

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

Н. Е. Вокуев

Жизнь как сон: онтологический кризис и его репрезентация в фильме Р. Линклейтера «Waking Life»

УДК 791.43.01

Статья рассматривает фильм Ричарда Линклейтера «Жизнь наяву» (2001) как метафору онтологического кризиса. Последний ассоциируется с растущим влиянием визуальных медиа, смешивающих привычную реальность с ее бесчисленными репрезентациями. Исследуя такие темы, как иллюзорность «я» и неустойчивость социальной реальности, фильм в то же время сравнивает жизнь с бесконечным осознанным сновидением, выхода из которого нет. В статье также анализируются оригинальная визуальная стилистика «Жизни наяву» и связь между сновидением и визуальными медиа, такими как кино и телевидение.

Ключевые слова: онтологический кризис, визуальные медиа, кино, осознанное сновидение.

N. E. Vokuev. Dream-like life: ontological crisis and its representation in Richard Linklater's film «Waking Life»

This paper considers Richard Linklater's «Waking Life» (2001) as a metaphor of ontological crisis. The latter is associated with the growing influence of visual media which confuse habitual reality with its innumerable representations. Exploring such themes as illusiveness of self and instability of social reality, the film at the same time compares the life with an endless lucid dream with no way out. The paper also analyzes «Waking

Life's» original visual stylistics and connection between dreaming and visual media such as film and television.

Key words: ontological crisis, visual media, cinema, lucid dreaming.

В современном мире «реальность» едва ли не стала одним из тех слов, что принято закавычивать. Социогуманитарная мысль, кажется, окончательно разделалась с претензиями на ее объективное постижение. Сегодня реальность мыслится как конструкт, как то, что формируется мышлением. Это вовсе не отрицает существования объективной реальности, однако ее осмысление всегда сопряжено с репрезентацией, с посредничеством изображений и слов. В лакановском психоанализе эта неизбежная конвертация реальности в образы и символы подчеркивается наличием инстанции Реального, которое апофатично и не поддается символизации и воображению. Чувство утраты реальности транслируется и в художественных текстах, одному из которых — фильму американского режиссера Ричарда Линклейтера «Жизнь наяву» — посвящена эта статья.

Кризис онтологии

Важной предпосылкой современного онтологического кризиса, очевидно, стало то, что Ницше метафорически обозначил как «смерть Бога», — девальвация высших ценностей, обнаружившая на месте некогда фундаментальных понятий зияющую пустоту. Последствия этого обесценивания проявились в том, что человек очутился в мире со сбитыми ориентирами и утратил чувство реальности.

Впрочем, утрату этого чувства нельзя сводить лишь к развенчанию метафизики. Культуролог М. Н. Эпштейн выводит онтологический кризис из предложенного им же закона истории, заключающегося в отставании человека от человечества. С каждым новым поколением, поясняет ученый, на человека наваливается все больший объем накопленных предыдущими веками знаний, которые он оказывается попросту не в состоянии усвоить. Отсюда и отчуждение реальности от человека, зафиксированное в философии экзистенциализма, и, далее, постулируемое постмодернизмом и постструктурализмом исчезновение самой реальности. Все это «ступени одного поступательного процесса, в котором сумма всей информации, выработанной человечеством, делается все менее доступна отдельному индивиду. Этот процесс совершается не в арифметической, а в геометрической про-

грессии; развитие человечества — информационное, технологическое — непрерывно ускоряется по экспоненте» [4].

Как отмечает М. Н. Эпштейн, сумма знаний и количество «новостей», которые накапливались в течение всего XVI или XVII вв., теперь поставляются в одну неделю. Темп производства информации, по словам ученого, возрос в тысячи раз, притом, что накопленная предыдущими временами информация продолжает суммироваться и обновляться в составе новых информационных ресурсов. В итоге современный человек «вынужден за свою жизнь воспринять в десятки тысяч раз больше информации, чем его предок всего лишь 300–400 лет назад» [там же]. К последствиям такого информационного взрыва М. Н. Эпштейн относит своеобразную травму, которая отбивает у субъекта способность воспринимать реальность «вглубь» и вынуждает его видеть в ней лишь знаковую поверхность, симулякры, за которыми больше нет никакого референта.

Аллюзия на известную концепцию гиперреальности, предложенную Жаном Бодрийяром, здесь вполне обоснована. Обращаясь к борхесовской метафоре предельно детализированной карты, покрывшей всю территорию картографируемой Империи, французский философ утверждал, что в сегодняшнем мире карта предшествует территории и порождает ее. В терминологии Бодрийяра это последствие утраты референциальности получило название прецессии симулякров: «Речь больше не идет ни об имитации, ни об удвоении, ни даже о пародии. Речь идет о замене реального знаками реального...» [5, с. 11].

Жан Бодрийяр связывал такое положение вещей с засильем образов, порождаемых СМИ. Переизбыток визуальной информации позволил другому французскому теоретику Ги Дебору (очевидно, оказавшему значительное влияние на Бодрийяра) охарактеризовать современный ему социум как «общество спектакля», в котором отношения между людьми опосредованы образами. Дебор также указывал на утрату реальности, виной которой — тот самый спектакль, т. е. капитал, трансформирующий в образ самого себя. «Там, где реальный мир превращается в простые образы, простые образы становятся реальными сущностями», — писал основатель Ситуационистского интернационала [6, с. 29].

В поисках утраченной реальности

Согласно Бодрийяру, утрата реальности порождает острую ностальгию по ней, которая и лежит в основе перепроизводства знаков реального, или гиперреальности. Французскому философу вторит немецкий медиа-теоретик Норберт Больц, утверждающий: «именно потому, что все чувствуют, что медиа с их инсценировочной мощью все глубже вторгаются в действительность, нарастает тоска по “действительной” действительности и эту потребность удовлетворяют тоже медиа. В этом состоит тайна успеха *reality-TV*, “шокументаций” и вуайеристского телевидения типа “Большого брата”. В мире симуляции люди одержимы поиском реальности» [1, с. 38–39].

Тоска по утраченной реальности (см. статью И. Е. Фадеевой [3]) не только компенсируется симулирующими ее шоу, но также продуцирует сюжеты, транслирующие чувство этой утраты. В фильмических нарративах, эксплуатирующих параноидальное чувство искусственности, иллюзорности окружающего мира, встречаются и фантазматические образы вновь обретенной реальности.

«Добро пожаловать в пустыню реального», — цитирует Морфеус бодрийяровские «Симулякры и симуляцию», приглашая главного героя «Матрицы» (1999 г.) в мир, разрушенный в ходе войны с машинами и укрытый от людских глаз компьютерной программой. В драме «Шоу Трумана» Питера Уира (1998 г.) герой Джима Керри обнаруживает, что всю свою жизнь провел в выстроенной под него действительности телевизионного шоу, и в конце концов сбегает в «действительную» действительность. А персонажи «Бойцовского клуба» Дэвида Финчера (1999 г.) обретают реальность своих «я», в драках сбивая друг с друга фальшивый налет цивилизации.

Впрочем, не все фильмы об утрате реальности тешат зрителя иллюзией ее обретаемости. К примеру, в *eXistenZ* Дэвида Кроненберга (1999 г.) стираются границы между реальным миром и успешно имитирующими его играми, а некоторые персонажи в финале так и не понимают, покинули ли они виртуальные тела своих аватаров или по-прежнему пребывают в игре. К слову, здесь канадский режиссер отчасти повторяет свою раннюю ленту — хоррор «Видеодом» (1983 г.), в котором видеокассета погружала зрителей в галлюцинаторный мир, где стиралась грань между кошмаром и реальностью.

Фильмы братьев Вачовски, Питера Уира и Дэвида Кроненберга, где так или иначе фигурируют телевидение, компьютерные программы и игры, иллюстрируют важный факт: онтологический кризис связан не просто с переизбытком информации, но с интенсивным развитием визуальных медиа.

Как отмечает немецкий искусствовед Оливер Грау, визуальные медиа пережили в своей истории три «разлома»: изобретение перспективы, изобретение мнимого движения изображений (кинематографии) и мнимой реакции изображений на действия пользователя (интерактивности). Основная же мотивация их распространения и развития — увеличение суггестивной силы. Новые формы визуальных медиа все глубже и интенсивней втягивают в сконструированную ими иллюзию зрителя, который, в свою очередь, постепенно привыкает и адаптируется к ним¹. Отсюда, отчасти впадая в медиадетерминизм, можно предположить, что дистанцирование по отношению к уже привычному визуальному медиуму сопряжено с некоторым восстановлением чувства реальности, появление же новых техник производства изображений и иллюзий, напротив, форсирует онтологический кризис. Так происходит экспансия медиареальности.

От «электрического сна» к осознанному сновидению

В отличие от вышеупомянутых лент, фильм одного из лидеров американского независимого кино Ричарда Линклейтера «Жизнь наяву» (2001 г.)² не слишком известен российскому зрителю, как и в целом творчество режиссера. При этом картина, на наш взгляд, являет

¹ «...когда на сцену выходит новый медиум, способный производить иллюзии, то расширяется промежуток между силой воздействия образа с одной стороны и осознанным,отрефлексированным дистанцированием с другой. Вскоре после непрерывного и часто непродуманного использования этот промежуток снова начинает сужаться. Привыкание стачивает иллюзию, вскоре ей уже не достает сил, чтобы обмануть сознание, она становится блеклой, а зрители апатичными. При этом мы постепенно получаем компетенцию в обращении с тем или иным медиумом, что является предпосылкой для его содержательно-рефлексивного и художественного использования. Однако рано или поздно этот процесс прерывается появлением нового медиума, который обладает еще большей привлекательностью для глаз и еще большим суггестивным потенциалом: такой новый медиум опять ввергает зрителя в пространство иллюзии» [2, с. 20].

² Распространенный в России перевод названия фильма «Waking Life» как «Пробуждение жизни» не является корректным.

собой весьма оригинальную метафору онтологического кризиса. «Жизнь наяву» можно интерпретировать как попытку образно осмыслить положение современного человека, «заброшенного» в крайне неустойчивый, изменчивый и к тому же интенсивно медиатизирующийся мир.

Структурно шестой фильм Линклейтера напоминает его вторую картину «Бездельник» («Slacker», 1991), в которой сквозь череду не связанных друг с другом диалогов многочисленных персонажей открывался один день из жизни техасской богемы. В «Жизни наяву», в отличие от «Бездельника», появляется главный герой. Персонаж, сыгранный Уайли Уиггинсом, становится невольным, чаще пассивным, участником философских и полуэзотерических диалогов, взлетает над городом в интерлюдиях и переживает несколько ложных пробуждений. В течение всего фильма он никак не может выбраться из своего сна.

«Жизнь наяву» затрагивает, помимо прочего, тему подобия кино и сновидения, которой столько же лет, сколько самому кинематографу. На это сходство обратили внимание на первых же порах существования нового медиума. Так, «электрический сон наяву» в стихотворении Блока — не что иное, как фильм. В 1920-е кино привлекло сюрреалистов, которые, по словам современного мэтра сюрреалистической образности Дэвида Линча, обнаружили в нем превосходный медиум, позволивший бессознательному заговорить. То же самое можно сказать о работах Ингмара Бергмана, Федерико Феллини и Андрея Тарковского, намеренно стиравших в своих фильмах границы между реальностью и сновидениями персонажей. Позже этот прием выролдился в расхожий штамп фильмов ужасов, когда герой, просыпаясь от одного кошмара, оказывается в новом.

Пробуждения протагониста «Жизни наяву» лишены присущего хоррору драматизма. Нескончаемый сон персонажа Уайли Уиггинса — метафора тщетного поиска онтологических основ жизни. Пробуждения же — иллюзия обретения этой прочной опоры, которая в фильме развеивается при взгляде на табло электронных часов с «плавающими» цифрами или при напрасной попытке погасить свет с помощью выключателя.

Новаторство подхода Ричарда Линклейтера к изображению сновидения — в технике ротоскопирования, которая позже помогла режиссеру передать параноидальное восприятие мира героем-

наркоманом в экранизации «Помутнения» Филипа К. Дика (2006 г.). Суть этой техники заключается в том, что каждый отснятый кадр обрабатывается художниками-аниматорами. В результате фильмические образы как бы скользят по грани между реалистичным миром кино и искусственным миром анимации.

Как отмечает исследователь кино и телевидения Пол Уорд, специфическая образность «Жизни наяву» погружает зрителя в схожее онтологическое сомнение, какое переживает и главный герой: «Факт, что Уайли Уиггинс не может до конца определить, спит он или бодрствует, отражается в нашем восприятии фильма — что это: анимация? съемка с живыми актерами? немного того и другого? Его “неуверенность” напрямую отражает нашу собственную, касающуюся онтологического статуса того, что мы испытываем» [7, с. 163].

Эта «неуверенность» усугубляется тем, что размеры предметов и контуры человеческих фигур в фильме подвижны. В «Жизни наяву» все течет и изменяется, только вопрос перед главным героем стоит о том, как выйти из этой «реки». Линклейтеер сравнивает жизнь не просто со сновидением, но со сновидением осмысленным — некогда эзотерической шаманской практикой, популяризированной работами Карлоса Кастанеды и заключающейся в развитии способности контролировать ход и содержание сна. Впрочем, герою Уайли Уиггинса эта способность недоступна.

«Жизнь наяву», конечно, допускает самые разные прочтения. Так, к концу фильма протагонист, впадая в отчаянье от невозможности проснуться, начинает подозревать в своем состоянии нечто вроде посмертного сновидения (в самом начале его сбивает автомобиль). Такая трактовка сближает «Жизнь наяву» с другим шедевром американского независимого кинематографа — «Мертвецом» Джима Джармуша (1995 г.), где многие в приключениях раненого в сердце кливлендского бухгалтера Уильяма Блейка видят аналогичный «трип» после смерти. Аналогии эти подкрепляются схожими концовками обоих фильмов: в исчезающем в небе силуэте Уайли Уиггинса угадывается и персонаж Джонни Деппа, удаляющийся в погребальной ладье в открытое море. Впрочем, сам режиссер, по всей видимости, не согласился бы с такой узкой трактовкой.

Сны о чем-то большем

То, что сон в «Жизни наяву» не сводится к смерти, подчеркивается тематикой многочисленных монологов и диалогов (некоторые из них, кстати, исполнили профессиональные философы). Здесь и экскурсы в практики осознанных сновидений, и рассуждения об иллюзорном и непостоянном характере идентичности, и апологетика экзистенциализма в сартровском изводе, и даже теории заговора. Вот биолог, то увеличиваясь, то уменьшаясь в размерах, эмоционально рассказывает о многократном ускорении эволюции и предрекает скорые мутации человеческого вида. Все в фильме проникнуто духом непостоянства и обманчивости. В сочетании с «плавающим» видеорядом они становятся характеристиками не столько сновидения, сколько современной социальной реальности, которую, к слову, Зигмунт Бауман не зря метафорически описывал как «текущую модерность».

В таком свете финальное «пробуждение» главного героя, успешшего выслушать самые разные, не совместимые друг с другом теории, лишь указывает на тщетность попыток постижения реальности. Есть в фильме и намек на роль медиа в разверзшемся кризисе онтологии. Это не только отсылки к ситуационистским идеям (в одном из эпизодов возникает призрак самого Ги Дебора), но и тема кино, к которой настойчиво обращается Линклейтеер, то ротоскопируя сцену из своей же картины «Перед рассветом», то воспроизводя историю из старого документального фильма Мартина Скорсезе, то помещая героя в кинотеатр, где тот внимает обсуждению кинотеории Андре Базена. Есть в «Жизни наяву» и cameo коллеги Линклейтеера — Стивена Содерберга, который рассказывает анекдот о Луи Мале. Вдобавок ко всему, некоторые монологи в фильме, как речь того же Содерберга, произносятся «говорящими головами» в телевизоре.

Сама смена ситуаций, в которые попадает протагонист в своем сне, напоминает смену сцен в кино, и даже больше заппинг — переключение каналов дистанционным пультом. Герой, таким образом, оказывается кем-то вроде пелевинского Номо Zapiens. Впрочем, он при этом не становится, как полагал российский писатель, телепередачей, которой управляют дистанционно. Скорее, он дает себя увлечь этим потокам образов, скользит среди них, как его и призывал в начале фильма водитель странного гибрида лодки и автомобиля: «Это вроде моего окошка в мир, и каждую минуту я вижу разное шоу».

Осознанное сновидение, таким образом, становится не просто метафорой жизни в неустойчивом мире и не просто родственно кино и телевидению, но соединяет в себе то и другое: это жизнь в мире, лишившемся постоянства и «наводненном» создающими иллюзии визуальными медиа.

«Жизнь наяву» увидела свет в самый разгар дигитализации. Можно усомниться, что спустя 13 лет этот фильм по-прежнему улавливает дух времени. Однако если вновь обратиться к тезису о постепенно возрастающей иммерсивности визуальных медиа и постепенном же привыкании к ней, не окажется ли, что каждый новый виток медийного прогресса, стирая грань между привычной реальностью и иллюзией, актуализирует метафору осознанного сновидения?

В фильме Линклейтера есть характерный эпизод, где один из практиков управляемых снов делится с главным героем своей амбициозной задачей — развить 360-градусное видение. Эпизод этот наводит на размышления об интенциях создателей очков виртуальной реальности Oculus Rift с широким полем зрения, а также о подобии снов и виртуальных игровых миров. В конце концов, метафора осознанного сновидения вполне отражает мироощущение человека, живущего в эпоху, когда реальность все плотнее дополняется виртуальностью, а дети, по наблюдениям исследователей медиа, уже не ищут диктора за телевизором, зато пытаются увеличить «картинку» за окном, принимая стекло за сенсорный экран.

-
1. Больц Н. Алфавит медиа. М. : Европа, 2011.
 2. Грау О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований. СПб. : Эйдос, 2013.
 3. Фадеева И. Е. Тоска по реальности: культура non fiction как зеркало экзистенциальной семиотики // Семиозис и культура: интеллектуальные практики: монография. Сыктывкар : Коми пединститут, 2013. С. 44–55.
 4. Эпштейн М. Информационный взрыв и травма постмодерна // Русский журнал : сетевой журнал. 1998. URL: <http://old.russ.ru/journal/travmp/98-10-08/epsht.htm>
 5. Baudrillard Jean. Simulacres et Simulation. Galilée, Paris, 1981.
 6. Debord Guy. La Société du Spectacle. Gallimard, Paris, 1992.
 7. Ward P. “I was dreaming I was awake and then I woke up and found myself asleep”: Dreaming, Spectacle and Reality in *Waking Life* // The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond. USA : Intellect Books, 2005. P. 161–172.