолковать их каким-либо образом; *они не означают, они существуют*¹⁰ в соответствии с онтологическим реестром, который, как говорил уже Фихте, не является ни верным, ни ложным, ни эффективным, ни неэффективным, но почти *над-реальным*, галлюцинаторным или хотя бы содержащим галлюцинаторную составляющую, без которой эти боги были бы лишь типичными элементами некоего *сторителлинга*...

Моя гипотеза заключается в том, что кино, говоря словами Бергсона, являет собой наиболее современную «машину по производству богов». В этом смысле оно — наша *поэзия вообще (en masse)*. Если — вновь обратимся к Шеллингу — мифология представляет собой «первое смутное предчувствие вселенной», следует признать то же свойство и за кино: космологическую или космополитическую составляющую. Последняя представляет собой интегрирующую способность кино, которую я называл бы *онтологическим пылесосом*¹¹, способным организовать работу совокупности чувствительных механизмов. Как «мифологические поэмы не могут считаться ни намеренными, ни ненамеренными», ибо они не были изобретены с расчетом на какое-либо значение, но такое значение присовокупилось к их бытию, так и кино *определяется прежде всего через способ существования*. По этой причине одинаково абсурдно говорить и «я не верю, что персонажи фильмов действительно существуют», и «я верю, что они существуют». Здесь идеал эффективен, а кино реальнее, чем реальность. Отсюда и поверхностность кинематографических интерпретаций, разбирающих значение, еще не проанализировав форму. Некоторые фильмы отлично иллюстрируют такое мифосоздающее свойство кино: «2001, Космическая одиссея» (Стэнли Кубрик, 1968), «Свет» (Сулейман Сиссе, 1987) или «Нефть» (Пол Томас Андерсон, 2007). Всякий раз в тишине демонстрируется первоначальная сцена, отсылающая к вневременному, к незапамятному, к без-образному, которое и создает возможность для памяти, исторической хронологии и образов. Всякий раз, как отметил в «Голом человеке» Клод Леви-Стросс, интерпретация сама становится элементом мифа.

10. «У Гомера, как и всегда в представлениях пластических искусств, мифы используются не в аллегорическом значении, но с абсолютной поэтической независимостью, как самодостаточная реальность» (Там же).

11. См. в этой связи мою статью: *Avances sur images* в журнале *Rue Descartes: Neyrat F. Avances sur images // Rue Descartes. Octobre 2006. № 3 (53). P. 15–29.*

Исчерпывающее исследование могло бы показать наличие подобной мифосоздающей схемы и, казалось бы, в более классических полнометражных фильмах. Ведь, безусловно, есть фильмы, помещающие идеал ниже идола, мифическое ниже *сторителлинга*, сумеречно-творческое воображение ниже воображения дневного, — фильмы, как бы анестезирующие бессознательное. Давайте вновь вспомним Гарри Поттера, который отвергает незапамятное, делая выбор в пользу пригодного для употребления настоящего, или, точнее, использует незапамятное в качестве инструмента потребления: вместо того, чтобы открыться исключительности этого времени, он использует его, чтобы «уже всегда» устранить то, что могло бы стать уникальным. Фильмы такого типа фактически покидают сферу кино, чтобы подчиниться вполне узнаваемой силе — рекламным агентствам. В этом случае сумеречно-творческое воображение находится в своем наименее развитом состоянии. Машина по производству богов превращается в *Flash*-приложение для коммерциализируемой психической площадки, на которой все должно стать видимым.

Коллективное бессознательное кино-мира (*cinéma-monde*)

Остается неразрешенным следующий вопрос: видеоигры, которые все чаще и чаще представляют собой настоящие фильмы с настоящими актерами, не превзошли ли они уже кино? Не являются ли они, подобно виртуальным 3D-реальностям типа *Second Life*, еще более мощными объединительными пылесосами? Это вполне возможно, но, собственно, здесь и заключена проблема, которую нам следует решить: о каком превосходстве идет речь? В «Диалектике просвещения» Адорно и Хоркхаймер утверждают, что если «внешний мир» становится «простым продолжением того мира, который мы открываем в кино», то причина этого в том, что индустрия культуры, «превосходящая в данном отношении театр иллюзий», подменила собой способность к воображению отдельных людей: эта индустрия «более не оставляет воображению и разуму зрителей никакого измерения, в котором они могли бы двигаться». Если зритель может «отождествить» вымысел с реальностью, то причина тому в том, что ни одна игра, ни одно пространство, ни один интервал воображения не могут втиснуться между воспринимаемым культурной индустрии и воспринимаемым так называемой реальности; «для воображения больше нет места» — индустрия культуры все «схематизирует» вместо нас. Важно здесь следующее: два эти

автора увидели, что проблема состоит не в подмене реальности фикцией, как часто ошибочно полагают, а в атаке на воображение. Но в каком смысле?

Кино — это искусство, скорее, не тотальное, а *мировое*. У каждого фильма имеется целый производящий его коллектив, мир, который нужно было создать или воссоздать, общество со своим сценаристом и своей парикмахершей. Не существует кино без сообщества, каким бы малым это сообщество ни было: супруги, братья (сколько в кино братьев!), группа друзей или потенциальная, воображаемая, чаемая группа. Какими бы ни были намерения мажоров от культуры, в кино происходит гораздо больше, чем предполагается изначально. Сколько групп сопротивления появилось в Индии или в Палестине после выхода фильма «Аватар», который при этом можно рассматривать в качестве инструмента перехода к иной материальной и психической экономике в сфере кино! В этом смысле кино всегда выявляет своего рода коллективное, или же транс-индивидуальное, бессознательное, неподвластное тем, кто кино производит. Перед лицом фильма ни один зритель не одинок, он входит в это произведение, оказывается внутри фильма не в том смысле, как если бы он просто был в нем изображен и идентифицировал бы себя с его персонажем, но потому, что он участвует в представленном в этом фильме транс-индивидуальном. В определенном смысле чем более фильм *мировой* (в значении, которое я уже пояснил), тем более мировым оказывается и его производительно-бессознательное воображение, неподвластное воле того, кто хотел бы его дезинфицировать в культурном смысле, чтобы сделать пригодным для всеобщего потребления. Такова, если хотите, *хитрость мира*. Несмотря на то, что некоторые фильмы, скажем, к примеру, «Бобро пожаловать»¹², были созданы, пожалуй, для того, чтобы защититься от этой хитрости. В них царит клише, идеальное воплощение дневного воображения. И здесь следует говорить о градации фильмов: чем более мифосоздающим является фильм, тем более необходимым оказывается сумеречно-творческое воображение, тем более выражено в таком фильме транс-индивидуальное бессознательное, тем более важно оставить в нем место для темного, загадочного.

12. В оригинале *Bienvenue chez les Ch'tis*, дословно «Добро пожаловать к Ш'тям»: французская комедия 2007 года, режиссер Дани Бун. Приведенное название фильм получил в российском прокате (вышел в России на экраны в 2010 году).

Что же касается видеоигр¹³, то они предполагают способ действия, *блокирующий сумеречно-творческое воображение в пользу постоянного внимания к тому, что происходит беспрерывно*. Именно к ним, как мне кажется, применимо высказывание Адорно и Хоркхаймера. Давайте вспомним здесь о шутерах от первого лица — *FPS, First Person Shooter*, — в которых игрок, *действуя, одновременно подвергается различным испытаниям*. Двойное ограбление, замаскированное в одном действии, которое состоит именно в том, чтобы устранить *из вида* все неожиданно возникающее перед игроком. Загримированное под нежелательное устраняется все непредвиденное. Когда *массовая игра* становится *massively multiplayer*, то она используется для *истребления* памяти и воображения ради некоторой паратактической группы лиц, обменявших темноту кинозала на неумолимый свет.

Вклад воображения и его психическая экономика

Парадоксальным, казалось бы, образом, для высвобождения воображения необходима определенная пассивность — время, потраченное ни на что. Вопрос, встающий перед нами в терминах высвобождения воображаемого, касается прежде всего не нашей деятельности, не самопроизводства образов, но способности *на какое-то время* прервать потоки деятельности. Вот что должна принимать во внимание психическая экономика доли, вносимой воображением.

Чтобы избежать одновременно и сна наяву, присущего *сторителлингу*, и насыщенного внимания, свойственного видеоиграм, контрфикциям следует открыть для себя сумеречно-творческое пространство дремоты, в котором тень ночи оберегает разум от побуждений к действиям. Отстаивание определенной формы пассивности может удивить, даже обеспокоить. Весь западный разум строился на исключении *mythos* в пользу деятельности по рационализации мысли ею же самой. Здесь я напомним о своем предположении: реальное и воображаемое перепутаны как минимум в одной точке, творческое воображение неистреби-

13. Во Франции порядка 24 млн активных пользователей видеоигр — это 42% населения страны. В день на видеоигры тратится 27 млн часов, то есть порядка 1 часа 20 минут в день на каждого пользователя.

мо, проблема заключается в том, чтобы узнать, что с ним делать. Ибо культурное производство идет дальше и дальше в использовании этой спутанности, все более завладевая воображаемым. Так, выход фильма «Аватар» в 3D обозначает переход от кинематографа к чему-то иному, связанному не так с движением, как с галлюцинацией: к *галлюграфии*, к *осуществленной галлюкинематографии*. Боги постоянно получают новые перевоплощения. Вопрос о творческом воображении должен ставиться в связи не только со способами его воплощения, но и с тем, каким образом оно переносится, отражается, передается, повторяется или отбрасывается. Именно это всегда происходило в сообществах зрителей, комментирующих фильмы. Но такой комментарий должен иметь задачей не только *объяснение* кино, но, скорее, его *изменение*, сказал бы я, на манер «Тезисов о Фейербахе». Такое изменение, безусловно, проходит через формы присвоения средств производства в технологическом значении этого слова. В эпоху интернета сформировались сообщества пользователей, способные внести свой вклад в разработку общих платформ посредством социальных сетей. Тем не менее, чтобы какая-либо платформа смогла избежать банальности постоянного производства, психическое должно также быть способно сжиматься, наблюдать, как самоцель, вне какого-либо применения, за любым предустановленным использованием или производством¹⁴.

Под пассивностью я понимаю здесь не абсолютное ничегонеделание, а двойную открытость: открытость тому, что идет из наиболее чуждого внешнего и из наиболее близкого нам внутреннего мира. Парадоксальным образом именно через такие моменты доступности и можно овладеть сумеречно-творческим воображением как таковым, в его столкновении с невозможным, о существовании которого оно и свидетельствует. Отныне речь более не идет ни о том, чтобы выйти из мира образов, ни о том, чтобы окончательно погрузиться в него, как предлагают нам некоторые поклонники капитализма; но лишь о том, чтобы допустить непринужденное появление без-образности, чтобы быть доступным для тех «скобок», что преследуют сумеречно-творческое воображение, «скобок» забытых и являющих собой следы

14. «Те, кто считает, что игра — это потеря времени, имеют архаико-ностальгическое представление о производительности», — утверждает игровой дизайнер Джейн МакГонигал, перечисляя четыре критерия, которые позволяют оценить «производительность» игры: эмоция, отношение, смысл и чувство успеха (URL: <http://playtime.blog.lemonde.fr/2011/09/17/le-jeu-video-peut-il-changer-le-monde>).

бессознательного. Только подобная доступность может наметить наступление сумерек, а это понятие, как утверждает словарь, означает одновременно и закат, и восход солнца, зарю. Задачей мировых сообществ остается воплотить эту зарю политически, ускорить ее приход.

Литература

- Checola L. Le jeu vidéo peut-il changer le monde? // Le Monde Blogs. 17.09.2011. Режим доступа: <http://playtime.blog.lemonde.fr/2011/09/17/le-jeu-video-peut-il-changer-le-monde>.
- Gopnik A. Comment pensent les bébés? P.: Le Pommier, 2007.
- Hegel G. W.F. Philosophie des Geistes. Jenaer Systementwürfe III / D. Henrich (Hg.). Hamburg: Meiner, 1987.
- Lacoue-Labarthe Ph., Nancy J.-L. Le mythe nazi. La Tour d'Aigues: Editions de l'Aube, 1991.
- Lyotard J.-F. Le Postmoderne expliqué aux enfants. P.: Galilée, 1986.
- Neyrat F. Avances sur images // Rue Descartes. Octobre 2006. N° 3(53). P. 15–29.
- Salmon Ch. Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits. P.: La Découverte, 2007.
- Varela F. Autonomie et connaissance. P.: Seuil, 1989.
- Zizek S. Looking Awry. Cambridge: MIT Press, 1992.
- Шеллинг Ф. В. Й. Философия искусства. М.: Мысль, 1966.

Twilight Imagination: Fiction, Myth, and Illusion

Frédéric Neyrat. PhD in Philosophy, Lecturer at the Department of Comparative Literature of the University of Wisconsin–Madison.

Address: 934 Van Hise Hall, 1220 Linden Dr. 53706–1557, Madison, WI 53706, USA. E-mail: neyrat@wisc.edu.

Keywords: storytelling; fiction; the imaginary; advertisement; German Idealism; psychoanalysis.

Storytelling, like other fictions of capital, typically blocks out elements of the nighttime imagination which Hegel compared with “the night of the world.” Using German idealism as a starting point, the author uses the term “twilight imagination” to refer to everything that forms worlds, forms mythological creations, and also forms cinematographic works. Some elements of grand narratives never disappeared, in spite of Jean-François Lyotard’s assertions that they in fact collapsed. These narratives simply

changed their places and their intensity. The imagination (and hence the subconscious, the negative) still plays a crucial role in any creation. Anticapitalist politics are not always awake or alive enough to explain or to stir up the creative imagination.

We are gradually waking up, but we do not have to run from our dreams of freedom and emancipation. Slavoj Žižek, following Jacques Lacan and Sigmund Freud, reminds us that sometimes we wake up in order to sleep; to evade a confrontation with the pure desire that our dreams give us. The aim of this article is not to politicize the aesthetics of dreams, but rather to analyze the role of the imagination (myth) in politics. This role can take disastrous forms, like the Nazi myth (Philippe Lacoue-Labarthe, Jean-Luc Nancy). But the question is whether it is possible or even desirable to purify politics of *any* imagination.

References

- Checola L. Le jeu vidéo peut-il changer le monde? *Le Monde*, Blogs, September 17, 2011. Available at: <http://playtime.blog.lemonde.fr/2011/09/17/le-jeu-video-peut-il-changer-le-monde>.
- Gopnik A. *Comment pensent les bébés?* Paris, Le Pommier, 2007.
- Hegel G. W. F. *Philosophie des Geistes. Jenaer Systementwürfe III* (Hg. D. Henrich), Hamburg, Meiner, 1987.
- Lacoue-Labarthe P., Nancy J.-L. *Le mythe nazi*, La Tour d'Aigues, Editions de l'Aube, 1991.
- Lyotard J.-F. *Le Postmoderne expliqué aux enfants*, Paris, Galilée, 1986.
- Neyrat F. Avances sur images. *Rue Descartes*, October 2006, no. 3 (53), pp. 15–29.
- Salmon C. *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris, La Découverte, 2007.
- Schelling F. W. J. *Filosofia iskusstva* [Philosophie der Kunst], Moscow, Mysl', 1966.
- Varela F. *Autonomie et connaissance*, Paris, Seuil, 1989.
- Zizek S. *Looking Awry*, MIT Press, 1992.