3 (32) 2018 ISSN 2079–1100

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖУРНАЛ ИССЛЕДОВАНИЙ КУЛЬТУРЫ
INTERNATIONAL JOURNAL OF CULTURAL RESEARCH

Электронное издание
web-journal

ТЕМА НОМЕРА / The MAIN TOPIC of the ISSUE

ГЕРОЙ В КУЛЬТУРЕ / HERO IN CULTURE

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

www.eidos-books.ru
www.culturalresearch.ru

Журнал является проектом издательства гуманитарной литературы «Эйдос»

| Учредитель и издатель |

Издательство«ЭЙДОС»
editor@eidos-books.ru

| Контакты |

Общая редакционная почта
editorial@culturalresearch.ru

Главный редактор
Дмитрий СПИВАК
d.spivak@culturalresearch.ru

Зам. главного редактора
Алина ВЕНКОВА
a.venkova@culturalresearch.ru

Шеф-редактор
Анна КОНЕВА
a.koneva@culturalresearch.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор) Министерства связи и массовых коммуникаций Российской Федерации.
Свидетельство о регистрации: Эл № ФС77–39183 от 17 марта 2010 г.
ISSN 2079–1100

Редакция принимает к публикации материалы широкой гуманитарной направленности: научные и критические статьи, рецензии, обзоры. Все материалы проходят обязательное внутреннее рецензирование. Решение о публикации принимается редакционным советом на основании внутренней рецензии. Основными критериями при принятии решения о публикации служат научная новизна, актуальность проблематики, выраженная исследовательская позиция, соответствие высоким академическим стандартам научного текста. Минимальный объем материала — 20 000 знаков. Максимальный — 40 000 знаков. Редакция не знакомит авторов с рецензиями. При отклонении публикации рецензия предоставляется по запросу. Материалы принимаются к публикации только в соответствии с объявленной темой номера. Концепцию текущего номера и тематический план на следующие номера можно найти на главной странице сайта. Предоставляя в редакцию рукопись, автор берет на себя обязательство не публиковать ее в ином издании без согласия редакции и гарантирует, что ни сам материал, ни его части не были опубликованы ни на твердых, ни на электронных носителях, ни в сети Интернет. Автор несет ответственность за подбор и достоверность приведенных фактов, цитат, статистических и социологических данных, имен собственных, географических названий и прочих сведений. Публикуемые материалы могут не отражать точку зрения редколлегии и редакции. Отношения автора и редакции регулируются публичным договором-офертой, опубликованном в разделе «Авторам» официального сайта журнала.

Журнал выпускается исключительно в цифровом (электронном) формате. Печатные версии журнала не предусмотрены.

International Journal of Cultural Research is a project of the EIDOS publishing house of humanitarian literature.

| Founder & Publisher |

PublishingHouse«EIDOS»
editor@eidos-books.ru

| Contacts |

Common e-mail
editorial@culturalresearch.ru

Editor-in-Chief
Dimitri SPIVAK
d.spivak@culturalresearch.ru

Deputy Editor-in-Chief
Alina VENKOVA
a.venkova@culturalresearch.ru

Associate Editor
Anna KONEVA
a.koneva@culturalresearch.ru

International Journal of Cultural Research is registered by Federal Service for Supervision of Telematic and Mass Communications
Registration № FC 77–39183, March 17, 2010
ISSN 2079–1100

The Editorial Board welcomes a wide range of articles, including scholarly and critical papers, analytical studies, and reviews. All materials undergo peer review by members of the Editorial Board. The basic criteria for publication are scholarly novelty, current subject matter, and adherence to high international academic standards. The Editorial Board does not inform the authors of the results of peer review. However, a copy of the review will be sent to the author upon his/her request, if the paper is rejected for publication. Each issue of the journal has a theme that should be addressed by all texts accepted for publication in the given issue. The theme of the current issue, as well as of the upcoming one, are posted on the main page of the journal website. Upon acceptance, the author will be required to sign a contract for publication. Once the contract is signed, no part of the article or other materials may be published elsewhere in any form or by any means, without prior permission of the publisher. The author is responsible for the accuracy of all information, including facts, citations, historical and sociological data, names, and place names used in the text. Published materials do not necessarily reflect the views of the Editorial Board or the publisher.

The Journal issued only in electronic version. Hardcopy is not provided.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

| Редакционный совет |

Анатолий АЛЕКСЕЕВ-АПРАКСИН
Россия, Санкт-Петербург
Вильям АРЕНС
США, Нью-Йорк
Татьяна АРТЕМЬЕВА
Россия, Санкт-Петербург
Марина БИРЮКОВА
Россия, Санкт-Петербург
Елена БЛИНОВА
Россия, Санкт-Петербург
Татьяна БУКИНА
Россия, Санкт-Петербург
Алексей ВАСИЛЬЕВ
Россия, Москва
Крыстына ВИЛЬКОШЕВСКА
Польша, Краков
Кристоф ВУЛЬФ
Германия, Берлин
Андрей ДЕНИСОВ
Россия, Санкт-Петербург
Валентина ДИАНОВА
Россия, Санкт-Петербург
Шарлин Хэддок СИГФРИД
США, Западный Лафайет
Владимир КОНЕВ
Россия, Самара
Нина КОЧЕЛЯЕВА
Россия, Москва
Борис МАРКОВ
Россия, Санкт-Петербург
Джон МАКДЕРМОТ
США, Колледж Стейшн
Армен МАРСУБЯН
США, Нью-Хэвен
Лариса НИКИФОРОВА
Россия, Санкт-Петербург
Марк-Анри ПИЙО
Франция, Париж
Кирилл РАЗЛОГОВ
Россия, Москва
Джон РАЙДЕР
США, Нью-Йорк
Олег РУМЯНЦЕВ
Россия, Москва
Валерий САВЧУК
Россия, Санкт-Петербург
Ольга САПАНЖА
Россия, Санкт-Петербург
Савелий СЕНДЕРОВИЧ
США, Итака
Альмира УСМАНОВА
Литва, Вильнюс

| Editorial Board |

Dr. Anatoliy ALEKSEEV-APRAKSIN
Russia, St. Petersburg
Dr. William ARENS
USA, Stony Brook, New York
Dr. Tatiana ARTEMYEVA
Russia, St. Petersburg
Dr. Marina BIRYUKOVA
Russia, St. Petersburg
Dr. Elena BLINOVA
Russia, St. Petersburg
Dr. Tatiana BUKINA
Russia, St. Petersburg
Dr. Gerald CIPRIANI
Ireland, Galway
Dr. Andrey DENISOV
Russia, St. Petersburg
Dr. Valentina DIANOVA
Russia, St. Petersburg
Dr. Nikolaj KHRENOV
Russia, Moscow
Dr. Vladimir KONEV
Russia, Samara
Dr. Nina KOCHELYAEVA
Russia, Moscow
Dr. Boris MARKOV
Russia, St. Petersburg
Dr. Armen MARSOOBIAN
USA, New Haven, Connecticut
Dr. John J. McDERMOTT
USA, College Station, Texas
Dr. Larisa NIKIFOROVA
Russia, St. Petersburg
Dr. Almira OUSMANOVA
Lietuva, Vilnius
Dr. Marc-Henri PIAULT
France, Paris
Dr. Kirill RAZLOGOV
Russia, Moscow
Dr. John RYDER
USA, New York
Dr. Oleg RUMYANTSEV
Russia, Moscow
Dr. Valerij SAVCHUK
Russia, St. Petersburg
Dr. Olga SAPANZHA
Russia, St. Petersburg
Dr. Savely SENDEROVICH
USA, Ithaca, New York
Dr. Vyacheslav SHESTAKOV
Russia, Moscow
Dr. Richard SHUSTERMAN
USA, Boca Raton, Florida

| Редакционный совет |

Николай ХРЕНОВ
Россия, Москва
Джеральд ЧИПРИАНИ
Ирландия, Голуэй
Вячеслав ШЕСТАКОВ
Россия, Москва
Ричард ШУСТЕРМАН
США, Бока Рейтон
Давид Л. КРЕЙВЕН †
США, 1951-2012
Михаил УВАРОВ †
Россия, 1955-2013
Паоло КЬОЦЦИ †
Италия, 1943-2018

| Editorial Board |

Dr. Charlene Haddock SIEGFRIED
USA, West Lafayette, Indiana
Dr. Aleksej VASIL'EV
Russia, Moscow
Dr. Krystyna WILKOSZEWSKA
Poland, Kracow
Dr. Christoph WULF
Germany, Berlin
Dr. David L. CRAVEN †
USA, 1951-2012
Dr. Mikhail UVAROV †
Russia, 1955-2013
Dr. Paolo CHIOZZI †
Italy, 1943-2018

| Редакция |

Дмитрий СПИВАК
Главный редактор
Россия, Санкт-Петербург
Алина ВЕНКОВА
Заместитель главного редактора
Россия, Санкт-Петербург
Анна КОНЕВА
Шеф-редактор
Россия, Санкт-Петербург
Скай БЁРН
Редактор
США, Беллингхем
Любовь БУГАЕВА
Редактор
Россия, Санкт-Петербург
Елена КАВЕРИНА
Редактор
Россия, Санкт-Петербург
Денис СОБОЛЕВ
Редактор
Израиль, Хайфа
Ирина СОКОЛОВА
Редактор
Россия, Санкт-Петербург
Михаил СТЕПАНОВ
Редактор
Россия, Санкт-Петербург
Лариса ФИАЛКОВА
Редактор
Израиль, Хайфа
Андрей ФОМЕНКО
Редактор
Россия, Санкт-Петербург

| Editorial Team |

Dr. Dimitri SPIVAK
Editor-in-Chief
Russia, St. Petersburg
Dr. Alina VENKOVA
Deputy Editor-in-Chief
Russia, St. Petersburg
Dr. Anna KONEVA
Associate Editor
Russia, St. Petersburg
Sky BURN
Editor
USA, Bellingham
Dr. Lyubov BUGAEVA
Editor
Russia, St. Petersburg
Dr. Larisa FIALKOVA
Editor
Israel, Haifa
Dr. Andrey N. FOMENKO
Editor
Russia, St. Petersburg
Dr. Elena A. KAVERINA
Editor
Russia, St. Petersburg
Dr. Denis SOBOLEV
Editor
Israel, Haifa
Dr. Irina SOKOLOVA
Editor
Russia, St. Petersburg
Dr. Mikhail STEPANOV
Editor
Russia, St. Petersburg

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Выпуск # 3 (32) 2018:
ГЕРОЙ В КУЛЬТУРЕ
Приглашённый редактор выпуска:
Франциска ФУРТАЙ
Ответственный редактор:
Алина Владимировна ВЕНКОВА

Issue # 3 (32) 2018:
HERO IN CULTURE
Guest Editor:
Francisca FOORTAI
Managing Editor:
Alina VENKOVA

СОДЕРЖАНИЕ / TABLE OF CONTENTS

Тема номера / Topic of the Issue

Франциска ФУРТАЙ/ Francisca FOORTAI
| «Смотрите, кто ушёл!» Честер Беннингтон как медиа-герой нашего времени / «Look who's gone!» Chester Bennington as a media hero of our time |·····6

Елена Валентиновна АЛЫМОВА / Elena ALYMOVA
| Сократ как герой философской драмы / Socrates as Hero of Philosophical Drama |·····18

Ирина Николаевна МОЧАЛОВА / Irina MOCHALOVA
| Сократ как феномен русской культуры: от древнегреческого нравоучителя к «русскому Сократу» / Socrates as a Phenomenon of Russian Culture: from the Ancient Greek Morality Teacher to the "Russian Socrates" | ·····25

Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA
| Герой как культурный типаж и модельная личность / Hero as a Cultural Type and a Model |·····37

Наталья Владимировна ШМЕЛЕВА / Nataliya SHMELEVA
| Героизация повседневности в контексте культурных страхов современности / Heroization of the everyday life in the context of cultural fears of the present |·····44

Франциска ФУРТАЙ/ Francisca FOORTAI
| Безумный герой кинематографа: учёный как зеркало экзистенциальных страхов / The Mad Hero of Cinema: Scientist as a Mirror of Existential Fears |·····53

Ольга Анатольевна ДЖУМАЙЛО / Olga DZHUMAYLO
| Гениальный ученый как «герой нашего времени» в художественном дискурсе 1980-2010-х гг. / Genius Scientist as Hero of His Time in Artistic Discourse of 1980-2010 | ·····68

Алексей Викторович СМИРНОВ / Aleksey SMIRNOV | Ирина Леонидовна КАЗАКОВА / Irina KAZAKOVA
| Конструирование фигур политического дискурса в советском кинематографе 1920-х гг. / The Construction of the Figures of the Political Discourse in the Soviet Cinema of 1920's. | ·····80

Евгений Александрович ЦУКАНОВ / Evgeny TSUKHANOV
| Герой нашего времени как закодированный медийный месседж: от «Брата» к Большому брату / The Hero of Our Time as the Coded Medium Massage: from "Brother" to the Big Brother |·····89

Андрей Юрьевич ЧУКУРОВ / Andrey CHUKUROV
| Феномен Героя в контексте виртуальной реальности: к вопросу о взаимовлиянии и социальной интеракции в MMORPG / The Hero's Phenomenon in the Virtual Reality Context: the Interrelation and Social Interaction in the MMORPG |·····99

Светлана Владленовна КАРДИНСКАЯ / Svetlana KARDINSKAYA
| Герой рекламного сообщения как место конструирования потребителя / The Hero of the Advertising Message as the Place of Customer Design |·····108

Каролина-Джоанна ГОМЕС / Karolina-Dzhoanna GOMES
| Антигерой как когнитивная концепция искусства / Anti-Hero as the Cognitive Concept of Art |·····116

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Теория культуры / Theory of Culture

Екатерина Эдуардовна СУРОВА / Ekaterina SUROVA | Наталья Владимировна БУТОНОВА / Natalya BUTONOVA
| Стратегии идентификационных практик и идеология Post-Work / The Strategies of Identification Practices and Post-Work Ideology |·····127

Теории медиа / Theory of Media

Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV
| Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |·····137

Константин Алексеевич ОЧЕРЕТЯНЫЙ / Konstantin OCHERETYANY
| Умозрение в цифре: иконософия Евгения Трубецкого в координатах медиареальности / Speculation in Digital: Eugene Trubetskoy Iconosophy in the Coordinates of the Media Reality |·····148

Теория искусства / Theory of Art

Дмитрий Леонидович СПИВАК / Dimitry SPIVAK | Нэлли Леонидовна САМУС / Nelli SAMUS | Андрей Генрихович ЗАХАРЧУК / Andrey ZAKHARCHUK | Ирина Михайловна СПИВАК / Irina SPIVAK
| Психологические аспекты восприятия традиционной музыки пожилыми людьми и их мозговые корреляты. Статья 1. Психологические аспекты / Psychological Effects of Perception of Traditional Music by Elderly Persons and their Brain Correlates. Article 1. Psychological Effects |·····163

История искусства / History of Arts

Ольга Николаевна АВЕРЬЯНОВА / Olga AVERYANOVA
| Ман Рэй, «Натюрморт с шахматами, гипсовым слепком и картиной “время наблюдения – любовники”». Комментарии к теме / Man Ray. Still Life Composition with Chess Set, Plaster Cast, Chess and "Observation Time – The Lovers". Comments to the Topic |·····178

Анна Александровна СУВОРОВА / Anna SUVOROVA
| Сюрреализм и искусство аутсайдеров / Surrealism and Outsider Art |·····187

Алина Владимировна ВЕНКОВА / Alina VENKOVA
| Пространственные энвайронменты в современном искусстве / Environments in Modern and Contemporary Art |·····209

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI

Ленинградский государственный университет им. А.С. Пушкина, Санкт-Петербург, Россия
Профессор, доктор искусствоведения
Член Союза художников РФ

Pushkin Leningrad State University, Saint Petersburg, Russia
Doctor of Arts, Professor
Member of the Union Artists of Russia
ira_oza@msn.com

«СМОТРИТЕ, КТО УШЁЛ!» ЧЕСТЕР БЕННИНГТОН КАК МЕДИА-ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Статья посвящена памяти выдающегося американского рок-музыканта, певца, поэта, благотворителя, фронтмена группы Линкин Парк – Честера Чарльза Беннингтона. Текст представляет собой первую попытку рассмотрения феномена творчества и личности Беннингтона как медиа-героя глобального масштаба, эстетически, ментально и этически влиявшего на душевное самочувствие нескольких поколений в первые два десятилетия нового века. Используя фрагменты из потока комментариев в Сети на уход музыканта, автор анализирует некоторые смысловые блоки этих посланий, выявляя в них функциональные и типологические совпадения с героями из традиционных мифов. В частности, анализ некоторых смысловых блоков интертекста на уход Честера Беннингтона, позволяет утверждать, что аналогично героям традиционных мифов, Честер как медиа-герой выполнял патерналисткую и сотериологическую функции, выступал как объект адорации (кумир), являлся образцом для подражания, его уход обозначил у миллионов поклонников ментальные ощущения хода времени.

Также, в статье была сделана попытка вычленить специфические черты медиа-героя, которые обусловлены особой сферой его существования, а именно – медиареальности.

Короткая, исполненная невероятных поворотов, упорного труда, вредных трагических пристрастий, любви и сострадания судьба Честера Беннингтона уже при жизни стала обретать легендарные черты. В мировой медиа-среде есть награды, которые подобно наградам троекратным олимпийским победителям античности называют «иконическими», которые воспринимаются в качестве неподражаемого образа, то есть, в массовом сознании эта награда выполняет функцию фиксации совершенства, идеала – это, по-существу, «канонизация» образа медиа-Героя. Такой иконой («rock sound icon») современной медиареальности в конце жизненного пути предстал Честер Чарльз Беннингтон.

Ключевые слова: Честер Беннингтон, медиа-герой, миф, медиареальность, адоративная функция, сотериологическая функция, симилярная функция, квазикульт, рок-культура, асцентарный /десцентарный герой, интертекст, медиа-массы, герой, народная религиозность.

«LOOK WHO'S GONE!» CHESTER BENNINGTON AS A MEDIA HERO OF OUR TIME

The article is devoted to the memory of the outstanding American rock musician, singer, poet, charity man, front man of Linkin Park – Chester Charles Bennington. The text is the first attempt to consider the phenomenon of creativity and personality of Bennington as a media hero on a global scale, aesthetically, mentally and ethically influenced on the mental health of several generations in the first two

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

decades of the new century. Using the fragments from the huge stream of comments in the Network for the musician's departure, the author analyzes some semantic blocks of these messages, revealing in them functional and typological coincidences with the heroes from traditional myths. In particular, the analysis of some semantic blocks of intertext on the death of Chester Bennington, suggests that similar to the heroes of traditional myths, Chester as a media hero performed paternalistic and soteriological functions, acted as an object of adoration (idol), was a role model, his departure marked for millions of fans keen sense of the passage of time.

Also in the article, an attempt was made to identify the specific features of the media hero, which are due to the special sphere of its existence, namely, media reality.

Short, full of incredible turns, hard work, harmful tragic passions, love and compassion, the fate of Chester Bennington during his life began to acquire legendary features. In the world media environment there are awards, which are called «iconic» like the awards of three Olympic winners of antiquity, which are perceived as an inimitable image, that is, in the mass consciousness, this award performs the function of fixing perfection, ideal-is, in fact, «canonization» of the image of the media Hero. Such icon («rock sound icon») of modern media reality at the end of life's journey appeared Chester Charles Bennington.

Key words: Chester Bennington, a Media Hero, Myth, Hero, Media Reality, Function of Adoration, Soteriological Function, Similar Function, Quasicult, Rock-Culture, Ascendes /Discendes Hero, Intertext, Media Mass, People's Religiosity.

Этот выпуск журнала относится к тем редким случаям в его истории, когда он посвящён не только отдельной теме, но и конкретному человеку – Честеру Беннингтону (Chester Bennington, 1976-2017), чья жизнь и внезапный уход, явились причиной размышлений о Герое как культурном явлении. Невозможно экспериментальным путём точно измерить масштаб личности, однако в сам***о***м процессе этих измерений есть нечто похожее на закон гидростатики, открытый ещё Архимедом, в котором масса тела определяется количеством вытесненной им воды. Аналогично, масштаб личности можно «измерить» *объёмом пустоты*, которая возникает в социуме после ухода этой личности. В эпоху существования культуры, воспроизводившей сущности и смыслы, уход, отсутствие героя облекались в безмолвие (вспоминаются предсмертные слова принца Гамлета: «дальнейшее – молчание»).

«Народ безмолвствует…» – всем известны эти пушкинские строки из трагедии «Борис Годунов». Действительно, тысячелетиями те, кого называли «homo simplex et idiota» («человек простой и необразованный»), «подлым сословием», то есть народные массы были «молчаливыми». Тому было несколько причин. Во-первых, подавляюще большинство тех, кто работал на земле и занимался ремёслами были неграмотными, во-вторых, не было средств коммуникации, которые позволяли бы быстро и от многих источников собирать и распространять информацию о событии, явлении или чьих-то мнениях. В-третьих, античный или средневековый социум функционировали в системе объектно-смысловых иерархий и ручных технологий и не испытывали необ-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ходимости в знании индивидуальных эмоций и мнений. Однако в условиях новой «системы вещей»[1], – при которой (по замечанию Валерия Савчука) «*…новые технологии и порождаемая ими медиареальность не только становятся самостоятельным, но и единственным, или, усилив тезис, онтологическим условием существования человека. Они уже не являются техническими посредниками, транслирующими нечто, что в них самих отсутствует, что только через них передается, проходит, но сами предстают всепоглощающей и всеохватывающей средой, то есть реальностью опыта и сознания»*[2] *– зияющая пустота, оставшаяся после ухода Героя, генерирует информационный поток особого свойства, который призван заполнить или, по крайне мере, дать ощущение заполнения возникшей пустоты.*

Современное интернет-пространство, как новейшую и существенную часть медиареальности, можно сравнить с зеркалом, поставленным перед миллионами обитателей планеты, в котором отражаются не лица, а жизнь общечеловеческой души с её радостями, переживаниями, любовью и ненавистью, в условиях информационной цивилизации это действительно территория «*опыта и сознания»*.

«Мыслитель должен мгновенно отвечать на поставленные вопросы и принимать решение, а прежде удовлетворявшие нас теории … более не в состоянии нам помочь» – это весьма категоричное высказывание профессора Норберта Больца приводит в одной из своих работ В. Савчук[3]. Несмотря на такие пожелания, представляется всё же, что в настоящее время научное сообщество ещё недостаточно пристально всматривается в этот почти стихийный океан частных комментариев. А между тем, именно в них сегодня фиксируется ментальный пласт ускользающей повседневности, обыденности (vita quotidiana), важность которой подчёркивали и деятели школы «Анналов», и Мартин Хайдеггер. Именно в них отражается новая общепланетарная цифровая «народная» культура. Именно этот океан мировой души выносит на свой гигантский гребень настоящих «народных» героев. Уход Честера Беннингтона поднял не волну – огромный вал комментариев прокатился по мировой Сети. Из соединённых мною совершенно свободно отдельных фраз из этих посланий, сложился текст, который можно было бы назвать монологом и который в унисон произносят миллионы (метафизическое действо!), а в контексте эстетики постмодерна – это, в сущности, интертекст, чья целостность держится на смысловом и эмоциональном сопряжении фрагментов разных текстов, рождённых в разное время и в различных местах. Вот фрагмент этого многоголосого текста: *«Весь мир замолк, Земля остановилась… Честер был моим другом (хотя он и не знал об этом), частью моей жизни… голос Честера казался нереальным, а клип - фантастическим… И когда 21 июля, на столбе в центре города, я увидела портрет Честера с чёрной лентой, я поняла, насколько он был великим... Великий, Невероятный, Самый Потрясающий... Бог посредством его, лечил нас его голосом, этими песнями, этими*

[1] Аллюзия на название одной из ранних работ Ж. Бодрийяра. Le system des objets (Система вещей), Paris, 1968.

[2] Валерий Савчук. Неизбежность медиафилософии. [Электронный ресурс] / URL: http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/articles/savchuk_inevitability/ Дата обращения: 16.06.2018

[3] Там же.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

смыслами, этими звуковыми волнами, этими криками.

Наверно, поэтому мы его так любим и считаем родным, что он полностью понимал нас, и мы находили часть себя в его мягких нотах и расщепляющихся криках… Удивительно то, как человек такой далекий от нас и незнакомый, но почему-то его смерть просто «убила» наповал. Как будто родственника потеряли... Бесконечно и бесконечно скорблю по тебе брат! Добрейшей души человек, не понятный нами... Смотри сколько людей страдают по тебе... Невыносимая боль… Благодаря таким исполнителям еще веришь, что не все так плохо в этом мире и хорошие люди еще есть… Честер-легенда! Очень не хватает его всем нам, он был более чем нормальным человеком, добрым, отзывчивым! Душа у него ранена была жестокостью общества и мира…

Никакая слава, деньги не смогут сделать человека счастливым, если в душе у него творится хаос. Покойся с миром, прости всех нас, ты ушел и оставил частичку себя в сердце… Он был очень сильная личность, наверное, даже сам об этом не подозревал… Люди, он помогал миллионам своими песнями… Я плачу, но это не поможет горю… Покойся с миром, легенда…. У Честера было практически всё! Слава, деньги и десятки миллионов фанатов по всему миру! Чего у него не было - дружбы. Искренней дружбы и понимания. ... Честер, ты всегда был достоин этих выкриков и восхищения… Такое ощущение, что сиротами остались не 6 детей, а всё поколение 90-х годов, т.е. миллионы! …. Глядя на все мемориалы в честь Честера, я вижу толпы потерянных одиноких людей, с большой неизлечимой раной внутри. …Честер, Честер... Люблю его бесконечно! … Это что ж за масштаб личности, что до сих пор не отпускает? … Два дня ревел как девчонка, просматривая новости и слушая его песни, тот самый момент, когда понимаешь, что уходят лучшие люди на земле, и они тебе ближе, чем всякие г..., которые тебя окружают каждый день, и живут очень долго. ... Такое ощущение что я его знал лично и очень хорошо! Многих из нас ты спас своими песнями… Ты ж меня от суицида в начале двухтысячных спас. Ты и твое творчество. А тут такое. ... Плачу наедине, 27-летний мужик… Очень тяжко, ведь целый кусок из жизни вырвал...Он был для меня духовным наставником. …Честер стал Голосом Нового времени – разлома между веками и тысячелетиями. …Он был слишком хорош для этого мира».

В-сущности, перед нами «болтовня» обычного человека, в которой звучат голоса времени и пространства, различный жизненный и культурный опыт, то есть (не побоюсь этого слова) голос Бытия. Но не того отвлечённого, космически-холодного, абстрактного бытия, а живого и трепещущего бытия здесь-и-сейчас, которое пытается вопрошать себя о себе. Это, то о чём в своё время писал один из великих мыслителей XX века – Мартин Хайдеггер: «*Такое сущее, которое мы сами есть и которое, между прочим, обладает бытийной возможностью вопрошать, мы терминологически схватываем как здесь-бытие (Dasein)*»[4]. В фокусе вопрошания *Dasein*`а находится антропологический вопрос, вопрос о Человеке, в данном случае о человеке весьма конкретном – Честере Беннингтоне.

[4] Хайдеггер Мартин. Работы и размышления разных лет. М.: Гносис. 1993. С. 317.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Здесь, этим, на первый взгляд, незатейливым интертекстом в явной форме поставлен вопрос о бытии, с точки зрения его понимания, постижения смысла, вопрошания о нём! *Именно потому, что вопрошание есть модус бытия, удостоверяющий бытие того, кто вопрошает – именно это свидетельствует о том, что бывшее «молчаливое большинство» вышло из ноуменального пласта потаенного бытия и обрело и свой голос, и свой язык.*

Если в этом контуре *Dasein`a,* в его вопрошающем потоке выделить основные смысловые блоки, то предстанет следующая картина:

– слёзы, боль, скорбь, потеря;

– сиротами осталось поколение 90-х годов, т.е. миллионы;

– Честер – часть души и кусок жизни;

– Честер лечил и спасал своими песнями и дарил радость и позитив, духовный наставник;

– он был нормальным человеком, добрым, отзывчивым, добрейшей души человек, он был слишком хорош для этого мира;

– Почему суицид? Не верю, что суицид, убийство;

– Буду помнить и любить вечно;

– Земля остановилась, весь мир замолк;

– Легенда, Кумир, Наша Жизнь, Человек, Певец;

– Голос времени разлома между веками и тысячелетиями.

Проблема взаимодействия героя вообще (и героя из медиареальности в частности) с субъектами хотя и существует несколько десятилетий и постоянно привлекает к себе исследователей[5], в силу своей динамичности и сложности далека от полного и всеобъемлющего понимания и, безусловно, превосходит формат статьи. Тем не менее, анализ некоторых смысловых блоков из ментального потока медиарефлексии масс может приблизить к пониманию этого нового глобального явления – медиа-героя.

Для объективности анализа мы не будем априори присваивать Честеру Беннингтону звание Героя, но воспользуемся советом весьма достойного источника, а именно евангельским постулатом: «*по плодам их узнаете их*»[6].

Первый смысловой поток связан с эмоциональным фоном, это чувства, которые испытывают миллионы людей одновременно и в определённый, ограниченный отрезок времени. Это переживания боли, скорби, потери. Учитывая, что комментарии с одинаковой эмоциональной окраской в первые месяцы после ухода Честера Беннингтона появлялись в разных странах, то масштаб скорби и боли можно охарактеризовать как общепланетарный, выражавшийся и в стихийных митингах, и в памятных акциях, и в народных мемориалах. В исторической ретроспективе этот образ всеобщей печали можно сравнить со скорбящим Хором в греческих трагедиях. Сравнение усиливается тем фактом, что в день смерти Честера Беннингтона толпы, стихийно собиравшиеся у посольств и консульств США, пели песни Линкин Парк, уподобляясь античному Хору, оплакивающему гибель героя. Так скорбят о тех, чья жизнь и деяния были значимы для многих и многих людей.

Хотя человечество давно уже прошло стадию больших родовых семей, повторяюща-

[5] См. работы: Ю. Мисимы, Ю. Китаямы, Б. Казенса, Н. Коупленда, С. Кука, Д' Арну, M. Shermer, A. Schuller, T. Jackson, D. H. Nexon, Th. A. Georges etc.

[6] Евангелие от Матфея 7:16.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

яся в комментариях мысль о сиротстве целого поколения указывает на не исчезнувшую потребность современного человека в метафизическом патернализме, (вспоминается памятный всем, кто жил в СССР, «отец народов»), потребность в некоем высшем покровителе, который поможет в трудную минуту и будет всегда рядом. Приходящий на помощь через различные гаджеты голос Честера выполнял функции такого вездесущего патрона. Хотя источник этого голоса был невидим для миллионов фанатов, но время от времени он «расширялся» новыми песнями, альбомами, концертами, видео, что давало ощущение его присутствия и сопровождения жизни этих самых миллионов. С уходом Беннингтона голос, оставшийся на технических носителях, уже не сможет «расширяться» в будущее за счёт новых треков, следовательно, рождается ментальное ощущение удалённости во времени, которое будет только нарастать. Отсюда и переживание состояния сиротства, когда голос патрона уже «не живёт» вместе с его слушателями-подопечными.

Мысль о том, что Честер – кусок жизни миллионов и голос времени нового тысячелетия, очень часто повторяется в виртуальном море комментариев на эти трагические события. На протяжении семнадцати лет песни, исполненные Честером Беннингтоном, музыка Линкин Парк сопровождали миллионы их почитателей, связывая перемены в их жизнях с новыми альбомами, новым звуком, настроением, поэтическими образами, вплетаясь в событийный ряд каждой отдельной судьбы. Наверное, многомилионному отряду фанатов Линкин Парк, семнадцать лет их пребывания на вершине музыкального Олимпа теперь кажутся своеобразной «la Belle Epoque», когда на концертах, специальных встречах для поклонников счастливцы могли дотянуться, коснуться, сфотографироваться со своими кумирами. Но главное – в это время звучал голос Честера – в наушниках, компьютере, на after-party, в головах и сердцах фанатов. После ухода Беннингтона, когда приходит осознание того, что всего этого больше не будет, что что-то ушло безвозвратно, ко всем приходит острое чувство *времени*, его ход в прямом смысле визуализируется на глазах. Переживание хода времени – это первое качество присутствия героя. Его приход и уход всегда сопровождается ощущением начала и конца временного периода (Св. Франциск, Пушкин, Наполеон, Ленин, Шекспир etc.) – приход-уход любого героя, в любой сфере бытия всегда отмечает какой-то новый период в развитии, т.е. делает видимым «ход времени».

Одна из самых настойчиво повторяющихся мыслей в комментариях – это утверждение целительной и спасительной роли творчества Честера Беннингтона, которое для многих было путеводной звездой надежды. Его трагический жизненный путь, наполненный социальной и экзистенциальной маргинальностью и опасностями, тем не менее, не помешавший ему достичь любви, славы и богатства, через сознательную/подсознательную экстраполяцию у миллионов поклонников музыканта рождал чувство оптимизма и радости, что им хватит сил изменить и свою судьбу к лучшему. Голос Честера (согласно многим комментариям) выступал как инструмент спасения от депрессии и смерти, являлся источником позитива.

Таким образом, на основании анализа первых четырёх смысловых потоков комментариев совершенно явственно проступают та-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

кие характеристики «деяний» Честера Беннингтона как *спасение и защита (при жизни) и скорбь, ментальное сиротство и острое чувство хода времени (после смерти)*.

Почти в каждом втором комментарии встречались мысли, обобщить которые можно фразой «*Буду помнить и любить вечно».* Такие заявления в начале XXI века, после нескольких сексуальных революций выглядят, по меньшей мере, анахронизмом. Весьма странны заявления о «вечной любви» не к конкретному человеку, с которым, по крайней мере, знаком, а к тому, кто живёт за океаном, кого видел всего пару часов или совсем не видел воочию, о чьих личных качествах известно немного, и, всё же, миллионы фанатов по всему миру повторяли эту мысль в своих комментариях и их любовь воплощалась в названии улиц, концертах, мемориалах, многочисленных музыкальных трибьютах, документальных фильмах, флешмобах, журналах, посвящённых памяти Честера Беннингтона. Совершенно очевидно, что физический, сексуальный аспект такой массовой любви исключён и её целью не является создание семьи. Тогда, чем же вызвано и на что направлено это бестелесное, бескорыстное чувство миллионов? Размышляя о сущности любви масс, невозможно не вспомнить строки средневекового сирийского поэта Абу аль-Маари: «Всё что случается, поистине похоже – на то, что видел мир, когда он был моложе!»

О недостижимой любви, в которой нет места физическому влечению и сексу, а есть только восхищение и любимый *образ,* который живёт, прежде всего, в памяти, т.е. в голове, знали ещё в античном мире. Эти представления нашли своё литературное воплощение в одном из самых поэтичных мифов древней Эллады – мифе о Дафне и Аполлоне. Память о недостижимой любви к нимфе этот солнечный бог в буквальном смысле носил на голове в виде лаврового венка. Позже такую бестелесную любовь стали называть платонической (что странно, ведь известны педерастические наклонности Платона). Но, именно Платон в своем сочинении-диалоге «Пир» изложил рассуждения по поводу идеальной, сугубо духовной любви устами одного из героев этого диалога – Павсания. Платон в монологе этого героя пытается найти основания для такой любви в мифологических представлениях той эпохи. Так в главе шестой, Павсаний утверждает: *«Афродиты две, то и Эротов должно быть два. А этих богинь, конечно же, две: старшая, что без матери, дочь Урана, которую мы и называем поэтому небесной, и младшая, дочь Дионы и Зевса, которую мы именуем пошлой. Но из этого следует, что и Эротов, сопутствующих обеим Афродитам, надо именовать соответственно небесным и пошлым. Хвалить следует, конечно, всех богов, но я попытаюсь определить свойства, доставшиеся в удел каждому из этих двоих»*[7]. Далее идут рассуждения о том, что первый вид любви не имеет ничего, кроме влечения к красивому телу с целью физического наслаждения и дальнейшего продолжения рода. Тогда как высшая любовь, хотя и может начинаться с восхищения внешними чертами, но постепенно она превращается в возвышенное чувство – любовь высшей степени, направленной на созерцание красоты и совершенства.

Идея высшей любви была весьма созвучна ригористическому настрою средневе-

[7]Платон. Пир. // [Электронный ресурс] / URL: http://lib.ru/POEEAST/PLATO/pir.txt // Дата обращения 25.05.2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ковой теоцентрической культуры. Так как источником любви объявлялся Бог, то и все представители горнего, божественного мира являлись манифестантами такой высшей созерцательной любви. *Amour de longe* – «далёкая любовь» – так трубадуры Прованса называли возвышенное, не телесное чувство, например, рыцаря к Пресвятой Деве или в реалиях более материальных – к Прекрасной Даме[8]. Иногда такая любовь была действительно «далёкой» из-за большого расстояния между влюблёнными или жизненных коллизий, разрушить которые было невозможно. В отсутствие встреч общение происходило посредством рыцарских подвигов, поэтических посвящений, обмена письмами. Можно сказать, что «далёкая любовь» – это, своего рода, эпистолярный роман (чем не современные комментарии фанатов?).

Представления о возвышенной любви имели место и на средневековом Ближнем Востоке, например, в эзотерическом направлении в исламе – суфизме. Теорию платонической любви развивает и один из гуманистов эпохи Возрождения, глава флорентийской академии Марсилио Фичино, который определил любовь такого рода как индивидуальную особенность человека, которая в дальнейшем ведет его душу к высшим духовным ценностям и, как результат, к идее о рае.

В свете такой исторической ретроспективы ясно, что любовь фанатов к Честеру Беннингтону не является чем-то новым и доселе невиданным. Однако, если в античную эпоху платоническая любовь имела своей целью и собственное совершенство, и созерцание красоты чистых идей (эйдосов), а в Средние века и в эпоху Возрождения означала устремлённость человеческой души к высшим духовным ценностям и божественному миру, то какие цели преследует и что означает «amour de longe» современных фанатов?

Нельзя не видеть, что в современных социокультурных условиях некоторые художественные явления выполняют религиозные (скорее, квазирелигиозные) задачи. В то же время нельзя не замечать, что в современных условиях традиционное богословие и христианская религиозность уже не претендуют на роль объединяющего языка современной культуры, как это было, например, в период средневековья и не в религиозной сфере рождаются популярные герои современности. Если учесть, что искусство сакрально в своём генезисе, и с первых шагов своего исторического бытия выступало как «транслятор» религиозных концептов в мир культурных феноменов, то оно оказалось вполне способно взять на себя определённую часть общения современной культуры с Богом, т.е. искусство взяло на себя некоторые религиозные функции. Вот воспоминания, принадлежащие лидеру ирландской рок-группы Боно: «*В двенадцать лет я был фанатом царя Давида… так же как звезда поп музыки, он мог показаться близким и доступным. Слова псалмов столь же поэтичны, сколь и религиозны, а сам Давид, несомненно,*

[8] Интересно, что в готическую эпоху эти понятия сблизились. Так, рыцарь с восторгом и чувством поклонения относился к предмету своей любви, посвящая даме «подвиги», а Святую Деву назвали «Наша Дама» (Notre Dame) и часто она выступала объектом любовных переживаний. Много историй подобного рода приводит поэт, компилятор и церковный деятель XIII века Готье де Куинси (Gautier de Coinci) в книге «Жизнь и чудеса Богоматери» (La vie et Les Miracles de Notre Dame), составленной монастырским приором в середине XIII века.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

был звездой. Его образ полон драматизма… Ему пришлось отправиться в изгнание… Именно тогда Давид написал свой псалом – песню тоски, свой блюз. Я слышу отзвуки этой священной перепалки, когда Роберт Джонсон, певец блюзов и отнюдь не праведник, истошно воет от боли, исполняя «За мной по следу сатана» или, когда … Тексас Александр подражает псалму в своём «Блюзе Справедливости» - «*Тут я вскричал, Господь, отец, ох царствие твоё…*»[9]. «*Именно религией можно назвать всё происходящее в рамках рок-группы и это существование отнюдь не псевдо-религия. Индустрия развлечений, шоу-бизнес – это шаманство: музыка в ней не что иное, как отправление культа, обряда…Лишь бы дым при этом вздымался до небес… аж до Бога*»[10]. Такое восприятие современного искусства характерно не только для лидера «Ю-2» Боно, но и для другой знаковой фигуры современной художественной культуры – Ника Кейва. Он писал: «*Не могу не вспомнить картины Холмэна Ханта, что изображает Христа, облачённого в мантию, грустного и прекрасного, со светильником в руке*»[11]. «*Христос, как мне стало казаться, стал жертвой полной неспособности человечества к творческому воображению, полному отсутствию у людей фантазии. Он освободит нас, наше воображение, наше творческое начало, чтобы мы могли воспарить*»[12]. Атмосфера на рок концертах весьма специфична – это смесь восторга и поклонения, это нечто большее, чем развлечение, фанаты относится к своим кумирам с почти религиозным трепетом. Не случайно, некоторые коллективы зовут культовыми, что напрямую коррелирует с понятием культа, ритуала, и, следовательно, можно вести речь о каких-то новых формах религиозного сознания, не связанных с традиционным пониманием религиозного. Одним из проявлений этой «народной» религиозности является чувство любви, обожания объекта поклонения.

В таком квазирелигиозном контексте повторяющееся утверждение «вечной любви» к Честеру предстают как проявление современного культа, в основании которого лежат не религиозные догмы (среди фанатов есть люди разных конфессий), а, прежде всего, *эстетическое и этические начала*. Соответственно, весь огромный вал проектов, акций, событий, связанных с почитанием Честера Беннингтона можно рассматривать как жертвоприношение своему кумиру. Когда фанаты пишут о своей любви к певцу, то здесь важно прилагательное «вечная», которое этимологически связано с понятиями бессмертия, сверхчеловеческого, божественного. Если ещё упомянуть тот факт, что в день похорон как дань памяти Беннигтону в некоторых церквях Европы колокола отбивали известный хит Линкин Парк «Numb», и уже при жизни Честера называли кумиром, легендой и иногда изображали на фотоколлажах с ангельскими крыльями, то здесь уже прямо присутствуют элементы сближения медиа-героя с традиционным пониманием героя в мифе как субъекта, имеющего связь с божественным миром.

Мифологический герой, пожалуй, – древнейший персонаж мирового искусства, сущностно представлял собой двуприродное явление, в котором наиболее ярко соединяется высшая (божественная, духовная) природа и

[9] Откровения. Ред. Р. Холлуэй. Пер.с англ. В. Болотникова. М.: Ад Маргинем Пресс, 2009. С. 170.
[10] Там же. С. 170-176.
[11] Там же. С. 278.
[12] Там же. С. 284.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

материальная, в каком-то смысле, это – сверхчеловек. Да и само слово «герой» (hero) происходит от древнего индоевропейского корня «hier, hr, her», объединяющее его с такими понятиями как «hierarhiae, haute, high» – «иерархия, высота, верх», здесь открывается древнейший смысл слова. Герой – это тот, кто послан «сверху», тот, кто объединял все миры – от божественного верха до посмертного мрака. Герой – это «связка» миров в единое мироздание, и в этом смысле явление героя для древних было не только глубоко религиозным явлением, но и имевшим важный мировоззренческий посыл. Так как мифологический герой был человекобогом, то человеческое начало в нём способствовало тому, что именно он был защитником людей, их спасителем – от Прометея до Христа. Героям как своим защитникам и спасителям поклонялись также, как и богам, то есть налицо отражение двух важнейших функций героев мифа – сотериологической (спасительной) и адоративной (поклонение).

Однако уже в период классической античности появляется другой вид героев. К первой, древнейшей группе – это так называемые *десцентарные персонажи*, (от латинского «descendes» – «нисходящий») – т.е. к образам богов и полубогов-героев, как бы снизошедших с небес к людям, и остававшихся в их мире в виде идолов-кукол, живописных изображений и других художественных образов, стал добавляться другой удивительный отряд героев-асцентариев. *Асцентарные герои* (от латинского «ascendes» – «восходящий»)[13] – это те, кто был рождён не работой религиозного сознания, это реальные люди, кого сочли достойными того, чтобы стать персонажами произведений искусства (от скульптуры до театра и кино) и, следовательно, в итоге остаться в исторической памяти цивилизации, то есть получить бессмертие, а значит сравниться с богами мифов и легенд.

Но кто мог быть достойным попадания в корпус асцентарных героев? Ещё Платон и Аристотель размышляли в своих трактатах о тех качествах человека, которые могли сделать из него героя, полагая его идеалом, воплощавшим лучшие из известных человеческих добродетелей. В античности, это были, прежде всего, атлеты, являвшие собой для древних внешнее телесное совершенство, и великие деятели искусства, в первую очередь, поэты. Наконец, среди асцентарных героев можно найти и таких, кто не выделялся внешним совершенством как олимпионики и не был знаменит как великие поэты. Критерий «асцентарности», т.е. возможности трансформации реальной исторической личности в архетипический бессмертный (художественный) образ, был достаточно чётко сформулирован Плинием Старшим в 34 книге «Естественной истории», где он писал: «*Изображения людей обычно делали лишь за какое-нибудь блистательное дело, заслуживавшее увековечения, вначале за победу на священных состязаниях, особенно в Олимпии…. Не знаю, не тираноубийцам ли Гармодию и Аристогитону самым первым афиняне поставили статуи от имени государства. …Этому примеру затем последовал весь мир из самого человеческого честолюбия, и на форумах всех муниципиев статуи*

[13] Термины предложены автором данного текста (Ф. Фуртай). Впервые эта терминология появилась в статье «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики // Международный журнал исследований культуры. Танатос и культура. №1 (22), 2016. С. 179-188.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

стали украшением, стала продлеваться память о людях, и их заслугах, для того чтобы о них читали в веках…»[14].

При сравнении, на первый взгляд, «странно сопоставимого», а именно мифологического героя-десцентария, античного асцентария и современного медиа-героя, в частности, в лице Честера Беннингтона, отчётливо видны типологические совпадения: с десцентарием в сотериологической и адоративной функции (защита, спасение и поклонение), а с асцентарием в самом генезисе героя, т.е. «восхождении» от безвестности посредством «доблестных дел» (в случае с Беннингтоном это художественные достижения) к славе (глобальной памяти) и любви миллионов.

Однако глобальные информационные сети, медиареальность придали герою и ряд новых черт, не свойственных традиционным мифологическим и историческим героям.

1. Медиареальность как социокультурное явление, хотя и вербализируется на ведущих языках планеты, однако, не идентифицируется в этнокультурном плане как это было с героями древности от Гесэра до короля Артура. Соответственно, и её субъект – медиа-герой, как правило, явление наднациональное, т.е. метакультурное, он не обладает сакральностью и выступает в качестве объекта квазикульта, как правило этико-эстетического плана. Медиа-герой идентифицируется как «свой» за счёт эстетических, смысловых, поведенческих характеристик, т. е. через апелляцию к реципиентам на уровне общечеловеческих архетипов.

2. Формирование информационной цивилизации породило и иной вид элиты. Как отмечал в своей ставшей широко известной работе К. Лэш: «*Прежние богачи жили, как правило, оседло и не забывали о своей местной общине, в рамках которой ощущали себя такими же гражданами, как и все прочие; разве что «первыми среди равных». А люди, причастные к малопонятной рядовым американцам «информационной экономике», ведут полукочевой образ жизни и даже селятся как бы колониями – среди подобных себе и более или менее изолированно от прочих. Психологически они нигде не «прописаны» и ощущают себя скорее «гражданами мира», чем гражданами своей страны. И развлекаются они по-своему, в особых, недоступных другим развеселых местах…Элиты, определяющие повестку дня, утратили точку соприкосновения с народом*»[15]. В этом плане музыкант, скорее, являл собой исключение. Честер Беннингтон, в социальном плане относясь к медиа-элите, своим образом жизни, манерой поведения и личностными качествами, среди которых наиболее часто упоминали (не только фанаты, но и коллеги по музыкальному цеху) – скромность, отзывчивость, сострадание, доброту – в глазах миллионов по всему миру представал понятным, родным и близким. Для элиты его поведенческая необычность в воспоминаниях знавших его, часто выражалась фразой: *«он был слишком хорош для этого мира»*.

3. Традиционные герои, как правило, являлись носителями наилучших человеческих качеств. В конце 90-х годов IV века до Р.Х. Платон создаёт диалог «Лахет», в котором пытается выявить те качества, которые должны

[14] Плиний Старший. Естественная история Кн.34 IX, 17 // Плиний Старший. Естествознание: Об искусстве. / Пер. Г. А. Тароняна. (Серия «Античная классика»). М.: Ладомир, 1994. С. 54, 78.

[15] Лэш К. Восстание элит и предательство демократии. М.: Логос-Прогресс, 2002, С. 220.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

быть присущи человеку и которые будут способствовать доблестным деяниям с тем, чтобы остаться в памяти, стать героем. Качества традиционного героя выступали неким эталоном личностных качеств, которые должны воспитываться в молодом поколении (в этом отражалась так называемая симилярная, т.е. подражательна функция героя). В случае с Беннингтоном симилярная составляющая также была представлена достаточно ярко. Однако в отличие от подражания традиционным героям в этическом плане оно носило здесь двоякий характер – не только в плане борьбы с вредными пристрастия (алкоголь, наркомания) и за психическое здоровье, но и в плане «иконическом», т.е. в подражании стилю одежды, причёсок, аксессуаров, татуировок. В этом явлении явно просматривается специфика современных машинных технологий, когда образ Беннингтона выступает как некий образец, с которого «штампуются» внешне похожие подобия.

В отличие от традиционных героев, которые демонстрировали выдающиеся положительные качества, образ Честера Беннингтона более сложен, противоречив, отражает в себе, как неприглядные черты нашего времени, так и лучшие качества человеческой натуры, в каком-то смысле он являл собой этического амбивалента, хотя и в разные периоды своей жизни.

Анализ некоторых смысловых блоков интертекста, созданного на основе фанатских комментариев на уход Честера Беннингтона, позволяет утверждать, что аналогично героям традиционных мифов, медиа-образ Честера Беннингтона выполнял патерналисткую и сотериологическую функции, выступал как объект адорации, представал как образец для подражания, его уход вызвал у миллионов поклонников ментальные ощущения хода времени.

Сама его короткая, исполненная невероятных поворотов, упорного труда, вредных трагических пристрастий, любви и сострадания жизнь стала обретать легендарные черты. В мировой медиа-среде есть награды, которые подобно наградам троекратным олимпийским победителям античности называют «иконическими». Этими наградами отмечаются если не самые выдающиеся представители современного искусства, то, безусловно, самые знаковые (они же персонажи глобального медиапространства), признаваемые совершенством в своей области, воспринимающиеся в качестве неподражаемого образа. В массовом сознании эта награда выполняет функцию фиксации «идеала» – это, по существу, «канонизация» образа медиа-героя. Такой иконой или «rock sound icon» современной медиареальности в конце жизненного пути стал Честер Чарльз Беннингтон.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Елена Валентиновна АЛЫМОВА / Elena ALYMOVA

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии, Кафедра истории философии
Кандидат философских наук, доцент

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Institute of Philosophy, Department of History of Philosophy
Ph.D. in Philosophy, Associate Professor
ealymova@yandex.ru

СОКРАТ КАК ГЕРОЙ ФИЛОСОФСКОЙ ДРАМЫ*

Статья посвящена культовой фигуре европейской философии – Сократу, который рассматривается как литературный персонаж, как протагонист философской драматургии Платона, соединяющей в себе черты трагедии и комедии. Теоретическим основанием интерпретации фигуры Сократа послужили мысли отечественного филолога и исследователя античной культуры – О.М. Фрейденберг, а именно ее соображения по поводу феномена комического и комедии как своего рода двойника философии. Традиционно Сократ предстает трагическим героем: осужденный на казнь, философ, изгнанный не просто из своего родного города – из самой жизни. Однако в оптике О.М. Фрейденберг платоновский Сократ, репрезентирующий саму философскую позицию par excellence, предстает как герой трагикомический, что позволяет по-новому осмыслить философию Платона, а вместе с этим задаться вопросом о существе философской позиции как таковой.

Ключевые слова: Сократ, культурный герой, античная философия, О.М. Фрейденберг, комическое, пародия, комедия, трагедия.

SOCRATES AS HERO OF PHILOSOPHICAL DRAMA

The paper is dedicated to an iconic figure of the European philosophy – to Socrates, who is considered as a dramatic character and protagonist of Plato's philosophical dramaturgy, which combines the traits of tragedy as well as those of comedy. Our theoretical background is the ideas proposed by a Russian philologist and cultural student – O.M. Freidenberg. According to her, the phenomenon of comic and the comedy represent a counterpart of philosophy. Socrates is treated traditionally as a tragic figure: a person condemned to death, a philosopher who was expelled not only from his native city, but moreover from the life itself. But through the optics of Olga Freidenberg Plato's Socrates, who represents the philosopher par excellence, is seen as a figure both tragic and comic. This interpretation allows to reconsider the philosophy of Plato and at the same time to put a question about the nature of the philosophical position as such.

Key words: Socrates, Cultural Hero, Ancient Philosophy, O.M. Freidenberg, Comic, Parody, Comedy, Tragedy.

* *Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ по проекту № 18–011–00968 «Сократ: pro et contra. Миф о Сократе в отечественной и мировой культуре».*

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Начинать приходится с констатации общего места: Сократ – фигура культовая, по крайней мере, для европейской интеллектуальной традиции. В классических трудах по истории философии он предстает поворотной фигурой, Гегель называет его «великим»[1], говорит, что Сократ «представляет собою не только в высшей степени важную фигуру в истории философии и, может быть, самую интересную в древней философии, а также и всемирно-историческую личность. Ибо главный поворотный пункт духа, обращение его к самому себе, воплотился в нем в форме философской мысли»[2]. Сократ Гегеля – автор особого метода и даже учения[3]. Сократ так настоятельно присутствует в историко-философском дискурсе, что вопрос о тождестве исторического Сократа, гражданина Афин, жившего там между 470 и 399 гг. до н.э., с его традиционным образом философа, интеллектуального героя, представляющего *философскую позицию как таковую*, мог бы показаться странным. Сократ превратился в смысловой топос, такую точку, из перспективы которой конфигурируется история философии: мы знаем философов-досократиков, сократиков, мы знаем такое явление, как сократические школы, его именем назван литературный жанр – сократический диалог. Сократ стал героем, равновеликим Гомеру. Нет ничего удивительного, что «сократовский вопрос» столь же актуален, как и гомеровский.

Сократ в традиции – бесспорный авторитет. И как к авторитету, отношение к нему было сложным. С одной стороны, к нему возводили свои философские начала многие мыслители античности (и не только упомянутые выше сократики и представители сократических школ)[4], с другой, Сократ как философ и учитель представлялся в ироническом ключе, причиной чему, вероятно, было не столько желание дезавуировать его авторитет, сколько оживить сам образ, дать повод посмотреть на него в иной перспективе, остранить[5]. Предвосхищая дальнейшие рассуждения и выводы, скажем, что такой иронической взгляд на Сократа вполне соответствует амбивалентному характеру этого персонажа, не оставившему после себя ни строчки[6] и являющемуся всегда только через *другого*, будь то Ксенофонт, Аристофан или Платон, в диалогах которого Сократ, по словам русского поэта и философа, переводчика произведений Платона В. С. Соловьева, «есть только принятый раз навсегда литературный прием, обычный псевдоним Платона, – псевдоним иногда неудачный, – когда ему приходится говорить такие речи, которых действительный Сократ не только не говорил, но и не мог бы говорить»[7].

[1] Гегель Г.В.Ф. Лекции по истории философии: В 3 кн. Кн. 2. СПб.: Наука, 1999. С. 33.
[2] Там же. С. 33.
[3] Там же. С. 35, 43.

[4] См.: Алымова Е.В. Эсхин из Сфетта и традиция сократического диалога // Платоновские исследования. 2017. Т. 7. № 2 (7). С. 97 –116; Караваева С.В. Ἀρετή воина: Одиссей и Аякс Антисфена и воин-страж Платона // Платоновские исследования. 2017. Т. 7. № 2 (7). С. 117–126.
[5] См.: Алымова Е.В. Сократ во Второй софистике: Апулей Метаморфозы, I, VI - IX // Вестник РХГА. 2015.Том 16. Вып.3. С. 176 –181.
[6] Если не считать подлинными несколько дошедших под его именем писем: Socratis quae feruntur epistulae // Socratris et Socraticorum reliquiae / Collegit, disposuit, apparatibus notisque instruxit Gabriele Giannantoni: In 3 vol. Vol. 1. Napoli: Bibliopolis, 1990. P. 301 – 309.
[7] Соловьев В.С. Жизненная драма Платона // Соловьев В.С. Красота как преображающая сила. М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2017. С. 220.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Итак, Сократ присутствует, отсутствуя, и отсутствует, присутствуя.

Не пытаясь во что бы то ни стало решить загадку Сократа, посмотрим на него не как на исторического персонажа, но как на фигуру символическую и даже метафорическую. Делать это мы будем с помощью недооцененного в отечественной гуманитарной науке ученого, филолога-антиковеда О.М. Фрейденберг. Ольга Михайловна Фрейденберг – оригинальный мыслитель, которого интересуют принципы и формы выражения мысли, становление, как говорит она сама, понятийного мышления[8], и это становление в ее теории, совпадает с формированием нарратива и литературы. Чтобы любой феномен осмыслился и концептуализировался, нужна какая-то среда отстранения и остранения, в которой зафиксировался бы разрыв между повседневно-обыденным, и потому не замечаемым, и теоретическим взглядом. Такой средой является нарратив. Будучи зафиксированным в нарративе и в сюжетной форме, представленным посредством логосной дискурсивности, недифференцированный событийный континуум остраняется и тем самым интерпретируется, или оказывается понятым. «Античные понятия, – пишет в монографии «Образ и понятие. Немые лекции» О.М. Фрейденберг, – возникали в категориях художественных образов», которые позволили обратить «свойство предмета в умозрительную категорию»[9], в нарративе «конкретность (…) обращается в свое собственное иносказание, то есть в такую конкретность, которая оказывается отвлеченным и обобщенным новым смыслом»[10].

Автор «Немых лекций» неоднократно обращается к Сократу как к важному смысловому моменту в процессе становления понятийного мышления, подчеркнем, именно смысловому – исторический Сократ не столь важен, важен Сократ – персонаж литературы, «литературная маска»[11]. И тут, конечно, основной источник – диалоги Платона, но не только.

Традиционно Сократ – персонаж трагический: осужденный и фактически изгнанный из Афин, оказавшийся неуместным в родном полисе. Однако в интерпретации О.М. Фрейденберг он другой, он скорее герой комедии: «Вот фигура (…)! Сократ, эта, одновременно является и фольклорным философом, и философом реальным, и персонажем философского мима, и маской балаганного шута, и воплощением мистериальных идей, и героем древней комедии»[12]. Таким образом, Сократ как герой сочинений О.М. Фрейденберг амбивалентен – «инкарнация “истины” и “обмана”», подлинности и мнимости. Сократ-философ трагикомичен. В образе такого Сократа фиксируется близость философского и комического. О. М. Фрейденберг формулирует эту мысль так: «Самое значительное заключается в том, что философия и пародирующая ее комедия одинаково возникли из представлений о подлинном и кажущемся»[13].

[8] Алымова Е.В. Классическая филология О. М. Фрейденберг, или Научная позиция как хюбрис // Русский логос: горизонты осмысления. Материалы международной философской конференции. 25 – 28 сентября 2017г.: В 2 т. Т. 2. СПб.: Издательство РХГА, 2017. С. 471 – 478.

[9] Фрейденберг О.М. Образ и понятие. Немые лекции // Фрейденберг О.М. Миф и литература древности. Екатеринбург: У-Фактория, 2008. С. 289 – 764. С. 305.

[10] Там же. С. 309.

[11] Там же. С. 380.

[12] Там же. С. 380.

[13] Там же. С. 444.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Коль скоро мы взялись рассуждать о Сократе в терминах теории О. М. Фрейденберг, нужно прояснить, как она представляет существо комического. Важнейшую роль в деле формирования понятийного мышления сыграла естественная для человека практика мимесиса, которая предстала в форме драмы, акме которой приходится на V в. до н.э. Любопытно, что именно на это время падает формирование классической греческой философии со свойственным ей языком – языком диалога[14]. Ситуация драматического действия предполагает двух участников, две взаимодействующие стороны: зрителя и актеров, точнее – все целое драматической постановки[15]. Античная драма объединяет трагедию, комедию и сатирову драму[16]. Трагедия, как полагает О. М. Фрейденберг, вышла из сатирикона[17] – из сатировой драмы[18], действа, по своей природе пародийного, как и всякий другой драматический (и не только) мимесис. В данном контексте мы говорим о пародии именно в понимании О. М. Фрейденберг: пародия как удвоение оригинала в результате его миметического воспроизведения. В результате, пародия приобретает амбивалентную сущность, а именно, не утрачивая связи с оригиналом и память о нем, пародия на деле есть иное по отношению к оригиналу и выдает себя за него, говоря иначе, она фиксирует драматическую связь между подлинным и кажущимся, или мнимым. Пародия – основа драматического, а драма (в переводе – действие) способ бытия человека в мире. Пародирование, таким образом, оказывается естественным способом освоения мира человеком, в пародировании актуализируется миметическая природа человека, который, подражая, воспроизводит в своей повседневной практике порядок вещей. Мимесис в этой связи оказывается синонимом пародии. И в акте подражания, или пародирования, рождается реальность второго порядка – она иллюзорна и фиктивна. Это удвоение мира и есть актуализация комического. Рассуждая о древней комедии, О. М. Фрейденберг пишет так: «Комический жанр является для античности универсальным (…) Античная пародия (…) представляла собой гибристический аспект серьезного, во всех деталях “выворачивавший наизнанку” подлинность и неизменно сопровождавший как часть двучлена все настоящее»[19]. Комическое, по мысли автора «Немых лекций», предшествует комедии как жанру. И не только комедии[20]: имея потенции

[14] Алымова Е.В. Эсхин из Сфетта и традиция сократического диалога. Так называемая досократическая мысль является иным типом философствования – пророчески-монологическим.

[15] Первый теоретик античной драмы – Аристотель перечисляет существенные элементы драматического (театрального) представления, они суть «сказание (mythos), характеры, речь, мысль, зрелище и музыкальная часть (…) можно сказать, что этими частями трагедии пользуются не немногие из поэтов, [но все], потому что всякая трагедия включает зрелище, характер, сказание, речь, напев и мысль» (Поэтика. 1450a 7 – 14).

[16] В данной связи оставим в стороне другие драматические формы и остановимся только на этих трех.

[17] Трагедия – разновидность сатирикона (Фрейденберг О.М. Образ и понятие. Немые лекции // Фрейденберг О.М. Миф и литература древности. Екатеринбург: У-Фактория, 2008. С. 442).

[18] Фрейденберг О. М. Поэтика сюжета и жанра. М.: Лабиринт, 1997. С. 161. О едином истоке трагедии и комедии – вариантах хоровой поэзии – говорит и Аристотель (Поэтика. 1449a 9 – 15).

[19] Фрейденберг О.М. Образ и понятие. Немые лекции // Фрейденберг О.М. Миф и литература древности. Екатеринбург: У-Фактория, 2008. С. 439.

[20] «Комическое создает “комедию”» (Фрейденберг О.М. Образ и понятие. Немые лекции // Фрейден-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

как серьезного, так и противоположного ему, пародийный мимесис дал начало двум особым драматическим формам – комедии и трагедии. Комизм в античности серьезен. Классическая греческая комедия V в., представленная Аристофаном, не менее интеллектуальна и философична, чем трагедии Эсхила, Софокла и Еврипида. Теоретическое достижение О.М. Фрейденберг состоит в том, что она переосмыслила роль комического. Комическое, реализующее себя через пародию, оказывается способом остранения, а значит – открывает путь к теоретическому: «Античный комический план, – читаем у О.М. Фрейденберг, – представлял собой познавательную категорию»[21]. Человек «повторяет в своей повседневности жизнь природы»[22], постоянное повторение оказывается «разыгрыванием»[23] и оформляется в ритуал. «Его (человека. – *Е.А.*) жизнь поэтому есть сплошное повторение космических действ (…) вся сплошь повседневность состоит здесь из действенного воспроизведения космической жизни»[24]. В этом разыгрывании, или подражании, происходит интерпретация разыгрываемой реальности, то есть ее истолкование и понимание, что приводит к формированию понятийного мышления. Арена формирования понятийности – поэзия, сначала эпическая и лирическая, потом – драматическая[25]. Философия в начале своего становления неотделима от поэзии, о чем свидетельствуют сочинения первых философов. В этом остранении оригинала в подражании осуществляется еще один существенно важный акт: отделение кажимости (мнимости) от подлинности. А это и есть вопрос, искони заботивший философскую мысль. Таким образом, драма и философия оказываются за одно.

Протагонист платоновской драматургии – Сократ. «Платон создает философское рассуждение средствами старинной народной драмы, которая обращается у него в нарративную прозу»[26], – к этим словам О.М. Фрейденберг хочется сделать одно уточнение: Платон скорее работает по модели уже сложившейся театральной драмы, по модели известной ему трагедии и комедии. Не случайно он апеллирует как раз к авторской драматургии (финал «Пира», «Государство»). В III книге диалога «Государство»[27] Платон устами Сократа рассуждает о способах словесного подражания. В иерархии таковых последнее место занимает драматическое подражание, в то время как первые два места занимают соответственно гимнический (он же монологический) и эпический способы подражания. Но что делает сам Платон? Он ведет себя как драматург, пользуется именно драматическим способом говорения – диалогом, присутствуя, отсутствует в своих произведениях. Общеизвестно, что драматургов, как и всех поэтов за исключением сочинителей гимнов, платоновский Сократ предлагает изгнать из правильно устроенного полиса, так как они подражатели, которые

берг О.М. Миф и литература древности. Екатеринбург: У-Фактория, 2008. С. 442).

[21] Фрейденберг О.М. Образ и понятие. Немые лекции // Фрейденберг О.М. Миф и литература древности. Екатеринбург: У-Фактория, 2008. С. 439.

[22] Там же. С. 52.

[23] Там же. С. 52.

[24] Там же. С. 52 – 53.

[25] См.: Ахутин А.В. Открытие сознания (Древнегреческая трагедия и философия) // Ахутин А.В. Тяжба о бытии. Сборник философских работ. М.: Русское феноменологическое общество, 1997. С. 117 – 160.

[26] Фрейденберг О.М. Образ и понятие. Немые лекции // Фрейденберг О.М. Миф и литература древности. Екатеринбург: У-Фактория, 2008. С. 396.

[27] Платон. Государство. 394b – d.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

осуществляют свое искусство посредством логосов[28]. Но философ Платон, по существу, делает то же самое. На это обстоятельство следует обратить внимание: мы имеем дело с мудрой иронией Платона. Эта самоирония говорит едва ли не больше о природе философии, чем самые сложные рассуждения, составляющие содержание платоновских диалогов. Правда, неуместными оказываются именно трагические поэты, о комических речи нет. Возможно, не стоит придавать этому обстоятельству слишком большого значения, а возможно, как раз стоит. Мы за второе «возможно».

Поэзия, по Платону, – подражательное искусство, поэты не знают сути дела и подобны живописцам. Живописцы осуществляют двухмерный мимесис, то есть не воспроизводят трехмерную вещь, которой можно было бы пользоваться так, как того требует ее природа. Таким образом поэзия, подражающая словесно, аналогична двухмерному мимесису, и подобно тому, как драматический способ подражания в иерархии занимает третье место, так же и живопись располагается на третьей ступени среди «технических» способов подражания. Обращает на себя внимание тот факт, что, хотя драматический способ подражания, требующий театральной постановки вообще-то трехмерный, Платон настаивает на аналогии именно с живописью. И сами платоновские диалоги – тексты. Платоновский Сократ, в диалоге «Федр» рассуждая о вреде письменности, указывает на то, что зафиксированный текст нем. Что общего между драмой в форме трагедии, которой не место в правильно обустроенном полисе, записанным текстом и произведением двухмерного мимесиса? Предположим – их замкнутость. Разомкнуть их – значит остранить, вступить с ними в диалог. И у Платона-драматурга есть образец – это комедия, прежде всего, Аристофана. Театральное и драматическое пространство трагедии замкнуто (хор принадлежит самому драматическому действию, он – персонаж). Пространство комедии – разомкнуто, что выражается в феномене парабасы –как нарушения театрального и сюжетного пространства, когда персонаж «выходит» из контекста действия и обращается напрямую к зрителям, по существу вступая с ними в диалог, что подчеркивает условность действия, учит различать два плана – реальность мира, в котором актер не тождественен своему персонажу, и реальность мимесиса, где актер выдает себя за персонажа. Таким образом, комедия оказывается образцом остранения. Классическая комедия (Аристофан) остраняла трагедию. Скажем словами О. М. Фрейденберг: «В трагедии (…) разыгрывается рассказ о страданиях главного действующего лица; комедия высмеивает это лицо, но высмеивает и трагедию»[29]. Так трагедия и комедия оказываются связанными, но не в фигуре автора. Соединить комедию и трагедию в одном топосе, топосе философа, призывает платоновский Сократ в диалоге «Пир»[30]. И сам Платон – воплощение такого единства. В платоновском диалоге осуществляется одно важное событие, осуществляется в перформативном акте: двухмерность текста становится многомерностью диалога, а именно, диалог между участниками, диалог с читателем и диалог с самим собой. Во всю эту полифонию как стихию вовлечен читатель.

Парадигмальным текстом, в котором предъявлена (в драматической форме) фигура

[28] Платон. Государство. Кн. X.

[29] Фрейденберг О. М. Поэтика сюжета и жанра. М.: Лабиринт, 1997. С. 44.

[30] Платон. Пир. 223d.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Сократа, является диалог «Пир»[31]. К нему естественно обратиться прежде всего. В непосредственной философской перспективе значение имеет речь Сократа-Диотимы. Однако зачем тогда предшествующие выступления? К чему такой финал: появление комастов и заключительная сцена? И наконец, зачем эпизод с икающим Аристофаном? Чтобы отомстить таким образом комедиографу, будто бы высмеявшему в «Облаках» Сократа? Оставим в стороне как несостоятельное соображение, согласно которому пять речей, предшествующих речи Сократа-Диотимы, необязательное дополнение или приуготовление к решающему выходу Сократа, который с помощью мудрой женщины преодолевает несуразности и заблуждения своих друзей, чьи речи по содержанию напоминают или мифологов и поэтов, или ранних философов, как раз досократиков. Попробуем подойти со стороны рассмотрения структуры диалога, которая, надо сказать, весьма хорошо продумана, и случайности исключены. Читателю предъявлены речи, количество которых может быть выражено как числом пять (Федр, Павсаний, Эриксимах, Аристофан, Агафон), так и числом семь (Федр, Павсаний, Эриксимах, Аристофан, Агафон, Сократ, Алкивиад). Внимательное рассмотрение содержания речей заставляет признать, что самая близкая по смыслу к речи Сократа-Диотимы речь из числа первых пяти принадлежит Аристофану: именно он говорит об Эроте как стремлении к восстановлению некогда единой и целой, но в результате совершенного хюбриса утраченной человеческой природе. Значение речи Аристофана подтверждается не только содержанием, но и ее местом в сюжете «Пира».

Рассмотрим сначала первый вариант – пять речей, предшествующих речи Сократа-Диотимы. Изначальный порядок должен был быть таким: Федр, Павсаний, Аристофан, Эриксимах, Агафон, то есть предполагалось, что Аристофан выступает третьим, иначе говоря, место его речи центральное. Однако первоначально установленный порядок нарушается, так как икота не позволяет Аристофану держать речь, на его место заступает Эриксимах, Аристофан теперь будет выступать перед Агафоном. Помимо того, что Агафон – трагический поэт, он еще и носитель говорящего имени: Агафон – благой. Именно персонаж с таким именем замыкает ряд предшествующих Сократу речей. Таким образом, Аристофан с речью, содержательно близкой речи Сократа-Диотимы, приближается к Агафону. В результате Аристофан в порядке первых пяти речей как бы занимает одновременно два места: изначально центральное и вблизи Агафона (Блага). Если же мы рассмотрим второй вариант – семь речей, то актуальная речь Аристофана оказывается четвертой, то есть располагается в композиционном центре.

Таким образом, речь комедиографа Аристофана занимает привилегированную позицию в структуре диалога. В финальной сцене «Пира» мы встречаем трех действующих лиц – Агафона, Аристофана и Сократа, который провозглашает необходимость соединения в одном лице трагического и комического поэтов[32]. И сам платоновский Сократ есть образец единства трагического и комического. Сократ Платона – метафора платоновской философии.

[31] В таком ключе его рассматривают, например, Фрейденберг О.М. Образ и понятие. Немые лекции (Глава: Мим) и Протопопова И.А. Платоновский «Пир» как силен и андрогин // Вестник РХГА, № 4, 2015. С. 419 – 425.

[32] Платон. Пир. 223d.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Ирина Николаевна МОЧАЛОВА / Irina MOCHALOVA

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии, Кафедра истории философии
Кандидат философских наук, доцент

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Institute of Philosophy, Department of History of Philosophy
Ph.D. in Philosophy, Associate Professor
Mochalova@yandex.ru

СОКРАТ КАК ФЕНОМЕН РУССКОЙ КУЛЬТУРЫ: ОТ ДРЕВНЕГРЕЧЕСКОГО НРАВОУЧИТЕЛЯ К «РУССКОМУ СОКРАТУ»*

Сократу принадлежит особое место в духовной истории человечества: имя этого древнегреческого мыслителя служило и служит индикатором духовного состояния общества. Однако русскую сократиану еще предстоит исследовать и осмыслить. В фокусе статьи одна из начальных ее страниц, период второй половины XVIII – первой трети XIX в. В статье рассматриваются первые пособия по истории философии на русском языке. В частности, анализируются и сопоставляются сокращенный перевод истории философии Я. Бруккера, выполненный Колокольниковым (1785), «Опыт руководства к истории философии» (1818) И.И. Давыдова и «История философии» архимандрита Гавриила (Часть 1, 1837). Раскрывается формирование образа Сократа как культурного героя. В заключительной части статьи показывается, что поиски в 30-е годы XIX в. национальной русской философии приводят к формированию образа «русского Сократа». Русский народный философ Сковорода, представленный «русским Сократом», позволяет увидеть русскую самобытную философию в качестве подлинной наследницы греческого любомудрия.

Ключевые слова: Сократ, культурный герой, история философии, русская философия, Сковорода, «русский Сократ».

SOCRATES AS A PHENOMENON OF RUSSIAN CULTURE: FROM THE ANCIENT GREEK MORALITY TEACHER TO THE "RUSSIAN SOCRATES"

Socrates has a special place in the spiritual history of mankind: the name of this ancient Greek thinker served as an indicator of the spiritual state of society. However, the Russian socratica has yet to be explored and comprehended. The focus of this article, one of the initial pages, the period of second half XVIII – first third XIX century the article deals with the first manual on the history of philosophy in Russian language. In particular, the article analyzes and compares the abbreviated translation of the history of philosophy by J. Brooker, made by Kolokolnikov (1785), "the experience of leadership to the history of philosophy "(1818). Davydov and "history of philosophy "of Archimandrite Gabriel (Part 1, 1837). The formation of the image of Socrates as a cultural hero is revealed. In the final part of the article it is shown that

* *Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ по проекту № 18–011–00968 «Сократ: pro et contra. Миф о Сократе в отечественной и мировой культуре».*

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

the search in the 30s of the XIX century of the national Russian philosophy leads to the formation of the image of "Russian Socrates". Russian folk philosopher Skovoroda, represented by the" Russian Socrates", allows us to see the Russian original philosophy as the true heir of the Greek wisdom.

Key words: Socrates, Cultural Hero, History of Philosophy, Russian Philosophy, Skovoroda, "Russian Socrates".

Сократ – ГЕРОЙ, ГЕНИЙ и СВЯТОЙ.

Ильин В.Н.
«Сократ и антропология самосознания»

Сократу принадлежит особое место в духовной истории человечества: имя этого древнегреческого мыслителя служило и служит индикатором духовного состояния общества. Обращение к Сократу – свидетельство интенсивных поисков ответов на самые значимые вопросы той или иной культуры, и, прежде всего, вопросы, связанные с поисками самобытных начал культуры, ее национальных особенностей и будущего развития.

Можно сказать, что Сократ уже при жизни стал героем историко-философской сцены: написанная Аристофаном и поставленная в Афинах в 423 г. до н.э. комедия «Облака» стала началом жизни героя по имени «Сократ». За Аристофаном последовали Поликрат, Антисфен, Эсхин, Платон, Ксенофонт и многие другие, запечатлевшие в своих текстах образ философа. Сократа презирали и презирают как пустого болтуна, его ненавидели и ненавидят как богохульника-язычника, Сократом восхищались и продолжают восхищаться, видя в нем христианина до Христа и философа, призванного спасти человечество. В конечном счете, споры о Сократе – это споры о философии, ее природе, роли и значении. Используя выражение Ницше, можно сравнить Сократа с «сильным увеличительным стеклом», позволяющим увидеть незаметные глазу частности и сделать очевидным главное, понять существенное.

Русская культура не является исключением: в отечественной традиции Сократ всегда был кем-то большим, чем исторической личностью, Сократом, сыном Софрониска из Алопеки, жившим в Афинах в V в. до н.э. Мы видим его героическую фигуру на живописных полотнах, в стихах поэтов, в творчестве писателей и философов, на сцене театров, на экранах кинозалов и мониторах компьютеров. В эпоху русского ренессанса рубежа XIX – XX вв. Сократ выступает незримым участником борьбы за «русский Логос» – споров о природе национальной философии; несмотря на мировоззренческие революции, Сократ сохраняет свой героический статус и в советской, и постсоветской культурах, олицетворяя на протяжении всей российской истории живое дело философии.

Богатство русской сократианы еще предстоит исследовать и осмыслить. В фокусе данной статьи одна из первых ее страниц, период второй половины XVIII – первой трети XIX в., время от появления Сократа на страни-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

цах первых пособий по истории философии на русском языке до формирования образа «русского Сократа». Именно в этот период впервые ставится вопрос о самобытной национальной философии в России, формируется ее язык и определяются стратегии ее самоописания.

Философия в ее истории: из Европы в Россию

Рост национального самосознания и профессионализация философии, ставшие в Европе особенно интенсивными во второй половине XVIII в., можно считать основными причинами критического пересмотра всего накопленного к этому времени исторического философского знания. Острая профессиональная конкуренция в университетах Франции и Германии приводит к осмыслению истории философии не только как специальной учебной дисциплины, но и как области философского знания, имеющей свой предмет, цели, задачи, терминологический аппарат, классификационные схемы и методологию. Одним из первых в Германии этот труд был выполнен Иоганном Якобом Бруккером (1696 – 1770), создавшим пятитомную «Критическую историю философии от сотворения мира до наших дней» (1742 – 1744), спустя четверть века переизданную (2-е изд., 1767) и сохранявшую свою актуальность в течение столетия. Автором первой истории философии на французском языке был Андре Франсуа Буро Деланд (1689/90–1757). Его трехтомная «Критическая история философии» (1637) должна была защитить философию от обвинений в бесполезности, показывая, что лишь невежество побуждает отвергать то, чего не понимают. Кроме того, Деланд выступил и в роли популяризатора философии, написав в жанре античных доксографов популярное и многократно переиздаваемое сочинение «Размышления о великих людях, умерших при курьезных обстоятельствах» (1732).

Результатом развернувшейся, прежде всего в Германии, в конце XVIII в. дискуссии о философии, ее отношении к собственной истории и о статусе истории философии стало осознание необходимости создания принципиально новой истории философии, отличающейся от истории человеческого духа, истории отдельных наук, равно как и от биографий отдельных философов. По мнению одного из последователей Канта Карла Леонарда Рейнгольда, выступившего в 1791 г. с программной статьей «О понятии истории философии», опорой новой истории философии должно служить новое понятие философии, которое еще только предстояло создать и которое позволяло бы извлекать «философский смысл» из собрания исторических документов. Как показал В. Куренной, именно в рамках этих дискуссий возникает философия истории философии и формулируется «устойчивое противопоставление “философской”, методологически самостоятельной, и “нефилософской” истории философии»[1]. Теперь авторы многочисленных историй философии не могут не определять своего понимания истории философии, предваряя изложение историко-философского материала теоретико-методологическим введением. В частности, такое введение, раскрывающее понятие, объем, метод, ценности истории

[1] Куренной В. Эмпирическая метафизика и исследовательская программа истории философии Эдуарда Целлера // Логос. Философско-литературный журнал. М., 2006. Т. 52. № 1. С. 89–102.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

философии появляется в «Очерке истории философии» (1812) В. Г. Теннемана, автора одной из самых влиятельных и популярных «Историй философии» (11 томов выходили в период с 1798 по 1819 гг.). В обширном Введении в свою историю философии формулирует историко-философскую концепцию Гегель, по мнению которого история философии вне философского осмысления представляет лишь ряд мнений, заблуждений, проявлений игры мысли и эрудиции, а историки философии уподобляются животным, которые хотя и слышат звуки музыкального произведения, но не способны уловить их гармонию[2].

В России вторая половина XVIII века – время «просвещенного абсолютизма». Одной из значимых в деле европеизации России вех можно считать 1768 год. Именно с этого года по распоряжению Екатерины II официальным языком преподавания и науки становится русский язык. Это является мощным стимулом для переводческой деятельности, в том числе и в области истории философии. Первые истории философии на русском языке не были последним словом в историко-философской науке, ибо должны были выполнять прежде всего образовательные функции – служить учебными пособиями для разного рода учебных заведений. В частности, коллежский секретарь Кирилл Быстрицкий перевел для учащихся с латинского языка «Историю философическую, или о философии» Фридриха Генцкена[3]. В ней автор «ясно и кратко» описывал «жизни славнейших философов», представлял «главнейшие их положения и последования сект великих». Рассчитанная на подростков, она не имела научной ценности, но все же служила введением в историю мысли. Значительно более влиятельным изданием стали переводы историко-философских штудий упомянутого выше Иоганна Якоба Бруккера. Необходимости в подробном знакомстве с историческим материалом, изложенным Бруккером в пяти томах, не было, потребности учащихся в этот период вполне удовлетворялись «Сокращенной историей философии от начала мира до нынешних времен». По сути, переводчик С. В. Колокольников представил краткий конспект, выполненный им с французского издания. С посвящением студентам Московского университета «Сокращенная история философии» была издана в Москве в 1785 г.[4] Три года спустя был издан еще один конспект бруккеровской истории философии «Критическая история философии, служащая руководством к прямому познанию ученой истории», выполненный Х. Вольфом и переведенный с немецкого Михаилом Гавриловым[5]. И хотя последний вариант был в два раза короче первого, он вполне соответствовал учебным целям. Безусловно, эти конспекты, как и сам оригинал, уже не отвечали последним требованиям историко-философской науки того времени. Их значение заключалось в другом. Эти краткие

[2] Гегель В.В.Ф. Лекции по истории философии. Книга первая. СПб.: Наука, 1992 (2006, 2-е изд.). С. 67.

[3] Генцкений Фр. История философская, или о философии. СПб., 1781. 353 с.

[4] Бруккер. Сокращенная история философии от начала мира до нынешних времен, которую с французского языка перевел С. В. Колокольников. М., 1785. 442 с.

[5] Бруккер Иак. Критическая история философии, служащая руководством к прямому познанию ученой истории [Перевел Матвей Гаврилов]. М., 1788. (XII+226 с.).

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

конспекты закрепляли сложившиеся в Германии и Франции к середине XVIII в. классификационные модели истории мысли, задавали стратегии историко-философской работы, формировали оценочные клише и формы изложения материала на десятилетия вперед. Именно они становились образцом для подражания при составлении отечественных историй философии, большинство из которых можно назвать авторскими, только используя кавычки.

Сократ как культурный герой на российской историко-философской сцене

Обратимся к французско-русской интерпретации бруккеровского образа Сократа, рассмотрев его в качестве некоего первоначального образца. Сократу в «Сокращенной истории философии» посвящено восемь неполных страниц[6], что немало, если иметь ввиду многовековую историю философии. Текст носит название «О сократовой школе», именно о «школе», а не о «секте», как называются киренская, мегарская и др. школы. Используя в названии термин «школа», автор подчеркивает значение Сократа, формально не имевшего школы (секты), но оказавшего огромное влияние на многих людей, а значит оставившего после себя учеников. В небольшом Введении дается оценка роли Сократа, которую он выполнял по воле «самого Провидения»: «показал он человекам некоторые лучи истины, могущие самым действительнейшим быть средством к совершенству и блаженству их». Иначе говоря, Сократ – это посланник Бога, посредник между богом и людьми; его миссия – помочь человеку достичь совершенства и блаженства. Выполнение миссии состоит в исправлении испорченных людских нравов. Превосходнейшие познания и скромность (знаменитое сократовское незнание описывается как проявление скромности) должны позволить герою данную миссию выполнить. Изложенная далее биография Сократа призвана конкретизировать героический образ. Жизнь Сократа – это подвиги: военные – Сократ показал «беспримерную храбрость», спасая Ксенофонта; гражданские – Сократ «с непреоборимою твердостью духа» противостоял намерениям тридцати тиранов. «Великие добродетели» Сократа – умеренность, правдолюбие, истинное благочестие (в той степени, в какой его может иметь язычник) – не могли не вызывать зависти и ненависти врагов – софистов. Их ложное обвинение стало причиной смерти великого философа. Однако вскоре после смерти Сократа «беззаконное ухищрение» было раскрыто и обвинители прокляты. «И ничто не равнялось горести тех печалей, которые оказываемы были о смерти его»[7]. Несмотря на смерть героя, правда восторжествовала: Сократ был оправдан и превращен в великого героя в народной памяти.

Теоретические заслуги Сократа, представленные отечественным интерпретатором Бруккера, выглядят значительно скромнее. Он рассматривается как основатель учения о нравах, понимающий истинное и единое благо как знание. Это было знание того, как правильно поступать, или иначе, делать добро, т.е. делать то, что полезно и справедливо. Это и означает,

[6] Бруккер. Сокращенная история философии от начала мира до нынешних времен, которую с французского языка перевел С.В. Колокольников. М., 1785. С. 129–137.

[7] Там же. С. 132.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

по мнению бруккеровского Сократа, быть добродетельным и мудрым. Мудрость, или добродетель, достигается через самонаучение («всегдашнее самого себя учение»). Два других учения Сократа – О Боге и о душе раскрываются тезисно и рисуют Сократа почти как христианского мыслителя.

Несколько удивляет последняя часть повествования о Сократе: в ней он неожиданно лишается своего героического статуса и уподобляется наставнику семинаристов, призывающего повиноваться божественным и отеческим законам, правильно употреблять богатство, обуздывать похоть и думать о правильном выборе будущей жены. Однако одежда не очень успешного школьного учителя не могла скрыть Сократа-героя, исполняющего волю Провидения.

Наступивший XIX век представил новых «Сократов», однако, несмотря на новации, статус философа как культурного героя остался прочно связанным с именем греческого мудреца. В качестве примера рассмотрим изданное в 1820 г. «для благородных воспитанников университетского пансиона» небольшое пособие по истории философии – «Опыт руководства к истории философии»[8]. Текст увидел свет раньше, ибо еще в 1818 г. был опубликован в трех номерах журнала «Вестник Европы»[9] и сделался, таким образом, достоянием широкой публики. Автором истории философии был бывший выпускник отделения нравственных и политических наук университета, знаток греческой и латинской словесности, любитель и ценитель математики, философ Иван Иванович Давыдов (1794–1863). В 1815 г. он защитил диссертацию на степень доктора словесных наук: «О преобразовании в науках, произведенном Бэконом», а через 5 лет получил должность профессора. С 1843 по 1847 гг. Давыдов был деканом Историко-филологического отделения философского факультета, что, вероятно, могло придавать дополнительный вес опубликованному в молодости пособию. Анализ других философских текстов Давыдова показывает, что его взгляды не претерпели существенных изменений.

Безусловно, можно согласиться с оценкой первых десятилетий XIX века, данной Густавом Шпетом в «Очерке развития русской философии»: «О философском национальном сознании до уваровской эпохи говорить не приходится. Первое десятилетие есть лишь более или менее твердое наведение изготовленных за границею прописей»[10]. В этом признавался и сам И.И. Давыдов, когда писал в предисловии к «Опыту», что при подготовке пособия он руководствовался получившей известность и популярной в России работой «Сравнительная история систем философии по отношению к принципам человеческих знаний» («Histoire comparée des systèmes de philosophie relativement aux principes des connaissances humaines»), главного труда французского филолога Ж.-М. Дежерандо (1772–1842). «В иных местах, – писал Давыдов

[8] Давыдов И.И. Опыт руководства к истории философии, для благородных воспитанников университетского пансиона. М., 1820. 126 с.

[9] Двдв. (Ив.Ив. Давыдов) Первые опыты философов // Вестник Европы. 1818, №5. С.36–56; №6. С.129–158; №7. С.183–191.

[10] Шпет Г. Г. Очерк развития русской философии / Введенский А.И., Лосев А.Ф., Радлов Э.Л., Шпет Г.Г.: Очерки истории русской философии // Сост., вступ. Ст., примеч. Б.Б. Емельянова, К.Н. Любутина. Свердловск: Изд.-во Урал. Ун-та, 1991. С. 490.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

в предисловии, – вменял я себе за честь переводить знаменитого философа; в других извлекал из него важные мысли». Давая обзор западных исследований по истории философии, Давыдов выделяет историю философии Дежерандо, по его мнению, «соединившего ученость и правильность Бруккера с глубокомыслием и проницательностью Кондильяка, и кроме того удержал чистоту и гибкость слова сочинителей Энциклопедии. Ни один автор не заставляет столько размышлять, не учит столько наблюдать и не заставляет столько любить Философию»[11]. Однако в Предисловии И. И. Давыдов отмечает, что были предметы, в которых «осмеливался не соглашаться с великим писателем; он сам научил меня и н о г д а (разрядка автора – *И. М.*) сомневаться». В частности, Давыдов дополнил историю философии Дежерандо разделами Новой философии, закончив ее изложением взглядов Канта.

Сократ Давыдова открывает эпоху «блистательных успехов ума». Его появление «среди мрачных софистов» описывается как появление героя, призванного помочь самой истинной мудрости: «Сей твердый ум, предприимчивый, наблюдательный, возвышенный, пламенея рвением к благу общему, страстно любивший истину, составлявшую характер его, – сей чудесный философ древности дает философии новое основание, прочное, превосходное»[12]. По мнению Давыдова, которое было вполне созвучным с идеями французских просветителей, новое основание философии состоит в соединении теории с практикой, мыслей с поступками.

Заслуги Сократа выясняются через сопоставление с тем, что было до Сократа: прежние мудрецы пребывали в «мрачной области воображения», области некоего смутного знания, неверных системах и предложениях. Сократ извлек философию из мрачной области и очистил ее, возвратив чувствам права (их они были лишены у пифагорейцев) и подтвердив права разума – управлять чувствами и пользоваться пособием их. В контекст этого подвига Сократа Давыдов помещает и знаменитое сократовское «незнание», называя его «благоразумным сомнением», которое под руководством опыта служит приготовлением к мудрости, и познанием самого себя, которое Давыдов представляет как «первый источник науки».

По мнению Давыдова, Сократ даровал философии не только основание, но и методу. Сократический способ рассуждать в виде разговора, или иначе, как пишет Давыдов, использование анализа, дало новые права опытности, которую Сократ объявил руководительницей разума. Именно правильное созерцание, приводившее Сократа к познанию истины, и стало причиной смертного приговора. Смерть Сократа, по мысли Давыдова, – это «величественная смерть за мудрость – и сия смерть даровала ему бессмертие в памяти потомства».

Таким образом, если подвиг бруккеровского Сократа – это подвиг Учителя, нравственного наставника, то подвиг Сократа И. И. Давыдова – это подвиг Ученого. Сократ – герой-строитель нового здания самой ценной науки – философии. Во второй половине XIX в. оба образа Сократа найдут своих сторонни-

[11] Давыдов И. И. Опыт руководства к истории философии, для благородных воспитанников университетского пансиона. М., 1820. С. 16.
[12] Там же. С. 67.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ков: образ Сократа – философа науки, рационалиста и гносеолога будет разрабатываться неокантианцами; сторонники самобытной русской философии будут обращаться к Сократу как к учителю жизни, несущему свет открывшейся истины и дававшему ответы на экзистенциальные вопросы.

Одним из текстов, значимых для формирования русской сократианы, безусловно, является «История философии», принадлежащая перу архимандрита Гавриила (В. Н. Воскресенского, 1795–1868)[13]. Созданный им объемный труд (6 томов, имеющих сквозную нумерацию параграфов) представлял собой учебное пособие к курсу лекций по истории философии, которые в звании профессора архимандрит Гавриил в течение почти 15 лет, с 1837 по 1850 годы, читал в Казанском университете студентам разных курсов и разных специальностей[14]. Оценивая «Историю философию» архим. Гавриила надо помнить, что автор не был ни профессиональным историком философии, ни философом. Это был типичный «ученый монах» (арх. Гавриил был выпускником Московской духовной академии), как его называет В. В. Ванчугов, волею судьбы оказавшийся в Казанской университете, он со всей тщательностью исполнил порученное ему дело: начав с обзора зарубежных, прежде всего, немецких изданий, он предложил собственную интерпретацию мировой философии, которая, по его мнению, есть ступень на пути разумного человека к религии, и потому достойна тщательного изучения.

С параграфа, посвященного Сократу (§ 21), архимандрит Гавриил начинает изложение второй эпохи греческой философии – от Сократа до конца борьбы Академии с Портиком[15]. Чтобы передать отношение автора к греческому мыслителю, приведу начало параграфа: «Жизнь и смерть Сократа представляют удивительное зрелище. Нельзя не удивляться в этом человеке силе духа и геройской преданности, с коими он для преобразования понятий и нравов своих современников посвятил все, что ему даровало небо, т.е. силы, ревность и разум; нельзя не дивиться твердости духа, с коей он шел к цели своей и без содрагания и сетования принял решение суда, определившего ему смерть в награду за его благородные усилия, по доносу стихотворца Мелита, софиста Анита и оратора Ликона, обвинявших его в не уважении языческих богов и разврате юношества. Между преобразователями не было такого, который бы решился со столь чистою совестью на борьбу и преобразования, который бы сражался с такими трудностями и опасностями»[16]. Перед нами, безусловно, культурный герой – «великий преобразователь», сильный духом бесстрашный воин, способный произвести «переворот в философии».

Архимандрит Гавриил описывает Сократа как обладателя необыкновенного ума,

[13] Подр. об архимандрите Гавриеле см.: Ванчугов В. В. Первый историк русской философии: архимандрит Гавриил и его время. – М.: Мир философии. 2015. 752 с.

[14] Первоначально «История философии» публиковалась в 1837 –1839 гг. в Ученых записках императорского Казанского университета под названием «Понятие об истории философии». Затем текст был опубликован отдельным изданием: Архим. Гавриил [Воскресенский]. История философии. 6 частей. Казань. 1839–1840.

[15] § 21. Сократ / Гавриил, архимандрит [Воскресенский]. История философии. Часть1. Казань, 1839. С. 75–83.

[16] Там же. С. 76.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

удивительного здравого рассудка, живого и пылкого воображения. У него «правая и непоколебимая совесть», которую он понимает как внутреннего гения, как голос Бога. Именно голос Бога, по мнению архим. Гавриила, давал Сократу средства побеждать «коварных софистов», «торжествовать над лжемудрецами», побеждать «тщеславие, остроумие, корыстолюбие, народные предассудки», словом все, что мешало преобразовательной деятельности. Мы видим, что Гавриил не жалеет красок для создания портрета героического философа. И действительно, портрет Сократа удается, надолго оставаясь в памяти слушателей.

Трудности у архим. Гавриила возникают тогда, когда надо изложить философское учение Сократа и показать его значение. Стремясь быть кратким, не входя в историко-философские тонкости, он в трех пунктах формулирует вклад Сократа в философию: 1. Сократ искоренял причины заблуждений предшествующей, ионийской и элеатской философии. 2. Побуждал ум человеческий быть внимательным ко внушениям совести, т.е голосу Бога, что вполне согласовывалось со взглядами самого богослова. 3. Определял способ, каким ум должен руководствоваться в познании. Этот пункт арх. Гавриил поясняет: главное достоинство науки (=философии) – способность приносить пользу. Философия не должна руководствоваться ни «пустым и неопределенным любопытством» ранних философов, ни корыстолюбием софистов. Умозрения философии должны основываться на опыте. Как согласовывались последние два пункта, остается неясным; так же из краткого изложения трудно понять, что Сократ понимал под методом: это и утверждение в качестве основания философии познания человеческой природы, и сократические беседы.

Этическое учение Сократа, никак не связывая его с предыдущим изложением взглядов античного философа, архим. Гавриил представляет в изложении В.-Г. Теннемана, «Историю философии» которого он знал и использовал при подготовке своих лекций. В результате текст об учении Сократа получается малопонятным и логически плохо обоснованным, но это и не являются целью автора. Его задача передать дух мыслителя, а не его систему, ибо, как писал Гавриил, «система не есть философия; система есть частная оболочка или одежда философии, в своем устройстве совершенно зависящая от личности мыслителя философа, являющаяся и мгновенно исчезающая, столь же мало и шатко выражающая дух философии, сколь мало Иван, Петр, Федор изображают идею человечества»[17]. В оригинальных своих частях изложение архимандрита Гавриила больше походит на эпическое сказание, а сам Сократ предстает эпическим героем – великим преобразователем философии, все минуты жизни которого «посвящены благу человечества».

Сократ в России больше, чем Сократ: проект «русского Сократа»

Провозглашенная в 1833 г. новым министром просвещения С. С. Уваровым триада «самодержавие, православие народность» определила не только основной вектор развития философии в России, состоящий в поисках ее самобытных начал и народных истоков, но и понимание истории философской мысли. Те-

[17] Гавриил, архимандрит [Воскресенский]. История философии. Часть 6. Казань, 1840. С. 25–26.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

перь задача состояла в том, чтобы не только изложить историю западной философской традиции, но и найти в ней место русской философии; показать ее в качестве продолжающей лучшее из того, что было сделано ранее.

Одним из тех, кто включился в реализацию такой задачи, был Василий Николаевич Карпов (1798–1867). Свое предисловие к переводу «Истории философии древних времен» Генриха Риттера Карпов начинает с констатации состояния философии в России. Отметив значительные успехи по всем отраслям наук, он вынужден констатировать, что «только философии нет, или почти нет в России; эта наука у нас еще не получила организации, но дробиться в бесконечном множестве мыслей разнохарактерных и разноценных, разъясненных отрывочно в нашей литературе, или изредка украшающих беседу людей образованных»[18]. Первым шагом к созданию национальной философии должно стать изучение философского опыта прошлых поколений: нужно «исследовать философию человеческого ума вообще, в вековых ее развитиях, и тогда сама собою определится точка его стояния и будет видно, чем кончило время прошедшее и чего можно желать, искать и надеяться в будущем. И тогда к генеалогическому дереву философии, пережившему столько тысячелетий, Россия привьет свое народное воспитание, свой нравственный характер, свой образ мыслей и произведет философию оригинальную»[19]. Нельзя не отметить заслуг самого Карпова в деле создания условий для возникновения оригинальной отечественной философии, и прежде всего, его огромный труд по переводу всего платоновского корпуса на русский язык. Однако, как сам Карпов неоднократно подчеркивал, плоды иноземных растений, поддерживаемые искусственной почвой и теплотой, «нежны, но непрочны, свежи, но без жизни». «Наши науки, – уверен был Карпов, – только тогда могут сделаться собственно нашими, когда будут проявляться в оригинально-русской теории; а теория – какой бы ни был предмет ее исследований – только тогда получит у нас характер истинно русский, когда будет проистекать из оригинально-русской философии»[20].

Опыт по прививке к древнему дереву философии ветви русской культуры осуществил не философ и богослов, а писатель и филолог, историк и собиратель бессарабского фольклера – Александр Фаддевич Хиждеу (1811–1872). Увлеченный историей народного творчества и уверенный в том, что «Рака, в коей почивают мощи старого времени, есть колыбель нового», свою задачу Хиждеу увидел в том, чтобы «найти средство оживить минувшие века знания так, чтобы они, подобно гениальным учителям, действовали на нас, возбуждая и вместе укрепляя»[21]. Таким учителем, пробуждающим сродные ему дремлющие силы и возбуждающим их к свободе самосознания, для молодого студента юридического факультета Харьковского университета стал Григорий

[18] Риттер Г. История философии древних времен / Пер. с нем, Ч.1, СПб., 1839. (XXIV+584 с.). Пер. и предисл. В.Н. Карпова. С. III.
[19] Там же. С. IV.

[20] Карпов В.Н. Введение в философию // В. Н. Карпов. Избранное. СПб., 2004. 181 с.
[21] Хиждеу А. Григорий Варсава Сковорода: историко-критический очерк. Отрывок первый. // Телескоп. Журнал современного просвещения, издаваемый Николаем Надеждиным. М., 1835. Часть XXVI. С. 5.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Саввич Сковорода (1722–1794)[22]. В этом самобытном проповеднике, философе и учителе Александр увидел подлинного наследника древнегреческого мудреца – Сократа. В «Одесский вестнике» в 1833 году (№ 37) начинающий исследователь творчества Сковороды публикует очерк «Сократ и Сковорода», где показывает сходство двух мыслителей. Спустя два года уже в столичном «Телескопе» публикуется первый из серии задуманных очерков о «русском Сократе»: «Григорий Варсава Сковорода: историко-критический очерк. Отрывок первый. Общее основное понятие о Сковороде, объясненное из его собственного сознания». Прежде чем приступить к изложению взглядов Сковороды, А. Ф. Хиждеу формулирует собственное понимание истории мысли, сравнивая ее с рекой. Он уверен, что «река, как бы далеко не ушла от своего родника, и сколько бы ни приняла различных изворотов в своем течении, сколько бы ни сочетала с собою чужих токов: но в водах своего устья, она катит воды своего родника»[23]. Таким образом, для Хиждеу русская мысль оказывалась в общем течении мировой мысли, у истоков которой он видел могучую фигуру «греческого народного мыслителя» Сократа. Его подлинным наследником, по мнению Хиждеу, был не Ломоносов с его духом европеизма, а Сковорода – этот подлинный выразитель духа русского народа. Сравнивая двух мыслителей, Хиждеу писал: «И Сократ и Сковорода чувствовали в себе призвание свыше быть наставленниками народа. Вняв оному, они стали народными учителями… Живое чувство долга, как требование совести развитое в бытии и силу, составляло у Сократа его Демониона, а у Сковороды его Минерву, которая примеряла поступки и целое житие его с высшим чином вещей или духовным откровением природы»[24]. Вклад Хиждеу в изучение творчества Сковороды можно оценивать по-разному, но именно он подарил русской культуре своего, русского, Сократа.

Николай Иванович Надеждин, опубликовавший на страницах «Телескопа» Очерк А. Хиждеу, не мог оставить его без внимания: вокруг «русского Сократа» и с его помощью начинается процесс конструирования русской национальной философии. Именно слова «русского Сократа» – Сковороды – избирает Н. И. Надеждин в качестве эпиграфа для своей программной статьи «Европеизм и народность, в отношении к русской словесности», публикуемой им в первых двух номерах следующего, 1836 года. Обращением к «русскому народному мыслителю» – Сковороде – Надеждин заканчивает статью. Не упоминая имени А. Хиждеу, он цитирует Сковороду: «Всяк должен узнать свой народ и в народе себя. Русь ли ты?.... Всякое дело спеет собою, и наука спеет собою. Клубок сам собою покатится с горы, отними только ему препятствующий претыкания камень. Не учи его катиться, а только пособляй!.. Русь нерусская видится мне диковинкою, как если бы родился человек с рыбьим хвостом или с собачьею головою!»[25].

[22] О восприятии Сковороды и рецепции его философии подр. см.: Марченко О.В. Григорий Сковорода и русская философская мысль XIX – XX вв. М., 2007. 276 с.
[23] Там же. С. 7.
[24] Там же. С. 21.
[25] Надеждин Н.И. Европеизм и народность, в отношении к русской словесности // Телескоп. Журнал современного просвещения, издаваемый Нико-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Появление публикации о Сковороде на страницах «Телескопа» в качестве значимого и знакового оценил Андрей Александрович Краевский (1810–1889), в то время помощник редактора «Журнала Министерства народного просвещения». В «Обозрении русских газет и журналов за первую половину 1835 года» он подробно излагает Очерк Хиждеу, специально останавливаясь на сравнении Сократа и Сковороды. По мнению Краевского, «Сковорода принадлежит к числу людей самых необыкновенных; у нас он едва ли не первый (и не единственный) умел языком простонародным выражать самые высокие истины и сливать идеи философии с словами Св. Писания»[26]. В описании Хиждеу-Краевского Сковорода, как и Сократ, – это народный герой. Он принимает на себя заботу о духовной жизни народа и взращивает русскую народную философию. «В Сковороде мы почти безошибочно можем видеть росток Русской народной Философии[27], – пишет А. Краевский, – росток, к сожалению, до сих пор остающийся без дальнейшего развития и проявления»[28]. По мнению Краевского, «никогда время столь не благоприятствовало появлению творений оригинального русского мыслителя: теперь более чем когда-либо вкус направлен к своему, к народному»[29].

Потребовалось еще три с лишним года, чтобы «росток» дал всходы: у русской философии в 1839 г. появляется своя история. Ее создателем стал архимандрит Гавриил, дополнивший свою четырехтомную историю западной философию двумя прибавлениями: в первом рассматривалась восточная философия, второе было посвящено философии русской (§§ 138–166). Второе дополнение вышло сначала в Ученых Записках Казанского университета (1839 г.), а затем, чуть позднее, отдельным изданием: «История философии. Ч. 6: Русская философия»[30]. Не ставя перед собой задачи анализировать и оценивать труд Гавриила, отметим лишь один, важный в рамках темы статьи, факт – именно архимандрит Гавриил был первым, кто нашел «русскому Сократу» – Сковороде – место в русской философии, посвятив ему § 154 своей Истории русской философии. И хотя историю русского любомудрия Гавриил не начинает с «русского Сократа», а сам семнадцатистраничный текст о Сковороде заимствован автором «Русской философии» из «Очерка» А. Хиждеу, архимандрит Гавриил выполнил главное – он поместил Сократа на страницы русской философии, тем самым сделав его не только героем западной философии, но и героем философии русской, выступающей в этом случае подлинной наследницей греческого любомудрия.

лаем Надеждиным. М., 1836. Часть XXXI. № 2. С. 264.

[26] Краевский А. Обозрение русских газет и журналов за первую половину 1835 года. Философия // Журнал Министерства Народного Просвещения. СПб., 1836. Ч. IX. С. 670.

[27] Ср.: Ф. С. Надеждин в своем изложении истории западной философии отмечает, что в России имеется «росток русской народной философии, «русский Сократ» – Григорий Сковорода»: Надежин Ф. С. Опыт истории философии по Рейнгольду. СПб., 1837. С. 237–238.

[28] Краевский А. Обозрение русских газет и журналов за первую половину 1835 года. Философия // Журнал Министерства Народного Просвещения. СПб., 1836. Ч. IX. С. 671.

[29] Там же. С. 676.

[30] Гавриил, архимандрит [Воскресенский]. История философии. Часть 6. Казань, 1840.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

Кемеровский государственный университет, Кемерово, Россия
Кафедра переводоведения и лингвистики,
Профессор, доктор филологических наук

Kemerovo State University, Kemerovo, Russia
Department of Translation and Linguistic,
Professor, Doctor of Sciences in Philology
mriabova@inbox.ru

ГЕРОЙ КАК КУЛЬТУРНЫЙ ТИПАЖ И МОДЕЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ

В статье рассматривается понятие культурного концепта ‘герой /hero/ héros’ как культурный типаж, обусловленный определенной лингвокультурой: русской, английской, французской. На материале русского, английского и французского языков прослежена этимология соответствующих концептов, которая восходит к латинскому существительному heros (полубог, достойный человек). Описан семантический потенциал данных концептов на основе анализа словарных дефиниций в английском и русском языках, свидетельствующий об общности номинативно-понятийных признаков, таких как: человек, которым восхищаются за смелость, главный персонаж пьессы, фильма, сверхчеловек, полубог, идол, объект поклонения, человек, совершивший подвиг. Отмечается, что понятие героя является культурно-историческим и подвержено изменению во времени. Автор приводит факты функционирования номинанта концепта в современной русской лингвокультуре на материале медийного дискурса, дающие представление о смысле современного термина «герой» в повседневной коммуникации. Стереотипизация признаков героя средствами современной коммуникации позволяет говорить о культурном типаже героя как модельной личности, наделенной набором определенных культурно обусловленных признаков. В статье прослежены модельные признаки героя в английской (британской) лингвокультуре, которые соотносятся, в определенной степени, с представлениями о «типичном» англичанине, главной отличительной чертой которого является осознание своей исключительности. В заключение в статье приводится анализ содержания английских пословиц и цитат, в семантике которых закодированы когнитивные признаки героя и его ценностная составляющая, позволяющие получить представление о содержании британского культурного типажа героя.

Ключевые слова: культурный концепт, культурный типаж, модельная личность, герой, лингвокультура, медийный дискурс, коммуникация, когнитивный признак.

HERO AS A CULTURAL TYPE AND A MODEL

The article deals with the cultural concept ‘герой /hero/ héros’ as a cultural type determined by Russian, English or French cultures. The etymology of the given concepts is analyzed based on the language material of Russian, English and French, that goes back to the Latin word ‘heros’ (meaning demigod, a noble man). The semantics of the concepts is studied based on the definitions in the language dictionaries, that demonstrate the common nature of their nominative-conceptual features, such as: a person admired for bravery, the main character of a story, play, or movie, a person of superhuman qualities and semi-divine origin, an object of extreme admiration and devotion: idol. Is it assumed that the notion of a hero is cultural and historic, and it develops in time. The author describes the functions of the concept in the modern Russian language culture of media discourse, which illustrate the meaning of the term ‘герой’ in everyday life communication. The process of stereotypization of the

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

characters of 'hero' within the context of modern communication allows to state the cultural type as a model possessing a certain number of culturally determined features. The article observes the model characters of a 'hero' in the English (British) language culture, which correlate with the concept of 'a typical Englishman', the most distinctive character of the latter is a feeling of his own exclusiveness. Finally, the article contains the analysis of some English proverbs and citations the semantics of which encodes the cognitive characters of a hero and its evaluation, enabling to conclude about the meaning of the British cultural type of a hero.

Key words: Cultural Concept, Cultural Type, Model, Hero, Language Culture, Media Discourse, Communication, Cognitive Character.

Этимологически слово «герой» восходит к заимствованному из французского языка «heros», которое в свою очередь, произошло от греческого (h)eros, имеющего значение «полубог, герой». Так в Древней Греции называли смертных, родившихся от богов и наделенных выдающимися способностями, например, огромной силой, как Геракл[1].

Значение слова «герой» включает в себя следующие смыслы: 1) тот, кто совершил подвиг, проявив личное мужество, стойкость, готовность к самопожертвованию; полубог (в древних мифах); выдающаяся личность; 2) тот, кто привлекает к себе всеобщее внимание, вызывает всеобщий интерес; тот, кто является предметом восхищения, поклонения (гламурная личность в современной попкультуре); 3) тот, кто воплощает в себе характерные, типичные черты какого-либо времени; 4) главное действующее лицо литературного произведения, спектакля, кинофильма; 5) амплуа главного действующего лица в трагедии, драме и т. д.[2].

Рассмотрим какие смыслы включает в себя концепт «héros (герой)», от которого было заимствовано русское слово. Согласно исследованию Е. О. Омеличкиной[3], в концептуальное поле «héros» входят следующие смысловые признаки: путь (неотъемлемое свойство – трудность), подвиг (неотъемлемое свойство – положительная оценка, добронаправленность), судьба (герой вступает в конфликт с судьбой, которая обрекает его на страдание и гибель, но которой он противопоставляет свою волю), награда (социальное поощрение героических свершений), легенда (как форма сохранения жизни героя и его подвига в общественной памяти). «Этимологически лексема *héros* восходит к латинскому существительному *heros* и греческому *hērōs, hērōe* «полубог», «достойный человек», первоначально «защитник». Выделяется исходная смыслообразующая корневая морфема *-ser* (эволюционировавшая позже в *-her*) «присматривать, защищать,

[1] Крылов Г.А. Этимологический словарь русского языка // [Электронный ресурс] / URL: http://rus-yaz.niv.ru/doc/etymologic-dictionary/fc/slovar-195.htm#zag-716. Дата обращения 13.06.2018.
[2] Ефремова. Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. М.: Русский язык, 2000. // [Электронный ресурс] / URL: http://efremova-online.ru/slovar-efremovoy/geroj/15952/. Дата обращения 13.06.2018.
[3] Омеличкина Е.О. Реализация лингвокультурного типажа «heros combatant» в художественном дискурсе (на материале французского языка). Автореф. канд. дисс. Кемерово: КемГУ, 2013. С. 14.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

охранять», свидетельствующая об охранительной и покровительственной функции героя»[4].

Посредством анализа словарных статей, приведенных в 11 словарях французского языка, определены параметры героя: социальная роль (воин, совершающий героические подвиги); положительная оценка обществом; роль в художественном произведении (главный персонаж, выразитель авторской позиции, времени, среды); выдающиеся личностные характеристики и героические поступки, обеспечивающие исключительность (аллюзии на мифологических персонажей)[5].

Таким образом, для французской лингвокультуры характерен типаж героя-рыцаря, героическая личность становится модельной[6]. Концепт героя и героического во французской лингвокультуре ассоциируется с общественно значимым явлением, с моральным подвигом борьбы со злом, с утверждением гуманистических идеалов, духовностью, самореализацией, борьбой за изменение мира.

Для сравнения рассмотрим содержание концепта «hero» в английском языке. Согласно лексикографическим источникам, в состав семантической структуры лексемы *hero* входят значения: 1) a person admired for bravery, great achievements, or good qualities (человек, которым восхищаются за его смелость, достижения, выдающиеся качества); 2) the main character of a story, play, or movie (главный персонаж пьессы, фильма)[7]. Или: 1) a person who is admired for courage, outstanding achievements, or noble qualities (a war hero) (человек, которым восхищаются за смелость, выдающиеся деяния, благородство, герой войны); 2) the chief male character in a book, play, film (the hero of Kipling's story) (герой книги, пьессы, фильма, герой Киплинга); 3) (in mythology or folklore) a person of superhuman qualities and often semi-divine origin (в мифологии и фольклоре – сверхчеловек, часто полубог)[8]. Словарь Merriam-Webster добавляет значение: an object of extreme admiration and devotion: idol (человек, которым все восхищаются и поклоняются – идол)[9].

Последнее значение концепта – «идол», «предмет поклонения, восхищения» пересекается с пониманием «героя» в современной русской лингвокультуре в сфере медиа коммуникации, которая зачастую оперирует данным понятием в смысле «модельная личность», образец, икона (например, *икона стиля*), то, что в какой-то степени соответствует понятию «герой нашего времени».

Понятие героизма и героя в современной коммуникации, при том, что вбирает в себя основные когнитивные признаки концепта «hero / *héros»,* претерпевает семантические изменения как с точки зрения ценностной составляющей, так и с культурно-исторической.

[4] Омеличкина Е. О. Реализация лингвокультурного типажа «heros combatant» в художественном дискурсе (на материале французского языка). Автореф…. канд. дисс. Кемерово: КемГУ, 2013. С. 14.
[5] Там же.
[6] Омеличкина Е. О., Рябова М. Ю. Номинативная характеристика лингвокультурного типажа «герой-борец» во французском дискурсе // Вестник Кемеровского государственного университета. Кемерово. 2013, №2 (54), т. 2. С.117-121.
[7] Cambridge Dictionary // [Электронный ресурс] / URL: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/hero. Дата обращения 13.06. 2018.
[8] Oxford Dictionaries // [Электронный ресурс] / URL: https://en.oxforddictionaries.com/definition/hero. Дата обращения 13.06. 2018.
[9] Merriam-Webster Dictionary // [Электронный ресурс] / URL: https://www.merriam-webster.com/dictionary/hero. Дата обращения 13.06. 2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Какое понимание ассоциируется сегодня с героизмом и героем повседневности?

Парадоксально, что несмотря на кажущееся обесценивание понятия героя, значимость героического в повседневной жизни все еще тесно связывается с подвигом, жертвенностью, самопожертвованием, личным мужеством, отвагой, преодолением экстремальных обстоятельств, вызванных различными стихийными бедствиями, пожаром, наводнением, ураганом и т. д.

Аргументом в поддержку сказанного может служить трагический случай пожара в городе Кемерово в ТЦ «Зимняя вишня» 25 марта 2018 года. Жертвами этого пожара стали около шестидесяти человек, большинство из которых были дети. Но в борьбе с этой стихией нашлось немало людей, которые повели себя как настоящие герои и пожертвовали своими жизнями, спасая других людей и детей. Газета «АиФ» № 14 (1951) от 4–10 апреля 2018 года вышла с заголовком первой страницы «Герои нашего времени». А разворот газеты (с. 6–7) включает подборку статей озаглавленных «Есть ли герои у нашего времени». Кто же эти герои? Среди них Дмитрий Полухин, семнадцатилетний кадет, который отыскал в задымленном бутике троих детей и вывел их на улицу. Это и работник обувного магазина Фарзон Салимов, который вывел через запасной выход, находившийся в его отделе, около пятидесяти человек, в том числе и инвалидов-колясочников. Это и Кристина Никитина, которая вывела детей из игровой зоны. Александр Калачев вывел несколько семей из горящего здания. Любовь Гвоздкова вывела из хаоса всех подруг своей дочери Полины. При этом женщина не считает себя героиней, так как уверена, что на ее месте так поступил бы каждый[10]. Все эти люди рисковали своими собственными жизнями ради спасения других, не задумываясь, что могут погибнуть сами. А некоторые из них и погибли, как погибла Татьяна Дарсалия, спасая чужих детей.

Героем в мирное время стал майор Владимир Чупин, который закрыл собой солдата-срочника, спасая ему жизнь. Это произошло 20 марта 2018 года в Белгородской области на полигоне воинской части. Солдат-срочник не справился с метанием боевой гранаты, которая выскользнула у него из рук и взорвалась[11]. «Это был смелый человек, настоящий боевой офицер», – говорят о Владимире Чупине его сослуживцы. Ценой своей жизни он спас молодого человека. Таким образом, признаками героизма в мирное время, т. е. так называемого повседневного героизма, могут служить такие черты, как: «голыми руками против ножа» (смелость, решимость); беременная кинулась на помощь утопающим (самопожертвование); не бросил друга в беде, вытащил из ледяной воды (неравнодушие, взаимопомощь); вывел из огня (бесстрашие)[12]. Все эти признаки и образуют когнитивную структуру современного культурного концепта «герой нашего времени» в русской лингвокультуре.

Как отметил Г. Г. Почепцов, каждая эпоха выносит на поверхность свой элемент героического. В военное время – это героика «трактористов», «танкистов», «летчиков», в соответствии с теми задачами, которые тогда решало государство. В зависимости от исторического периода оно выносило на пьедестал

[10] Газета «АиФ». №14 (1951). 2018. С. 6.
[11] Там же. С. 6.
[12] Там же. С. 7.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

победы то Павлика Морозова, то Зою Космодемьянскую[13].

Сегодня понятие героического во многом формируется средствами современной массовой коммуникации, которая позволяет закрепить и стереотипизировать модельные признаки образа героя и транслировать этот образ, создавая культурный типаж героя как модельную личность. Большое влияние на создание стереотипного образа героя оказывает современная литература, которая как часть коммуникативной культуры, с одной стороны, отражает, а, с другой стороны, создает этот стереотип. Таким образом, культурный типаж является отражением определенной национальной культуры, и, следовательно, можно говорить о русском образе героя, британском образе или ином другом.

По определению, культурный типаж представляет собой абстрактное ментальное образование, знание о типичном представителе общества. Это концепт, содержанием которого является типизируемая личность[14]. Культурный типаж моделирует перцептивно-образную, понятийную и ценностную стороны концепта и определяет рамки поведения, ценностные ориентиры и образ жизни личности героя. Каждый типаж характеризуется определенными концептуальными признаками, которые можно назвать ключевыми[15], как, например, для героя-борца – храбрость, борьба, великодушие, гений, война и т.д.

Например, модельные признаки героя для английской (британской) национальной культуры описал британский антрополог Джереми Паксман. По мнению ученого, формирование образа героя исторически детерминировано и, в некоторой степени, связано с представлением о «типичном» англичанине. Какие же черты отличают английский национальный характер? Вежливость, любезность, обходительность, терпимость, сдержанность, самоконтроль, игра по правилам, жизнерадостный характер, приятные манеры, спокойствие, стоицизм[16]. К этому списку нельзя не добавить и знаменитый британский юмор. Отмечается, что именно юмор во многом помог англичанам стойко переносить тяготы Второй мировой войны (например, воздушные авиаудары, скудость продуктового рациона, дефицит предметов обихода и др.). Дж. Паксман приводит в пример некоторые анекдоты, иллюстрирующие юмористическое отношение людей к войне: «Успокойся, – говорит одна домохозяйка другой во время авианалета, – еще минута, другая, и выпьем чаю». Или: «Теща, провожающая унтер-офицера ВМС, спрашивает, когда он вернется. – Все зависит от Гитлера, – отвечает он. – Послушай, что он вообще о себе возомнил? – В этом вся и штука»[17].

Что касается английского образа героя в значении проявления смелости, отваги, подвига, то данное понятие во многом соотносится с описанием, данным когда-то Уинстоном Черчиллем. Подвиг – это поступок очень немногих, которые приносят себя в жертву ради очень многих (Never in the field of human con-

[13] Почепцов Г.Г. Семиотика. М.: Рефл-бук, К.: Ваклер, 2002. С. 152.
[14] См.: Карасик В. И., Дмитриева О. А. Лингвокультурный типаж: к определению понятия // Аксиологическая лингвистика: лингвокультурные типажи: Сб. науч. тр. / Под ред. В. И. Карасика. Волгоград: Парадигма, 2005. С. 5-25.
[15] Дмитриева О.В. Лингвокультурные типажи России и Франции XIX века. Волгоград: Изд-во ВГПУ, 2007. С. 98.
[16] Паксман Дж. Англия: Портрет народа. [пер. с анг.] СПб.: Амфора. ТИД Амфора, 2010. С. 190.
[17] Там же. С. 13.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

flict was so much owed by so many to so few)[18]. У. Черчилль в своей знаменитой речи 20 августа 1940 года, прославляя летчиков-истребителей, участников «Битвы за Англию» ввел понятие «горстки немногих» (We few, we happy few, we band of brothers).

Как следствие, сознание своей исключительности (в каком бы то ни было смысле) и образует главный когнитивный признак национального характера англичан: «Я считаю, у англичан комплекс превосходства. Вот немцы всегда спрашивают: «Что вы о нас думаете? Им не все равно, понимаете? Англичанам на это наплевать. Они уверены, что превосходят всех остальных»[19]. Данный признак – осознание собственной исключительности и входит, вероятно, в состав признаков, образующих английскую модельную личность героя.

Английский культурный типаж героя и героического во многом отражается и в содержании английских пословиц, в семантике которых закодирован определенный когнитивный признак модельной личности и ценностная составляющая этого признака как часть языкового сознания нации. Ср., например:

Fortune favours the bold[20] (букв. Судьба благоприятствует смелым), русский аналог: Смелость города берет;

Great things are done more through courage than through wisdom (букв. Великие дела совершаются больше благодаря смелости, чем мудрости);

A bold heart is half the battle (букв. Смелое сердце – залог победы);

To the real hero life is a mere straw (букв. Для истинного героя жизнь – пустяк);

To a brave and faithful man nothing is difficult (букв. Для смелого и настоящего человека нет ничего невозможного);

A hero is a man who is afraid to run away (букв. Герой это тот, кто боится бежать).

Как видим, в центре понятийной составляющей культурного типажа героя в содержании английских пословиц представлен когнитивный признак смелости, отваги, способности отдать жизнь для победы. Модельная личность героя типизируется через культурный концепт «a person who is admired for courage, outstanding achievements, or noble qualities».

Анализируя содержание крылатых выражений и афористических высказываний, авторами которых являются представители британской лингвокультуры, писатели, известные люди, можно получить представление о том, с какими ценностными признаками ассоциируется модельная личность героя как культурный типаж, ср.:

What is a hero without love for mankind (Doris Lessing (1919), британский писатель)[21] (букв. Что за герой без любви к людям);

If we are marked to die, we are enough to do our country loss; and if to live, the fewer men, the greater share of honor (William Shakespeare (1564-1616) (букв. Если нам суждено умереть, мы умрем за свою страну, если нам жить, чем нас меньше, тем выше почести);

[18] Там же. С.126.
[19] Там же. С. 189.
[20] Fergusson, Rosalind. Dictionary of proverbs. London: Penguin books, 1983. P. 41.

[21] Здесь и далее примеры из: Proverbia: heroes // [Электронный ресурс] / URL: http://en.proverbia.net/citastema.asp?tematica=559 Дата обращения: 14.06.2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

You cannot be a hero without being a coward (George Bernard Shaw (1856-1950) (букв. Нельзя стать героем и не быть трусом в одно и то же время);

Heroism is the devine relation, which, in all times, unites a great man to other men (Thomas Carlyle (1795-1881), британский историк, писатель) (букв. Героизм – это божественная связь, связующая во все времена великого человека с другими людьми);

What is our task? To make Britain a fit country for heroes to live in (David Lloyd George (1863-1945), политик) (В чем наша цель? Сделать Британию страной для героев);

Let us therefore brace ourselves to our duty, and so bear ourselves that if the British Empire and its Commonwealth last for a thousand years, men will still say, "This was their finest hour" (Winston Churchill (1874-1965) (букв. Давайте исполним свой долг и будем помнить, что если Британия и Британское Содружество выстоят еще тысячу лет, люди скажут «это был их самый прекрасный миг»);

The legacy of heroes is the memory of a great name and the inheritance of a great example (Benjamin Disraeli (1804-1881), политик и писатель) (букв. Наследие героев – это память о великом имени и примере);

None but the brave deserve the fair (John Dryden (1631-1700), писатель) (букв. Только смелые заслуживают красавиц).

Как видно из приведенных цитат известных людей, в основе модельной личности героя как культурного типажа британской культуры можно выделить такие признаки: любовь к людям, готовность умереть за свою страну, страх бесчестья, стремление облагородить свою родину, пример великого поступка, смелость.

Заключая сказанное отметим, что в основе мировоззрения каждого народа заложена определенная система значений и ценностей, социальных стереотипов, когнитивных схем, стереотипов поведения, модельных культурных типажей как часть его картины мира и менталитета. Сознание человека всегда этнически обусловлено и перевод мировосприятия одного народа на язык культуры другой нации никогда не может быть дословным[22].

[22] Леонтьев А.А. Языковое сознание и образ мира // Язык и сознание: парадоксальная рациональность. М.: Институт Языкознания РАН, 1993. С. 20.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Наталья Владимировна ШМЕЛЕВА / Nataliya SHMELEVA

Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина, Нижний Новгород, Россия
Доцент кафедры философии и общественных наук
Кандидат филологических наук

Kozma Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, Russia
Associate Professor of the Department of Philosophy and Social Sciences
Ph.D. in Philology
shmelevanv@mail.ru

ГЕРОИЗАЦИЯ ПОВСЕДНЕВНОСТИ В КОНТЕКСТЕ КУЛЬТУРНЫХ СТРАХОВ СОВРЕМЕННОСТИ

Современную эпоху можно назвать самой «героической» в истории культуры, так как многообразие героев связано с возрастающим чувством страха, которое активно тиражируется и нагнетается культурой. В статье анализируются особенности героя повседневности, не столько связанные с традициями и ценностями, сколько с возможностью человека преодолевать всевозможные страхи. Повседневные герои находятся в едином культурном пространстве, представленном триединством «человек-страх-герой». Современная культура пестрит различными фобиями, для преодоления каждой из которых существует свой особый герой. Так как ведущей деятельностью человека является поддержание комфорта, важной функцией героя становится борьба с врагом, коим выступает все то, что нарушает комфорт. Герой повседневности все больше обращает внимание на то, что для героизма нужны какие-то атрибуты, какие-то вещи, которые становятся стартапом повседневного героизма. Изменяющаяся культура в центр внимания ставит образ меняющегося героя, который не всегда отвечает традиционным ценностям, а подчас выходит за рамки моральных и культурных норм. Герой повседневности призван «нащупывать» границы культуры, чтобы сохранить ее целостность. Развитие визуальных практик все больше делает эти границы зримыми, потому внимание уделяется не столько духовному миру героя, сколько его внешнему воплощению, так как отсутствие у героя прошлого (культуры) дает зрителю возможность для большей идентификации с героическим событием, а образ страха становится более осознаваемым.

Ключевые слова: герой повседневности, герой рекламы, киногерой, героизм, страх, фобия, визуальная культура, реалити, массовая культура.

HEROIZATION OF THE EVERYDAY LIFE IN THE CONTEXT OF CULTURAL FEARS OF THE PRESENT

The present epoch can be called the most “heroical” in the history of culture, because the variety of heroes is connected with a growing sense of fear, which is actively replicated and pumped by culture. In this article author analyses features of the hero of everyday life, not so much related to traditions and values, but to the ability of a person to overcome all kinds of fears. Everyday heroes are in a single cultural space, represented by the Trinity "man-fear-hero". Modern culture is full of different phobias. And there is a special character to overcome each of them. Since the leading human activity is to maintain comfort, an important function of the hero is to fight the enemy, which is all that violates comfort. The hero of everyday life increasingly draws attention to the fact that heroism requires some attributes or some things that become a startup of everyday heroism. The changing culture focuses on the image of a changing hero who doesn’t always meet traditional values, and sometimes

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

goes beyond moral and cultural norms. The hero of everyday life had to" touch " the boundaries of culture to preserve its integrity. The development of visual practices increasingly makes these boundaries visible, because attention is paid not so much to the spiritual world of the hero, as his external embodiment. Since the absence of the hero of the cultural past this abilities gives the viewer the opportunity for better identification with the heroic event. And it makes the image of fear more conscious.

Key words: the Hero of Everyday Life, the Hero of Advertising, the Movie Hero, Heroism, Fear, Phobia, Visual Culture, Reality, Mass Culture.

Антропологизация масскульта, направленная на прививание человеку ценности личного комфорта, влияет на образ современного героя, который ориентирован на преодоление насущных проблем. Современная массовая культура тиражирует идею, что каждый человек способен становиться героем и является прообразом героя. Это связано как с имиджем, так и с особенностями идентификации. Изменение восприятия героя во многом определяется вхождением героев чужой культуры, которые обладают иной системой ценностей.

Визуальные практики также изменили представление о герое, который стал сосредотачивать в себе не просто набор нравственных качеств, но и определенное визуальное воплощение. При этом, образ героя не должен быть дистантным от зрителя, а должен быть вполне досягаемым. Герой визуальной культуры обладает теми же признаками, которые привлекают наибольшую аудиторию, а по популярным героям можно судить об особенностях ментальности современного человека.

Большое значение в прорисовке образа героя имеет сопутствующая ему атрибутика. Он должен обладать вещами, наличие которых роднит его со зрителем. Привязанность героя к вещи свидетельствует о важности связи человека с последними достижениями науки, так как именно по ним человек улавливает современность. Например, в арсенале Джеймса Бонда всегда оказываются передовые разработки важных в быту предметов, которые он может применять для своего спасения (очки, ручка и т.д.).

Ставшее афоризмом высказывание Фридриха Гельдерлина «Где опасность, там растет и спасительное», характеризует современное состояние героизма, так как изменение восприятия героя связано с возрастанием страха в культуре. Тиражирование образа страха обусловлено визуальной составляющей культуры, появилась возможность визуализировать страхи, придавая им статус зримой реальности. Переживание страха человеком описал еще Ч. Дарвин, согласно которому удивление и страх «ведут к мгновенному возбуждению зрения и слуха»[1], что активно используется в визуальных практиках.

В сфере искусства идея привлекать зрителя к визуальным культурным практикам тесно переплетена с идеей шокировать зрителя, на

[1] Дарвин Ч. Выражение эмоций у животных и человека. СПб.: Питер, 2001. С. 272.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

что обратил внимание В. Беньямин в работе 1936 г. «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости», характеризуя киноискусство. Он пишет, что «в силу своей технической структуры кино высвободило физическое шоковое воздействие», при этом кино – «форма искусства, соответствующая возросшей угрозе жизни, с которой приходится сталкиваться живущим в наши дни людям»[2].

Современную эпоху можно назвать одной из самых героических. С каждым днем открываются все новые и новые фобии человека, побороть которые призван конкретный герой. Преодоление страха происходит посредством идентификации с культурным героем. В этом аспекте героический поступок становится намного ближе современному человеку, нежели он был запечатлен на поле сражения или в критической ситуации. Л. Свендсен полагает, что мы живем в «культуре страха», которая характеризуется тем, что «страх превратился в обусловленную культурой призму, сквозь которую мы смотрим на мир»[3].

Тиражирование образов страха дает возможность реализовать весь свой потенциал новым героям, которые в меньшей степени связаны с культурной памятью, а больше ориентированы на проблемы современности. Согласно Г. Йонас, парадокс современного страха заключается в том, что он объединяет людей, принадлежащих разной культуре[4], а потому из сферы культуры уходит важная традиционная составляющая героя, а центральное место занимает категория «повседневности».

Культура, приумножая страхи, создает героев для борьбы с ними. В любой ситуации находится герой, который встает между зрителем и страхом и вызывает всю агрессию на себя, а зрителю остается принять ситуацию, в которой страх проходит мимо и не является открытой угрозой. Создание героя во многом направлено на борьбу с врагом, а потому, герой оказывается амбивалентным, возникая как антагонист страха. Важно, чтобы страх был цикличным и имел свойство повторяться, видоизменяясь, обостряя угрозу. В этом аспекте показательными выступают не только герои переснятых неоднократно комиксов, визуальная техническая составляющая которых позволяет делать персонажей более опасными (например, «Человек-паук», 2002 и «Новый человек-паук», 2012), но и эволюция рекламы большинства популярных товаров, кода каждый новый ролик усиливает эффект опасности (Fairy и Fairy усиленная формула).

Образ страха врывается и в киноискусство. Не только страхи реальности, но и страхи ирреальности влияют на сознание современного человека и меняют его отношение к обыденным вещам. Страх встречи с Чужим (инопланетный разум) рождает множество страхов, объединяя или разделяя людей. Показательно, что еще Н.А. Бердяев обращал внимание на то, что «Человеческая жизнь искалечена выдуманными, преувеличенными, экзальтированными страстями, религиозными, национальными, социальными и унизительными страха-

[2]Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. М.: Медиум, 1996. С. 58.
[3] Свендсен Л. Философия страха. М.: Прогресс-Традиция, 2010. С. 23.
[4] Йонас Г. Принцип ответственности. Опыт этики для технологической цивилизации. М.: Айрис-пресс, 2004. 480 с.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ми»[5]. Мир ирреального таит в себе много опасностей, которые возникают дистантно, но вызывают необходимый психологический шок.

Изучая особенности преодоления страха, Л. Е. Киреева обращает внимание на смену коллективного сознания индивидуальным. По ее мнению, на современного человека оказывают влияние три вида страха: экзистенциальный, социальный и страх смерти. Особый интерес вызывает экзистенциальный страх, который в социокультурной реальности XX – начала XXI века становится постоянным спутником человека, так как «человек погружен в культуру, и культура является для него источником страхов»[6]. С позиции философии А. Ю. Каширин, Ю. В. Назарова выделяют следующие виды страха: метафизический страх, рационализированный страх, страх-тревога[7]. Рационализированный страх наиболее полно воплощается в визуальных практиках.

В кинематографе образы страха изменили представление о положительном герое в сторону снижения нравственного облика и приоритета визуальной составляющей его амплуа. Распространение всевозможных фобий актуализировали востребованность в кинематографе героев, которые спасаются от маньяка (многосерийные фильмы «Пятница 13», «Хэллоуин», «Пила»), оказываются запертыми в темной комнате или в гробу («Погребенный заживо», 2010).

Если обратиться к привлекательным героям культуры, то они противоречат общепризнанным канонам героического. Современный герой все больше превращается в знаменитость, которая выступает антиподом героя, так как создается с помощью СМИ. По этому принципу узнаваемыми стали не только реальные люди, но и герои многих комиксов, начиная с Супермена. Их появление связано с тиражированием страхов за счет расширения представления о реальности, но еще больше за счет иносказательности ирреального. Как отмечает А. П. Романова, «на современном этапе вторжения чужого в повседневность, а также наличие фактора политкорректности заставляет нас умножать сущности монстров, дополняя традиционные образы инопланетно-космическими фантазиями»[8].

Ускоренные темпы развития культуры, при которых не может устояться ценностная система, для которой излишней выглядит традиция, рождает нового героя, который постоянно меняется вместе с культурой. Этот герой как первопроходец должен показать, как будут «работать» новые ценности, что значит жить без традиции, что будет модным завтра и от какого пласта культуры надо отказаться сегодня. В этом аспекте герой меняется каждый день, как это делают Джейсон Борн («Идентификация Борна»), Итан Хант «Миссия невыполнима»), которые оказываются антигероями

[5] Бердяев Н.А. Духовное освобождение человека. Победа над страхом и смертью // Развитие личности. 2014. № 1. С. 63.

[6] Киреева Л.Е. Генезис, специфика и механизмы преодоления страха человека в социокультурной реальности конца XX – начала XXI вв. Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата философских наук / Южный федеральный университет. Ростов-на-Дону, 2017. С. 16.

[7] Каширин А.Ю., Назарова Ю.В. Философские контексты страха в современной культуре // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. 2017. № 2 (22). С. 24-29.

[8] Романова А.П. Культурная безопасность и страх перед Чужим // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2013. № 2 (35). С. 234.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

и для своих, и для чужих. Их можно назвать антигероями культуры, так как они постоянно выходят за рамки повседневности, нарушая социальные нормы, что в образе современного героя оказывается самым ценным. По мнению О. А. Теряевой, «появление антигероя сигнализирует о кризисе личности и способствует становлению некритически мыслящего, иррационалистически ориентированного человека массовой культуры»[9].

Классический герой оказывается в слабом положении, так как демонстрирует ценности и придерживается культурной традиции, что делает его менее изменяемым и более статичным. Его набор нравственных признаков должен быть практически неизменным, поступки регламентированы традицией, личностные качества читаемы и предсказуемы. При этом он не привлекает современного зрителя, ориентированного на меняющуюся культуру. Это герой прошлого, который выпадает за рамки современного культурного процесса, если не нарушает нормы.

В условиях современной культуры, переживающей кризис идентичности, особую роль приобретает образ героя, выступающий образцом для подражания. Это герой толпы, способный в любой ситуации превосходить окружение, демонстрируя свою оригинальность. Видеоблогера можно назвать героем повседневности, так как, ориентируясь на насущные проблемы, он пытается быть оригинальным, создавая универсальный продукт. Популярное для видеоблогеров понятие «лайфхак» демонстрирует победу человека над неприятной ситуацией, а потому лайфхак можно также рассматривать как признак современного героизма, связанный с выходом из сложной ситуации посредством неожиданно простого и верного решения.

Идея достижимости снижает содержание героического до ощущения того, что человек способен обладать тем же ценностным набором, что и экранный персонаж. Образ на экране чаще всего воспринимается как культурный герой (знаменитость), который оказался по ту сторону экрана за особые заслуги. Многообразие современных ток-шоу, где человек из глубинки может поведать свою удивительную историю или побывать зрителем, изменяет представление о повседневности (например, «Пусть говорят» с Андреем Малаховым). Популяризация героев шоу связана с нарушением этики и героизацией порока. Героями таких передач зачастую становятся люди, нарушившие моральные и нравственные нормы, преодолевшие социальные страхи.

Экранные герои привлекают к себе внимание ощущением свободы и вседозволенности. Интерес к подобным персонажам определяется тем, что невероятность ситуации, в которой они оказались, взята из повседневности. Герои повседневности влияют на сознание зрителей, переступая культурные запреты во благо личного комфорта и собственной индивидуальности. Зрительская поддержка их поступков меняет представление о нормах культуры. Наиболее полно это проявляется в реалити-шоу («Дом 2», «Холостяк» и т.д.).

Герой повседневности встречается с насущными проблемами и является персонифицированным образом борьбы с ними. Он заключает в себе большой элемент опасности, а его деятельность всегда связана с риском, причем угроза не только направлена на героя,

[9] Теряева О. А. Воспитание молодежи: образы героев, псевдогероев и антигероев // Социальная педагогика. 2012. № 4. С. 108.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

но и на большое количество людей. Таким образом, страх становится опасным не для одного человека, а для города, страны или всего человечества. В этом аспекте страх стирает культурные границы, когда люди должны приложить коллективные усилия для преодоления надвигающейся угрозы. Но всегда впереди оказывается герой, который помогает справиться с проблемой. Будь то супергерой, спасающий планету, или человек, вооруженный в рекламе гелем от микробов («Domestos»), шампунем от перхоти («Head & Shoulders») или дезодорантом («Old Spice»).

Героизация реальности – форма проявления культурной безопасности в сфере рекламы. Реклама, гиперболизируя опасность, превращает страх в оружие привлечения внимания к товару. Благодаря рекламе, современный зритель знает, какие микробы скрываются под ободком унитаза, какие живут в кишечнике или на кухне.

Рекламный герой – один из самых проработанных героев в массовой культуре, так как он призван очертить образ современного человека. К его созданию предъявляют следующие требования: он должен метафорично отражать особенность товара; быть уникальным и подчеркивать уникальность товара; вызывать «правильные» эмоции, чтобы зрителю хотелось себя идентифицировать с ним; отражать национальные и культурные особенности. Как пишет А. А. Манохова, рекламный герой – это «ожившая сущность товара»[10]. В соответствии с данным определением она выделяет следующие черты рекламного героя: быстрота восприятия и идентификация с брендом, лаконичность, наглядность, доступность, позитивность, эмоциональность, индивидуальность и уникальность.

В рекламе мифологизируется не «герой» в собственном смысле, а герой «нашего времени»[11]. Зачастую он испытывает дискомфорт и страдание, что в современном обществе воспринимается как отклонение от нормы.

Среди рекламных героев особое место занимает бренд-персонаж. Бренд-персонаж – это «вымышленный герой, привязанный к бренду и наделенный качествами, отражающими актуальные для целевой аудитории характеристики бренда, его сущность»[12]. Классическим бренд-персонажем можно назвать Ковбоя Мальборо, вышедшего за рамки рекламируемого товара и ставшего визуальным образом культуры вестерна. Легендарным выглядит и образ Санта-Клауса, созданный в 1931 г. художником Хэддоном Сандбломом для рекламы напитка «Coca-Cola». Журнал The Forbes назвал самыми популярными американскими рекламными героями шоколадные драже «Желтый» и «Красный» от «M&M's», появившиеся в 1954 г. и привлекавшие внимание американцев на протяжении длительного времени. Эти герои не просто инициируют собой ожившие конфеты, но и метафорично представляют образ американца, стремящегося к красивой жизни и приключениям, преодолевающего свои страхи и получающего за это награду.

[10] Манохова А. А. Герои рекламы как визуальный образ бренда // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2016. Т. 34. С. 190–195.

[11] Гусарова Л. Д. Мифологический герой в культуре XX века // Известия Оренбургского государственного аграрного университета. 2006. Т. 4. № 12-1. С. 168-170. С. 170.

[12] Марочкина С. С., Вегенер Ю. С. Коммуникативные возможности героев рекламы // Омский научный вестник. 2014. № 1 (125). С. 263.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Визуализация опасности делает необходимым наличие культурного героя в рекламе. На основе социально-философского анализа Г. И. Фаизова выделяет следующие черты страха, которые активно используются в современной рекламе: «предупреждение о возможной опасности; возможность конструировать пути выхода из сложной ситуации; напряжение человека, вынуждающее следить за текущими обстоятельствами вокруг него; активизация человека в направлении преодоления угрожающей ситуации; адаптация человека к изменяющимся условиям существования; обретение человеком знаний об окружающем мире»[13].

Триада «зритель-вещь-герой» накладывается на реальность, когда образ героя должен примерять на себя сам зритель, вооруженный рекламируемым продуктом. Реклама создает вполне достижимый образ героизма, для ощущения которого необходимо лишь приобрести специальный товар или услугу. Таким образом, рекламный герой выступает посредником между страхом и комфортом, между материальной культурой товара и духовной культурой человека.

Реклама направлена на героизацию повседневности, а потому герои рекламы чаще всего оказываются типажами, которые легко справляются со сложной ситуацией и усиливают ощущение безопасности. Герой рекламы как бы выхвачен из самой гущи действительности, он не отличается от любого из нас, но обладает универсальным набором ценностей, привлекательных для современного человека. Он демонстрирует традиционные ценностные ориентиры, но при этом пытается быть современным, показывая традицию в современном ключе (через призму преодоления страха). Стоит отметить, что рекламный персонаж искусственно сконструирован, но опора на ментальные особенности, культурные нормы и традицию в его создании делают искусственное вполне естественным на уровне повседневности.

Герой рекламы узнаваем. В его образе сосредотачивается золотая середина героя прошлого и героя будущего в образе настоящего. В рекламе обыгрываются традиционные слабые стороны героя, связанные с ментальностью, а выигрышными оказываются сильные стороны, определяемые модными тенденциями. Показательной в этом отношении можно считать практически любую рекламу медицинских препаратов, в которой всегда предлагаются более новые лекарства взамен старым или народной медицине.

Развитие образа рекламного героя невозможно без нагнетания ощущения надвигающейся катастрофы. Реклама усматривает зло в нарушении комфортного существования человека, когда возникают проблемы, несущие угрозу комфорту. Борьба с ними становится причиной героизации предметов, способных справиться с врагом. Подобными предметами чаще всего выступают лекарственные, чистящие и дезинфицирующие средства.

Современный масскульт изобилует рекламами, способствующими преодолению страдания на физическом и на психологическом уровнях. Знаковыми оказываются персонажи из рекламы медицинских препаратов, которые не просто рекламируют лекарство, но и

[13] Фаизова Г. И. Роль страха в современном обществе. автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата философских наук / Башкирский государственный университет. Уфа, 2010. С. 13-14.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

наделяют героев сверхвозможностями, когда приняв таблетку от головной боли, человек готов совершить подвиг («Нурофен»); когда лекарство от простуды способно сделать из обычного человека секретного агента («Ринза»). Человек не только покупает медицинский препарат, но и приобретает особый «героизм», связанный с подавлением или преодолением страха.

Рекламный герой не столько культивирует ценности, сколько стремится на основе культурной традиции и опоры на ментальные особенности приносить прибыль. Привлекательность героя связана не столько с возможностью справиться с врагом, сколько с выходом героя за рамки привычных моральных и нравственных норм, что увеличивает его притягательность. Анализируя воплощение образов героев Второй мировой войны в рекламной индустрии, П. А. Кара и Т. Л. Михайлова, приходят к выводу, что реклама способна изменять отношение к историческим героям, представленным в новом моральном облике, причем образы героев деятели рекламы могут использовать без «артикуляции этических императивов»[14]. В доказательство данной мысли они приводят пример рекламы пива «Сибирская корона», производитель которого к годовщине победы использовал информацию о героях Великой отечественной войны в дизайне упаковки. В современном кинематографе образ героя во многом конструируется по шаблону рекламного героя, когда при проведении кастинга учитывается известность актера, его репутация и внешние данные, отношение к нему публики.

Подводя итоги, стоит заметить, что образ современного героя все больше ориентирован на рекламный образец, который выражает и традиционные, и современные ценности. На формирование героя большое внимание оказывают визуальные практики, культивирующие в нем чувство опасности перед неизвестным.

Возможность преодоления страха становится одной из значимых моделей культурного развития, заставляя человека «держаться культуры» и стремиться выходить за ее пределы посредством визуальных практик для получения новых ощущений страха, за которым стоит наблюдать на экране и который не представляет реальной угрозы. Такое изменение восприятия героизма связано и с особенностями искусства, критериями которого все больше становятся психолого-антропологические составляющие, поэтому нарастание чувства тревоги, тиражирование страха, возрастание агрессии становятся значимым компонентом героизации культурного сознания.

Высокие темпы развития культуры требуют динамичного героя, который будет меняться вместе с ней. Герой все больше сливается с образом обычного человека. Снижение героического до уровня повседневности, с одной стороны, превращает каждого человека в героя. С другой стороны, теряется понимание героизма как такового, когда героизм все больше становится связанным не с моральным и нравственным подвигом, а с популярностью и стремлением человека перейти черту морали, нравственности, культуры, смерти в борьбе со своими страхами.

[14] Кара П. А., Михайлова Т. Л. Образ героя Второй мировой войны в современной рекламе, или о границах конструирования социальной реальности // Вестник НГТУ им. Р. Е. Алексеева. Серия: Управление в социальных системах. Коммуникативные технологии. 2015. № 3. С. 39.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Популярность обыденных героев, пытающихся побороть страх, превалирует над культурными образцами. Страх, как один из важных компонентов современного героизма обнажает человека перед лицом опасности и делает героизм ключевым компонентом повседневности. Вокруг разнообразия новых героев возникают культурные смыслы и ценности, которые «дробят» культуру на множество ситуаций, психологически необходимых человеку.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI

Ленинградский государственный университет им. А.С. Пушкина, Санкт-Петербург, Россия
Профессор, доктор искусствоведения
Член Союза художников РФ

Pushkin Leningrad State University, St. Petersburg, Russia
Doctor of Arts, Professor
Member of the Union Artists of Russia
ira_oza@msn.com

БЕЗУМНЫЙ ГЕРОЙ КИНЕМАТОГРАФА: УЧЁНЫЙ КАК ЗЕРКАЛО ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫХ СТРАХОВ

Статья посвящена одному из архетипических образов в кино, присутствующем в этом искусстве с первых годов его появления. Образ психически неадекватного учёного автор рассматривает не только с точки зрения его двойственного целеполагания (поиски личного бессмертия и стремление к тотальной власти), но, впервые, его разное смысловое содержание связывается с устойчивым визуальным воплощением, воспроизводимым в кино на протяжении последних ста лет.

Автор утверждает, что несмотря на «внешние» (историко-политические) и «внутренние» (образно-стилистические и технические) условия, данный тип медиа-героя сохранял свои смысловые функции и визуальные характеристики. По мнению автора, это объективное явление, так как образ безумного учёного является архетипическим образом и выступает как отражение коллективных страхов, отражающих драматизм человеческой экзистенции, а именно, неразрешимое противоречие между его стремлением к бессмертию и одновременно, страхом потерять всё то, что составляет сущность человека.

Ключевые слова: медиа-герой, сумасшедший учёный, архетипические образы в кино, экзистенциальные страхи, ведущее искусство, бессмертие, мировое господство, коллективное бессознательное, художественная антропология.

THE MAD HERO OF CINEMA: SCIENTIST AS A MIRROR OF EXISTENTIAL FEARS

This article is devoted to one of the archetypal images in cinema, which present in this art from the first years of its appearance. The author considers the image of a mentally inadequate scientist not only from the point of view of his dual goal-setting (the search for personal immortality and the desire for total power), but, for the first time, his different semantic content is associated with a stable visual embodiment, reproduced in films over the past hundred years.

The author argues that despite the «external» (historical-political) and «internal» (figurative-stylistic and technical) conditions, this type of media-hero preserved its semantic functions and visual characteristics. According to the author, this is an objective phenomenon, because the image of a mad scientist is an archetypal image and acts as a reflection of collective fears that reflect the drama of human existence, namely, the insoluble contradiction between his desire for immortality and at the same time, the fear of losing all that is the essence of man.

Key words: Media-Hero, Mad Scientist, the Archetypal Characters in the Film, Existential Fears, a Leading Art, Immortality, World Domination, the Collective Unconscious, Artistic Anthropology.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Франциска ФУРТАЙ/ Francisca FOORTAI

| Безумный герой кинематографа: учёный как зеркало экзистенциальных страхов / The Mad Hero of Cinema: Scientist as a Mirror of Existential Fears |

Говоря о личности в пространстве культуры, невозможно обойти молчанием такую форму социальной деятельности как искусство. Все художественные формы могут быть рассмотрены как отражение «личностного фактора» в контексте эстетических, социальных и технологических реалий того или иного исторического периода. В зависимости от того, как решалась проблема человека в культуре, формировалось представление о статусе творца в искусстве, и именно это определяло художественную сверхзадачу (т.е. социокультурную функцию), круг сюжетов и образ героя, аутентичного своему времени. Можно сказать, что антропологический аспект искусства представляет собой диалектику субъект-субъектных отношений, где субъектами выступают Автор и Герой – главные участники художественного процесса.

Не только в различных культурах, но и внутри одной культуры в разные исторические периоды появляются «герои своего времени», невозможные в других эпохах. Одиссей и Эней, благословляющий Христос Амьенского собора и король Артур сэра Мэлори, вермееровские девушки и Даная Рембрандта, Франкенштейн и Жан Вальжан, доктор Калигари и Марти МакФлай – это лишь немногие из длинной череды художественных образов, ставших символами породившего их времени.

С наибольшей полнотой временн***ы***е особенности отношений «Автор vs Герой» проявлялись **в ведущем искусстве**[1] эпохи. Именно здесь, в полной мере, отражались актуальные идеи и идеологические концепты эпохи, новации в социальном облике Автора и образе Героя, задававшие творческую стратегию эпохи, которая, в свою очередь, определяла тот психоэмоциональный фон, который окрашивал Образ Героя.

В смене ведущих искусств в различных эпохах явно просматривается следующая тенденция: чем древнее культурно-исторический период, тем более востребованы пространственные искусства, они первые осваиваются человеком, в дальнейшем виден переход к темпоральным искусствам, а пространство оказывается почти «исчерпанным» в планетарных рамках. В эпоху информационной цивилизации темпоральные искусства визуализируются. Это связано с возникновением и присутствием гиперреальности, для которой пространство равно времени.

Достаточно явно просматривается и эволюция в типологии художественного героя. Художественный герой, как бы «спускается» с небес на землю – от античных и средневековых богов, полубогов-героев, святых. Начиная с эпохи Возрождения, к ним присоединяется идеализированный человек. С Нового времени человек теряет идеализацию и «дробится» на различные социальные типы, последними из которых являются дети и подростки. Вновь появляются эпические герои и боги, но уже «очеловеченные». Появление в культуре машины вызвало к жизни ведущее искусство последних ста лет – кино, а повышение роли

[1] Мы предлагаем ввести в культурологический и искусствоведческий обиход понятие и термин «ведущее искусство эпохи», которое можно определить как вид искусства любого из трёх типов, в котором с наибольшей полнотой воплощаются философские, эстетические, ментальные и художественные признаки эпохи.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

науки в жизни человека привело к появлению в кинематографе весьма интересного героя, аналога которому в искусстве предшествующих эпох не было.

Наши дальнейшие рассуждения имеют целью обозначить взаимосвязи между данным типом художественного героя (учёный), одним из архетипических образов коллективного бессознательного (страх) и ментальностями, характерными для европейской культуры последние сто лет.

Кино как вид искусства, по мере того как всё дальше уходило от документального фиксирования действительности и чьё внутренне действие всё более подчинялось законам драматургии, закономерно восприняло внеличностную типизацию действующих лиц, идущую от античного театра и средневекового балагана. Можно сказать, что игровое кино зародилось тогда, когда Жорж Мельес писал сценарии для своих фильмов и ставил мизансцены, то есть следовал театральной традиции.

Действующими лицами в античном театре, родившимся из религиозных процессий, что отразилось в его названии (Θέατρο – «процессия богов»), выступали персонификации природных сил (боги), либо полубоги-герои. В сущности, театральные коллизии отражали коллективные представления о мире, присущие античной цивилизации, а театральное действие, генезис которого требовал физических времени и пространства, внутри образной структуры выстраивал свой собственный хронотоп – метафизическое зеркало, в котором отражались идеи божественного ума, воплощающиеся в мире посредством первообразов (архетипов), отношения которых, в свою очередь, проявлялись через мифологемы, образы богов и эпических героев. Беря на себя роль божественных сил и эпических героев, актёры (по-существу выполнявшие роль «кукол», замещавших «реальных» действующих лиц), скрывали свои лица под масками, которые выступали визуально-чувственными образами абстрактных архетипов.

Идея об архетипах как формах коллективного бессознательного была воспринята от античности и Отцами Церкви. Термин «архетип» встречается уже у Филона Иудея (Александрийского), когда он рассуждает об образе Божьем в Человеке. (De Opif. Mundi, § 69) Также и у Иринея Лионского есть близкая к платоновской мысль, когда он рассуждает о творении форм мира, согласно образу архетипов «Mundi fabricator non a semetipso fecit haec, sed de aliens archetypis transtulit»[2]. Хотя у святого Августина слово «архетип» и не встречается, оно близоко по смыслу термину «идея», когда он рассуждает о неких универсальных идеях, содержащихся в божественном уме[3].

Имея такой философский бэкграунд, средневековый театр, являясь маргинальным, сохранил предшествующую традицию образов-архетипов. В изменившихся социокультурных условиях актёры представляли не персонификацию божественных сил и эпических полубогов-героев, а обобщённые представления о типах человеческих характеров. Это было обусловлено, во-первых, тем, что старая мифологии уже не являлась официальной религиозной доктриной. Образы прежних театральных героев не могли быть использованы

[2] Migne. J.P. PG, t.7; в рус. пер.: Соч. св. Иринея, еп. Лионского. М., 1871; репринт. изд. М., 1996; Доказательства апостольской проповеди // ХЧ. 1907. № 4-6.

[3] «Ideae, quae ispae formatae non sunt… quae in divina intelligentia continentur» De Divinae Quaestionts; 46.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

на сцене. Во-вторых, «открытие» христианством человеческой души, безусловно, усилило интерес в культуре к человеку, его судьбе и характеру. Средневековый интерес к человеческим ментально-эмоциональным типам с мировоззренческой точки зрения базировался на новой трактовке времени в культуре, его осмыслении и восприятии. Средневековые интеллектуалы отталкивались от мысли св. Августина: «Нет никакого сомнения, что мир сотворён не во времени, но вместе со временем»[4]. Так как в этом тварном мире главным действующим лицом выступает «подобие божие» – человек, то и присущее ему время также может быть освоено человеком. Именно повышенный интерес к категории времени и в философском плане, и на ментальном уровне вызвал усиление интереса к астрологии как к деятельности, позволяющей соединить время космоса и время (судьбу) единичной человеческой жизни. Одной из целей этого занятия было составление гороскопа или сочетаний домов генитуры, которые определяли не только судьбу, но и тип человеческой натуры, т.е. космические «модули» (архетипы), согласно которым формировались человеческие характеры. Средневековые представления о зодиакальных типах человеческой натуры к эпохе Возрождения позволили прийти к учению о четырёх темпераментах. Все это так или иначе нашло своё отражение в средневековых театральных балаганах, в которых каждый характер имел только ему присущий грим-маску и специфическую манеру поведения, которые устойчиво кочевали из представления в представление. Так возникли Панч, Джуди, Тарталья, Труффальдино, Пьеро, Петрушка, Смеральдина, капитан Фракасс.

Возврат театра в сферу официальной культуры и дальнейшее повышение интереса к человеку в эпоху Возрождения и Нового времени (XVI–XVIII век) привели к тому, что действующее лицо всё более становилось индивидуальностью, помещённой среди драматических обстоятельств.

Антропология театрального героя в это время была весьма неоднородна: во-первых, как наследие ренессансной эпохи на театральные подмостки вернулись античные боги и герои, теперь они не были отражением коллективного мировоззрения, но выполняли лишь эстетическую функцию. В народном (площадном) театре по-прежнему бытовали сформировавшиеся в средневековье психоэмоциональные типажи человеческой натуры, но было и нечто новое. В это время театральный герой всё чаще являл собой не только индивидуальный характер, но и выступал как представитель той или иной социальной страты. Примечательно, что главные действующие лица театра того времени, как правило, стояли на верхних ступенях социальной лестницы. Когда П. Бомарше один из первых, главным действующим лицом сделал слугу в пьесе «Безумный день или женитьба Фигаро», современники назвали этот спектакль первым актом французской революции.

В силу революционных преобразований конца XVIII – первой половины XIX века театральные герои окончательно стали зеркалом не коллективных представлений о высших трансцендентных силах, и не носителями психоэмоциональных типажей человеческой натуры (хотя характеристики героев могли иметь сословные, классовые черты, например, в твор-

[4] Цит. по Антология мировой философии. Т.1. С.2. М.: Мысль, 1969. С. 589.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

честве Н. Островского, М. Горького, etc., однако и они окончательно стали столь же личностны, как и их прообразы).

Тем не менее, ранний кинематограф на рубеже XIX и XX веков, как будто бы, вновь обратился к «средневековой» традиции образов-архетипов, когда актёрская игра стала ориентироваться на обобщённые представления о типах человеческих характеров, с присущими им грим-масками и специфической манерой поведения. Очевидно, здесь помимо метакультурных и стилевых перекличек (по нашему мнению, стиль модерн как стиль эпохи цивилизации в своих типологических основаниях был созвучен готике (или представлениям о ней), аналогично тому, как когда-то возрожденцы вдохновлялись античностью)[5] имели место и образно-художественные особенности нового вида искусства.

В кинематографе как искусстве, зародившимся на троичном онтологическом основании (человек, природа, машина) технико-технологические факторы играли существенную (если не сказать решающую) роль в образной структуре, обусловливая творческие приёмы, соответствующие имеющимся техническим возможностям. Так, в раннем немом кино, «…когда главными средствами выразительности выступали жест и мимика, кинообраз строился подобно образу древнегреческого драматического танца, который представлял собой чередование танцевальных фигур (sheme), разделённых паузами-знаками (semeion). Будучи древнейшим из искусств, танец основывался на принципе всеобщего мимесиса (пантомима) и также, как и его природный прообраз был лишён внутреннего целеполагания. Жесты и мимика актёров немого кино очерчивали характер отношений между ними»[6]. Однако для создания полноценного драматургического образа жестов и мимики было мало, необходимо было наличие визуально узнаваемого личностного типа, который содержал бы и этическую характеристику действующего лица (добрый, злой, смешной, страшный и т.д.), и социальную принадлежность (бедный, богатый, леди, прислуга и т.д.), обусловливая, тем самым, мотивацию своих действий. Именно поэтому в раннем кинематографе присутствуют устойчивые визуальные вариации образов-архетипов, сложившиеся ещё в рамках средневекового театра (среди самых известных можно привести пример чаплиновского Бродяги, кочевавшего из фильма в фильм или образ роковой женщины, типиче-

[5] См. Фуртай Ф. Стиль и цивилизация: особенности взаимодействия // Фундаментальное и прикладное в этике и эстетике. СПб.: 2005 С. 158-162; Мусор истории и мусор масс: новые аксиологические составляющие в современной массовой культуре // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета серия № 6. Философия. Культурология. Политология. Право. Международные отношения. Выпуск 3. сентябрь 2009. С. 291-301; Метафора «ускользания» или модная идиома как манифестация ментальностей современной массовой культуры // Фундаментальные проблемы культурологии. Том 5. Теория и методология современной культуры. СПБ: Эйдос, 2009; Кино XXI века: сумеречная зона // Вестник Ленинградского государственного университета имени А.С. Пушкина. № 3, Т.2 (Серия философия). Научный журнал. СПб.: ЛГУ, 2011. С. 222-229; К вопросу об архетипической преемственности неоготики // Омский научный вестник: серия философия, психология, социальные науки, культурология и искусствоведение. №1. 2012 // Научный журнал. Омск, 2012, С. 213-223.

[6] Фуртай Ф. Текст в кино как желание сущего // Кинематография желания и насилия. СПб: Изд. дом «Петрополис». 2015. С. 292-301.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ские черты которого повторялись на всех экранах немого кино, независимо от того Вера Холодная или Пола Негри выступали в этом архетипическом амплуа.

Одним из таких архетипических образов, появившихся в первые же годы существования нового искусства, стал образ «сумасшедшего» учёного. Уже в 1910 году на экраны выходит лента Франкенштейн (Frankenstein, реж. Дж. С. Доули), снятая по роману Мэри Шелли «Франкенштейн или новый Прометей». Учёный здесь предстаёт как несколько анемичный студент с бледным лицом и внешностью джентльмена, который в уединении в старой башне создаёт существо (Чудовище), которое не может жить без своего создателя. Судьба и Франкенштейна, и его создания в фильме не ясны (хотя студент женится на любимой девушке, Чудовище убегает), однако в конце фильма в зеркале Чудовище видит не себя, а отражение студента, а Франкенштейн видит отражение своего творения.

Монстр в исполнении Чарлза Огла, кадр из фильма Дж. С. Доули «Франкенштейн», 1910.

Спустя двадцать лет Джеймс Уэйл в 1931 году снял одноимённый фильм, в котором образ учёного Франкенштейна приобрёл более яркие и законченные черты. Теперь это уже не студент, а молодой исследователь-аристократ, всё той же безупречной внешности, ушедший из университета в уединённый горный замок со своим глуповатым помощником-слугой, чтобы отдаться своей научной страсти – созданию искусственного человека посредством электрического воздействия и пересадки мозга. В результате досадной неловкости помощника, разбившего склянку с сердцем талантливого человека, Фракенштейну достаётся сердце уголовника. Его искусственный человек получился злым и жестоким. Если в фильме 1910 года отражения учёного и сотворённого им чудовища предстают как две ипостаси одного человека, то в фильме Уэйла учёный погибает от рук своего творения.

Учёный Генри Франкенштейн образца 1931 года в исполнении Колина Клайва, кадр из фильма Д. Уэйла «Франкенштейн», 1931.

В 1920 году Роберт Вине – один из основоположников немецкого экспрессионизма, чья художественная концепция (как и всего экспрессионизма вообще) тяготела к архетипическому обобщению и испытывала фрейдистское влияние, вывел на экран мистическую фигуру доктора Калигари, занимающегося весьма модным в то время предметом, а

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

именно, изучением сомнамбулического сна, в фильме «Кабинет доктора Калигари» (Das Cabinet des Dr. Caligari). Пожалуй, здесь впервые проявляется внешний образ учёного, который будет затем появляться в кинематографе вплоть до XXI века: одетый не очень аккуратно, со всклокоченными волосами, выпученными глазами, производящий впечатление странной эксцентричности. У Роберта Вине это безусловно зловещий персонаж, существующий на грани преступления, могущий демонстрировать смысловые «перевёртыши» реальных поступков, и к тому же, как архетипическая сущность, могущий проявиться в облике разных людей.

Доктор Калигари в исполнении Вернера Крауса, кадр из фильма Р. Вине «Кабинет доктора Калигари», 1920.

В 1927 году Фриц Ланг снимает свой знаменитый «Метрополис» (Metropolis) на студии UFA, являвшейся, наряду с BAUHAUSом, самыми заметными достижениями Веймарской республики. В этой фантастической антиутопии одним из ключевых образов является учёный-изобретатель Ротванг, создавший машину с человеческим обликом, могущую влиять на большие массы людей. Примечательно, что его внешний облик, со вздыбленными волосами, широко раскрытыми глазами, несколько экзальтированным характером перекликается с образом зловещего доктора Калигари.

Изобретатель Ротванг в исполнении Рудольфа Клайн-Рогге, в фильме Ф. Ланга «Метрополис», 1927.

Очевидно, что уже в первые десятилетия игрового, актёрского кино в образе человека от науки наметились два типа типажа: первый – это бледный стройный и странный молодой мужчина достаточно хорошо одетый, второй – это исследователь более старшего возраста, экзальтированный, с всклокоченными волосами и небрежно одетый. Оба типажа уже в раннем кинематографе весьма отчётливо были поданы как НЕ-нормальные, если не полностью сумасшедшие. Примечательно, что уже сто лет назад наметились две цели этого как бы сумасшествия. Первый архетипический образ, представленный Франкенштейном, движим, прежде всего, азартом познания и

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

подсознательно или сознательно желает состязаться с Творцом. Второй – стремится к манипулированию людьми, власти и в конечном итоге – к мировому господству.

В течение двух десятилетий (40-е и 50-е годы) тема эксцентричного (сумасшедшего) учёного почти не появлялась в кино. Однако послевоенное образование двух мировых лагерей с разными социально-экономическими системами, вступившими в историческое соревнование на выживание, вновь активировало тему человека от науки. Связано это было с тем, что холодная война и спровоцированная ею гонка вооружений опиралась в первую очередь на научный ресурс.

Доктор Стрейнджлав в исполнении Питера Селлерса, кадр фильма С. Кубрика «Доктор Стрейнджлав, или Как я перестал бояться и полюбил бомбу», 1964.

Рефлексия на изменившиеся социокультурную ситуацию не заставила себя ждать. В самом начале 1964 года (29 января) на экраны выходит блистательная чёрная комедия великого Стэнли Кубрика «Доктор Стрейнджлав, или Как я перестал бояться и полюбил бомбу» («Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb»). После всех по-британски остроумных игр с «говорящими» именами главных героев (например, фамилия снедаемого паранойей генерала Риппера – в переводе с английского означает потрошитель), смешных коллизий обстоятельств и положений – становится ясно, что в центре ядерного апокалипсиса стоит фигура эксперта по стратегии, прикованного к инвалидному креслу доктора Стрейнджлава. В своё время именно он пустил слух, что в США создана Машина судного дня, которую на самом деле построили в СССР, так как она была дешевле, чем траты на оборону страны. Особенность этой машины и её «кобальт-ториевой бомбы» состояла в том, что остановить её было невозможно, что приводило к уничтожению всей жизни на планете в течение нескольких месяцев. В совещательной комнате доктор Стрейнджлав с воодушевлением рекомендует президенту США собрать несколько сотен тысяч лучших представителей «человеческой расы» в подземных убежищах, чтобы они могли там беспрепятственно и усиленно размножаться, а через несколько десятилетий вернулись на «очищенную» поверхность Земли. В конце фильма доктор Стрейнджлав чудесным образом встаёт с инвалидного кресла, делает пару шагов и радостно восклицает: «Мой фюрер я могу ходить!», в то время как один за другим по всей планете взрываются ядерные бомбы. Примечательно, что внешний вид Стрейнджлава перекликается с безумным изобретателем Ротвангом из кинофильма Фрица Ланга «Метрополис»: те же взъерошенные волосы, несколько неряшливый вид и даже такая же чёрная перчатка на одной руке. Однако у Кубрика учёный ещё более безумен, так как страдает «синдромом чужой руки», которая

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

сама по себе то душит своего обладателя, то вскидывается в нацистском приветствии.

Как большому художнику Кубрику удалось выразить почти всеобщий страх перед силой, с которой справится невозможно, которая хочет господства и которая не обременена любовью к людям, для неё этические законы не существуют, так как она связана с машинами. Эта сила – наука, которая становится ещё страшнее оттого, что оказывается в руках полу/сумасшедшего, у которого, к тому же, так и не получилось связать руки и голову через сердце (если вспомнить девиз фильма «Метрополис»).

Доктор Тотенкопф, являющийся в виде голограммы, компьютерная реконструкция образа актёра Лоренса Оливье в фильме К. Конрана «Небесный капитан и мир будущего», 2004.

Почти такое же послание доносит и фильм, снятый ровно через сорок лет в 2004 году английским режиссёром Керри Конраном «Небесный капитан и мир будущего» («Sky Captain And The World Of Tomorrow»). Этот фантастический триллер, снятый в стиле ретро, доводит идею безумия человека от науки до крайней степени абсурда: когда главные герои выясняют, что похищение других выдающихся учёных, войска гигантских роботов-убийц и сбор представителей флоры и фауны для создания новой биоты – дело рук даже не учёного, а его сохранённой головы, которая давно уже действует как злобный компьютер, планирующий своё мировое господство. Возможно, прототипом для создания образа Тотенкопфа («Мёртвая голова») послужил известный роман русского фантаста Александра Беляева «Голова профессора Доуэля»?

Как бы то ни было, последующие полвека со времени появления «Др. Стрейнджлава» фильмы, в которых обнаруживается данный персонаж, выходят постоянно.

Однако, если в послевоенном кино лейтмотив сумасшествия человека от науки по-прежнему присутствовал где-то явственнее, где-то более скрыто, то вместе с тем появились и новые аспекты в образе учёного. Очевидно, под влиянием генетики и микробиологических исследований, чьё интенсивное развитие было характерно для 60-80 годов XX века, в кинематографе появляется образ учёного-медика, биолога, стремящегося познать сложные тайны человеческого организма.

Обратимся к трём культовым фильмам, снятым в середине 80-х годов[7]. Главные герои – гениальный изобретатель Сет Брандл, выдающийся физик Эдвард Преториус, выдающийся врач Герберт Уэст – все они поглощены своими, на первый взгляд, благородными целями, один – идеями телепортации, другой – исследованием человеческой психики, третий – возвращением человека к жизни после тяжёлых травм. И в какой-то мере все они вызыва-

[7] Имеются в виду фильмы «Реаниматор» (Re-Animator) реж. Стюарт Гордон, 1985; «Муха» (The Fly), ремейк одноимённого фильма 1958 г.реж. Дэвид Кроненберг, 1986; «Извне» (From Beyond) реж. Стюарт Гордон, 1986.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ют определённые положительные эмоции преданностью своему делу и высокими задачами, которые они декларируют.

Изобретатель Сет Брандл в исполнении Джеффа Голдблюма в фильме Д. Кронненберга «Муха», 1986.

Интересно, что заданные ещё в двадцатых годах визуальные константы внешнего облика учёного достаточно отчётливо узнаётся и в этих лентах: высокие стройные брюнеты Сет Брандл и Герберт Уэст перекликаются образом молодого Франкенштейна. Так же, как и их предшественник, они хотят работать в потайных, уединённых местах. Они не стремятся к власти над миром, однако, конечной целью их рискованных экспериментов является маниакальное стремление к личному могуществу.

Эта мысль доводится до конечной точки в образе Эдварда Преториуса («Извне»), когда, попав под влияние изобретённого им психомагнитного резонатора, учёный становится монстром, стремящимся поглотить собою всё творение, т.е. по-существу, стать Богом. Примечательно, что его облик сдержанно перекликается с внешними характеристиками и Ротванга, и доктора Стрейнджлава.

Судьбы всех троих учёных заканчиваются либо гибелью, либо тюрьмой. Во всех лентах явственно звучит мысль о том, что даже неплохой человек во время экспериментов не застрахован от роковых случайностей, могущих привести к его гибели, что неудержимое желание раздвинуть горизонты человеческого познания либо балансирует на грани этических норм и закона, либо способствует выпуску таких сил, которые намного превосходят возможности человека и тоже приводят учёного к смерти.

Тема состязания учёного с Творцом (несмотря на свою, по-нашему мнению, бесперспективность в экзистенциальном плане) до сих пор появляется в кино. В частности, к «Реаниматору» вышло два «продолжения» – «Реаниматор-2: Невеста реаниматора» (реж. Брайан Юзна, 1989) и «Реаниматор-3: Возвращение реаниматора» (реж. Брайан Юзна, 2003).

В 90-х годах в связи с очередной волной квазиготических настроений[8] в трактовке об-

[8] См. Ф. Фуртай. К вопросу об архетипической преемственности неоготики. Омский научный вестник: серия философия, психология, социальные науки, культурология и искусствоведение. №1. 2012 // Научный журнал. Омск, 2012 С. 213-223.; Кино XXI века: сумеречная зона / Вестник Ленинградского государственного университета имени А.С. Пушкина. № 3, Т.2 (Серия философия). Научный журнал. СПб.: ЛГУ, 2011. С. 222-229; Искусство массовой культуры как источник ее изучения / Вестник Ленинградского государственного университета имени А.С. Пушкина. № 2 (11) Серия философия. Научный журнал. СПб.: ЛГУ, 2008. С. 108- 119); «Digital folklore» как новое социокультурное и художественное явление // Науки о культуре в перспективе “digital humanities“: материалы междунар. науч. конф., 3 – 5 октября 2013 г. / под ред. Л.В. Никифоровой, Н.В. Никифоровой. СПб.: Астерион, 2013. С. 290-296; Генезис нового большого художественного стиля: философско-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

раза учёного появились явно «готикизирующие», точнее сказать, медиевалисткие черты. Образ учёного стал сближаться с образом злобного мага и волшебника. Одним из талантливых примеров такой трактовки явился «Город потерянных детей» (La cité des enfants perdus), фильм Марка Каро и Жан-Пьера Жёне, снятый в 1995 году.

Ученый Кранк в исполнении Даниэля Эмильфора в фильме М. Каро и Ж-П. Жёне «Город потерянных детей», 1995.

Сюрреалистическая фэнтези, в которой в лаборатории-замке на берегу моря живёт страшный неспящий учёный Кранк, выглядевший как древний старик. Его замок наполнен странными существами – говорящий мозг, шесть сонных клонов и их мамаша – коварная лилипутка, жуткие циклопы. Учёный похищает не просто детей, он похищает их сны, пожалуй, самую интимную часть человеческой личности. Однако страх, который он внушает детям проникает даже в их сны и Кранк видит только кошмары. Учёный здесь не просто предстаёт как странный и опасный человек, но как волшебное злобное существо, держащее в страхе всю округу.

В бурлескной комедии «Остин Пауэрс: человек-загадка международного масштаба» (Austin Powers: International Man of Mystery), реж. Джей Роуч (1997) учёный имеет уже совсем символическое имя – доктор Зло – и престаёт как олицетворение планетарного зла.

Доктор Зло в исполнении Майка Майерса в фильме Д. Роуч «Остин Пауэрс: человек-загадка международно-го масштаба», 1997.

В кино первых десятилетий XXI века к образу учёного, будь то Отто Октавиус[9] или доктор Хейтер, не добавляется ничего нового. Всё те же неудачные эксперименты, во время которых учёный превращается в злобного монстра, либо его маниакальная страсть к исследованиям делает из подопытных противоестественных чудовищ.

культурологический анализ / Вестник Ленинградского государственного университета имени А.С. Пушкина: Научный журнал. Серия: философия, культурология, искусствоведение. №, Т. 1 СПб, 2014. С.121-131; Город и дизайн: от эстетства мелкопоместного дворянства к эстетизации внеобразного как социальной стратегии дизайна // Международный журнал исследований культуры. Дизайн в культуре. № 4 (25), 2016. С. 24-39.

[9] «Человек-паук-2» (Spider-Man-2) – реж. Сэм Рейми, 2004 год; «Человеческая многоножка» (The human centipede), реж. Том Сикс, 2009 год и «Человеческая многоножка-2», (The Human Centipede-2), 2011 год.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Франциска ФУРТАЙ/ Francisca FOORTAI
| Безумный герой кинематографа: учёный как зеркало экзистенциальных страхов / The Mad Hero of Cinema: Scientist as a Mirror of Existential Fears |

Изобретатель Эмет Браун в исполнении Кристофера Ллойда в фильме трилогии Р. Зимекиса «Назад в будущее», 1984-1989.

Особняком стоит образ изобретателя Эмета Брауна из культовой трилогии Роберта Зимекиса «Назад в будущее» (Back to the future), 1984-1989 годы. Хотя в образе учёного сохранились внешние черты, идущие от Калигари и Ротванга – всклокоченные седые волосы, выпученные глаза, некоторая экзальтированность в поведении, обитатели городка считают его сумасшедшим, и он одинок, однако у Р. Зимекиса это добрый, смешной человек, искренне дружащий с подростком Марти МакФлаем. Он не хочет мирового господства, и, хотя его опыты тоже несут в себе определённую опасность (застрять во времени), это грозит лишь обоим друзьям и никому более. Может, поэтому Эмету Брауну в итоге удаётся найти своё счастье и обрести семью, хотя бы и в параллельной временной реальности. Тем не менее, такой оптимистичный образ учёного скорее исключение из почти столетней кинематографической традиции. Пожалуй, лишь в биографических лентах учёный предстаёт вменяемым, обычным, но талантливым человеком, как например, в картине Джеймса Марша «Вселенная Стивена Хокинга (The Theory of Everything), 2015 года.

Почему же вся столетняя история существования образа учёного в кинематографе недвусмысленно связана, прежде всего, с такими архетипическими понятия как Зло и Страх?

Ещё в мае 1922 году на собрании Цюрихского Общества немецкого языка и литературы Карл Юнг выступил с докладом «Об отношении аналитической психологии к поэтико-художественному творчеству». В этом докладе Юнг впервые сформулировал глубинную онтологическую связь между коллективным бессознательным и художественным образом, утверждая, что: «Бессознательное содержит источник сил, приводящих душу в движение, а формы или категории, которые все это регулируют, – архетипы»[10]. И далее: «Любое отношение к архетипу, переживаемое или просто именуемое, «задевает» нас; оно действенно потому, что пробуждает в нас голос более громкий, чем наш собственный. Говорящий праобразами говорит, как бы тысячью голосов, он пленяет и покоряет, он поднимает описываемое им из однократности и временности в сферу вечносущего, он возвышает личную судьбу до судьбы человечества, и таким путем высвобождает в нас все те спасительные силы, что извечно помогали человечеству избавляться от любых опасностей и превозмогать даже самую долгую ночь. Такова тайна воздействия искусства. Творческий процесс, насколько мы вообще в состоянии проследить его, складывается из бессознательного одухотворения архетипа, из его развертывания и пластического оформления вплоть до завер-

[10] Jung C. G. BewuBtes und UnbewuBtes. Walter Vig Olten. 1971. S. 11-53. (Пер. А.М.Руткевич).

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

шенности произведения искусства. Художественное развертывание праобраза есть в определенном смысле его перевод на язык современности, после чего каждый получает возможность, так сказать, снова обрести доступ к глубочайшим источникам жизни, которые иначе остались бы для него за семью замками.

Здесь кроется социальная значимость искусства: оно неустанно работает над воспитанием духа времени, потому что дает жизнь тем фигурам и образам, которых духу времени как раз всего больше недоставало. От неудовлетворенности современностью творческая тоска уводит художника вглубь, пока он не нащупает в своем бессознательном того праобраза, который способен наиболее действенно компенсировать ущербность и однобокость современного духа. Направления искусства, несшие с собой то, в чем всего больше нуждалась современная им духовная атмосфера»[11].

Возможно, это слишком пространная цитата, но она крайне точно раскрывает истоки социальной значимости искусства и его неразрывную связь с коллективным бессознательным и его проявлениями – архетипами. Ясно видно, что образ учёного, сложившийся в кинематографе, коррелирует с архетипом страха.

Страх – одно из сильнейших ментальных состояний человека уходит своими корнями в сферу подсознания. Архетип страха и его конкретно-исторические формы – страхи – всегда присутствовали в культуре. В разных исторических обстоятельствах страхи облекались в разные объекты и явления: например, в древнем Аккаде страшились демоницы Лилит, душащей по ночам младенцев, в Европе VIII-IX веках боялись набегов викингов, в XIV веке инфернальный страх вызывала пандемия бубонной чумы и т.д. Как и все психоэмоциональные состояния страх имеет свою шкалу: от минимального чувства волнения и лёгкой тревоги, до всеобщего ужаса и пандемического страха. Если нижняя граница страха почти не фиксируется культурой и уходит вместе с ее носителями (например, мы никогда не узнаем, насколько боялся своего начальника какой-нибудь писец, живший в древнем Вавилоне), то образы верхней границы страха, называемой в разных культурах по-разному – Апокалипсис, Рагнарёк, Махапралайя, Хуньтунь – остались в веках, найдя своё воплощение в мировом искусстве.

На первый взгляд, страхи сопряжены с элементами зла в жизни человека, с тем, что приносит ему ущерб, неудачу, боль, трудности, болезни, ухудшение обстоятельств, т.е. всё то, что, так или иначе, ведёт к смерти. Возникает определённый психологический парадокс, если человек знает, что он смертен, то почему рождаются страхи? Какая ему, смертному, разница: умрёт ли он в собственной постели или его съест зомби, погубят генетические опыты или проткнут шпагой? Интересно, что человек испытывает чувство страха даже тогда, когда его жизни ничего не угрожает, например, в кино.

Способность человека ощущать страх не только от грозящих ему физических опасностей, но и от иконического образа, звука, ментальных состояний во сне – указывает на то, что страх – это не боязнь смерти, а некая «демаркационная линия», очерчивающая фи-

[11] Перевод В. В. Бибихина, А. В. Михайлова. [Электронный ресурс] / URL: http://e-libra.ru/read/178510-arxetip-i-simvol.html Дата обращения 15.09.2017

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

зические и психоэмоциональные границы человеческого существа, его жизненного пространства. Чувство страха связано, скорее, не со смертью, а с жизнью, с её подлинностью, возможностями, опытом и познанием. В таком ключе страх может рассматриваться как бытийственный вызов человеку, а страхи, – как образы предостережения, границ витальной безопасности, стимулирующие творческую активность человека.

Конечно, образы, порождаемые страхами, во многом являли собой результаты работы воображения и фантазии, но на чём базировались эти фантасмагорические образы?

Традиционные общества представляли собой экологичные культуры, т.е. по своему образу жизни полностью включённые в естественный природный цикл и ему подчиняющиеся. Естественно поэтому, что и образы, в которые облекались страхи были связаны с миром природы. Это наиболее часто встречающиеся в мифах и искусстве образы дракона, змеи, саранчи, скорпиона, козла, льва. Кто-то из этих животных являл собой естественных врагов человека, так как ареал их обитания никогда не совпадал с ареалом обитания человека, другие были беспощадным вредителем посевов, что было одной из причин голода и голодного мора, третьи могли ассоциироваться с властью, а в условиях древних автократических обществ большинство его членов было совершенно бессильно перед властью и зачастую испытывало перед нею ужас и трепет.

Среди вызывающих страх существ в традиционных обществах была и антропоморфная группа, представлявшая собой причудливые комбинации животных и человека. Так, обитатели «низа» культуры, всегда представляли собой противоестественное существо, сочетающее в себе, например, элементы козла и мужчины (примечательно, что в природе рога растут только у козы, тогда как самцы их не имеют, и нарушение природного порядка вносило дополнительный элемент ужаса). Или образ одного из самых страшных существ – василиска – являл собой сочетание змеиной и петушиной природы, причём рождалось это существо также противоестественно – из яйца, снесённого петухом, которое высидела жаба. Особый страх, который вызывали такие «комбинированные» существа, был связан ещё и с тем, что в рамках тогдашних мировоззренческих концепций тварный мир есть иерархия миров, перегороженных некими экранами или зеркалами, обозначающими границы между ними. Появление противоестественных антропоморфных апокалипсических созданий демонстрировало ужас разбитых зеркал – перегородок, – нарушение мирового порядка и наступление космогонического хаоса. Одна из фундаментальных примет этого хаоса – темпоральные сбои. Отражением этих страхов всегда были восставшие мертвецы или скелеты, олицетворявшие собой не только воинство смерти, но и нарушение, казалось бы, незыблемых отношений прошлого, настоящего и будущего.

С появлением феномена науки в её современном понимании, основанной на опыте, эксперименте, причинно-следственной детерминанте и математической системе доказательств, образы архетипа страха начали меняться. Анализируя вышеперечисленные сюжеты, где фигурируют учёные в качестве художественных персонажей, можно выделить набор, страхов, связанных с их деятельностью.

1. Руками учёных наука может создавать «новые существа» – будь то воскре-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

шённые мертвецы или существа, изменённые до чудовищ в результате генетических мутаций, которые в массовом сознании воспринимаются как зомби. Зомби – это метафора телесного человека без воли, одержимого жаждой уничтожения, ненависти к миру, в котором его полноценное бытие уже невозможно. Роботоподобный зомби – это персонифицировавшийся страх человека утратить свою видовую идентичность.

2. Учёный, в результате овладения какой-то мощной силой, становится настолько могущественен, что может управлять другими людьми в своих интересах. Конечной целью этого управления является мировое господство. В этом случае вырастает угроза уже не только витальной, но и ментальной безопасности, так как человек теряет под воздействием злой воли учёного свободу мысли.

3. Не напрямую, но с темой науки связана также и тема машин и искусственного интеллекта, которые также в коллективном бессознательном откликаются страхом более сильных, умных, ловких машин, могущих выйти из повиновения человеку и уничтожить его.

Что же касается мифологизации образа учёного, и появления в его образе черт мага (начиная с 90-х годов), то в этом случае они олицетворяют собой коллективный страх «простых людей», которых страшат непонятный высоко профессиональный научный язык, всё новые научный открытия, которые неизвестно как могут отразиться на жизни отдельного обывателя, перед лицом которых он чувствует себя скорее жертвой, чем хозяином положения.

В то же время, на социокультурном уровне каждый современный человек понимает, что именно наука обеспечивает ему самое комфортное существование за всю историю человечества, быстрые средства передвижения, невиданные ранее коммуникационные возможности т.д. Кроме того, именно наука позволила продлить продолжительность и качество жизни, т.е. она помогает человеку в его экзистенциальной сверхзадаче – обрести бессмертие (стать богом). В то же время массовое сознание (явление, на наш взгляд, весьма близкое коллективному бессознательному) страшится науки и её представителя – учёного именно потому, что он может из-за своих познаний и могущества перестать быть Человеком и отбросив ограничения человеческого разума (сумасшествие) выпустить такие космические (мифические) силы, которые покончат с людьми.

В этом смысле среди типажей киногероев образ сумасшедшего учёного являет собой самое драматическое противостояние – неразрешимое противоречие между хрупкостью, недолговечностью и стремлением к бессмертию, и одновременно – боязнь той силы, которая может к этому привести.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Ольга Анатольевна ДЖУМАЙЛО / Olga DZHUMAYLO

Южный федеральный университет, Ростов-на-Дону, Россия
Институт филологии, журналистики и межкультурной коммуникации
Доктор филологических наук, доцент кафедры теории и истории мировой литературы

Southern Federal University, Rostov-on-Don, Russia
Institute of Philology, Journalism and Intercultural Communication, Head of the Department of World Literature and Criticism
Doctor of Sciences in Philology, Associate Professor
dzum2@yandex.ru

ГЕНИАЛЬНЫЙ УЧЕНЫЙ КАК «ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ» В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ДИСКУРСЕ 1980-2010-Х ГГ.

Статья обращена к новой конфигурации сюжета об ученом как герое своего времени в художественном дискурсе 1980–2010 гг. В отличие от тенденции преимущественно политизированных репрезентаций ученого как выразителя нового будущего, выступающего подчас в роли мученика за прогресс (А. Элена), новый «постмодернистский» этап связан, как с заметным интересом к теории хаоса и теории сложности (Глик (1987), Хокинг (1988), Манделброт (1977), так и ее последующей популяризации и адаптации вплоть до попытки «объяснить» гения, что приводит коммерческой апроприацией героя науки как фигуры селебрити. Так, популярный сюжет о «безумном гении» (документальный фильм о гениальных математиках-самоубийцах Dangerous Knowledge, 2007; пьесы: Whitemore H. Breaking the Code (1986), Morton-Smith T. Oppenheimer (2015), Stoppard T. The Hard Problem (2015), Frayn M. Copenhagen (1998); романы: Banville J. Doctor Copernicus (1976), Kepler (1981), Mosley N. Hopeful Monsters (1990), Lightman A. Einstein's Dreams (1993), Belton N. A Game with Sharpened Knives (2005), A Madman Dreams of Turing Machines (2007); художественные фильмы: Wittgenstein (1993), Pi (1998), A Beautiful Mind (2002), The Theory of Everything (2014) и др.) сопровождается тремя нарративными конфигурациями: историей эксцентрика / безумца / маргинала, которая преподносится как эмблема одного из его трудов (например, теоремы о неполноте (Гёдель), исследований по морфогенезу (Тьюринг)), и маркирует известную недоступность и сложность гения как Другого; исповедальной историей о травме, апеллирующей к поиску «человеческого» в гении; и историей знаменитости как части современной культуры селебрити. При этом не менее значимо «встраивание» его персоны в отфильтрованную серию портретов других непонятых гениев, чей статус в популярном сознании давно легитимизирован.

Ключевые слова: гениальный ученый, теория хаоса, художественный дискурс 1980-2010, популярная репрезентация, культура селебрити.

GENIUS SCIENTIST AS HERO OF HIS TIME IN ARTISTIC DISCOURSE OF 1980-2010

This paper addresses a brand-new scientist representation as a hero of his time in artistic discourse of 1980–2010. Unlike preceding tendency of primarily politicized image of a scientist meant to be an embodiment of the progressive ideas and often a glorified sacrificial figure (A. Elena), this new 'postmodern' turn is connected to both: a widely spread interest to theory of chaos and theory of complexity (Gleick, Hawking, Mandelbrot); and its popular forms, leading towards genius's exceptionalism to be 'explained' in popular terms, and a certain commercial appropriation of science hero by celebrity culture. In such a way popular plot about 'mad genius' (e.g. a documentary

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

about genius mathematicians-suicides Dangerous Knowledge, 2007; plays: Whitemore H. Breaking the Code (1986), Morton-Smith T. Oppenheimer (2015), Stoppard T. The Hard Problem (2015), Frayn M. Copenhagen (1998); novels: Banville J. Doctor Copernicus (1976), Kepler (1981), Mosley N. Hopeful Monsters (1990), Lightman A. Einstein's Dreams (1993), Belton N. A Game with Sharpened Knives (2005), A Madman Dreams of Turing Machines (2007); films: Wittgenstein (1993), Pi (1998), A Beautiful Mind (2002), The Theory of Everything (2014), etc.) is developed along three narratives: a story of a mad / eccentric / outcast scientist, meant to be an emblem of one of his genius theories (Gödel's incompleteness theorems, or Turing's machines, etc.), and marks his unapproachability as total Other; a confession traumatic plot, appealing to signs of human vulnerability in genius; and a coming of celebrity story. Apart from that, a chosen figure is put in line with other prominent scientists of different epochs whose names in popular history are already legitimized.

Key words: Genius Scientist, Theory of Chaos, Artistic Discourse of 1980-2010, Popular Representation, Celebrity Culture.

В своей работе «Exemplary lives: biographies of scientists on the screen» Альберто Элена[1] исследует политику репрезентаций ученых в мировом кинематографе на материале 122 фильмов (включая сериалы и документальные фильмы), снятых как в Голливуде, так и в Европе и Советской России с 1910 по 1990 годы. Основные выводы исследователя весьма любопытны: золотой период (1939–1952) продукции фильмов по данной тематике связан с политическими интересами страны-производителя, популяризирующей идеи науки на службе прогресса. Когда-то романтизированный и даже демонизируемый образ ученого в них приобретает черты исключительности другого рода: ученый-нонконформист как человек будущего борется за прогресс в его разнообразных формах и политических измерениях. Обратим внимание на то, что ученый (Павлов, Мичурин, Кюри, Пастер, Эрлих и т.д.) менее всего отвечает стереотипу «безумный ученый», «эксцентрик», «маргинал» – напротив, он и есть исключительный выразитель и романтический герой грядущего времени, подчас в роли мученика за прогресс. Примечательно также, что Элена приходит к выводу о том, что жанр байопика заслуживает доверия, если режиссер не игнорирует факты научных достижений (а не собственно биографии) и достаточно ясно преподносит суть гениального открытия героя. Ссылаясь на выступления членов Парижской академии наук, Элена утверждает важность распространения образа civil hero, фигуры, представленной апологетически и ведущей к популяризации науки.

Однако репрезентация гениального ученого как героя своего времени и ее прагматика меняется в культуре 1980–2010 гг. Как представляется, эта перемена связана с распространившимся влиянием взглядов, определивших вектор эпистемологического индетерминизма в интеллектуальной истории, и их разнообразными отголосками в культурной практике времени. Примечательно, что в тринадцатой главе своего труда о знании в эпоху постмодерна Лиотар обращается к проблеме неста-

[1] Elena A. Exemplary lives: biographies of scientists on the screen. Public Understanding of Science. 1993 (2). P. 205-223.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

бильности и случая, давая ссылку на Мандельброта[2] Действительно, теория хаоса, которая, по словам Хейлз «разделяет с другими постмодернистскими теориями глубокое сомнение в отношении возможности тотализирующей структуры […], одновременно несет в себе противоречивые характеристики культуры современности»[3] и приобретает необычайную популярность. Так, радикальные научные идеи, будучи апроприированными культурной логикой позднего капитализма с его репертуаром нарративов, легитимацией через паралогию и сокращением сложности, стали со временем популярным знанием, не в последнюю очередь благодаря ставшим бестселлерами книгам самих ученых, среди которых Бенуа Мандельброт[4], Джеймс Глейк[5], Стивен Хокинг[6]. Феноменальный успех имела книга американского физика, сына лауреата Нобелевской премии по физике, Дугласа Хофштадтера Godel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid (1979), получившая Пулитцеровскую премию. Примечательно, и во многом провокационно, название книги о выдающихся физиках одного из известных британских романистов Артура Кестлера The Sleepwalkers: A History of Man's Changing Vision of the Universe, вышедшей еще в 1959 году. Последовавшие за ней десятилетия интересны появлением бума текстов, адаптирующих теории математиков и астрофизиков для широкой аудитории, не только в строго научной, но и в беллетристической манере. Среди них работы Ковени и Хайфилда Frontiers of Complexity: The Search for Order in a Chaotic World[7], Дэвиса The Cosmic Blueprint: Order and Complexity at the Edge of Chaos[8], Холланд Hidden Order: How Adaptation Builds Complexity, Левина Complexity: Life on the Edge of Chaos[9] и многие другие, ссылки на которые начинают возникать в исследованиях гуманитарного плана. Заметный интерес к идеям квантовой физики проявляют классики современной литературы Томас Пинчон, Жаннетт Уинтерсон, Маргарет Этвуд, Иэн Макьюэн, Джон Апдайк, что провоцирует вопросы о точности репрезентации исторического и фактического материала науки и фактов биографий отдельных ученых в художественных биографиях, романах и пьесах, подчас весьма смелых[10]. Однако нет ничего удивительного и в том, что писатели напрямую обращаются к революционным идеям философии науки: например, Джон Бэнвил пишет свой роман Doctor Copernicus (1976) как творческое переложение отдельных идей книги Куна The Copernican Revolution: Planetary Astronomy in the Development of Western Thought (1957). Общая тенденция влияния новых подходов в филосо-

[2] Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. Санкт-Петербург: Алетейя, 1998. С. 131.
[3] Hayles K. Chaos bound. Orderly Disorder in Contemporary Literature and Science. Ithaca and London: Cornell University press, 1990. P. 291-293.
[4] Mandelbrot B. The Fractal Geometry of Nature. New York: W.H. Freeman & Co, 1983.
[5] Gleick J. Chaos: Making a new science. New York: Penguin, 1987.
[6] Hawking S. A Brief history of Time: From Big Bang to Black Holes. Toronto: Bentam books, 1988.
[7] Coveney P., Highfield R. Frontiers of Complexity: The Search for Order in a Chaotic World. London: Faber and Faber, 1996.
[8] Davis P. The Cosmic Blueprint: Order and Complexity at the Edge of Chaos. Harmondsworth: Penguin, 1995.
[9] Lewin R. Complexity: Life on the Edge of Chaos. London: Phoenix, 1993.
[10] Golinski J. Introduction to 'Focus: History of Science and Historical Novels. Isis, 2007 (98). P. 755-759.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

фии науки (от Куна и Фейерабенда до Фуко и Латура) на художественную литературу утверждается в статье Нойбауэра Reflections on the "Convergence" between Literature and Science, как, впрочем, и обратная тенденция использования наукой тропов, нарративных и риторических инструментов, более привычных для художественных текстов[11]. Ученый проницательно указывает на появление общей культурной матрицы (cultural matrix), иными словами, пребывания как научных, так и художественных текстов в общем дискурсивном поле современной культуры. Начинают появляться и отдельные труды, посвященные культурной политике[12] и поэтике (cultural poetics) научных идей[13].

Возможно, поэтому в художественной литературе и кинематографе указанного нами периода происходит реинкарнация сюжета о гениальном ученом, эксцентрике и маргинале, будто собственной персоной иллюстрирующем «скрытый порядок», «грани сложности», «рубежи хаоса» и т.п. Яркими примерами могут стать нашумевший документальный фильм о гениальных математиках-самоубийцах Dangerous Knowledge (2007), популярные пьесы, посвященные математикам и физикам, среди которых пьеса Уитмора о Тьюринге Breaking the Code (1986), экспериментальная пьеса Фрейна об исторической встрече Бора и Гейзенберга Copenhagen (1998), пьеса Мортон-Смита Oppenheimer (2015) о жизни «отца атомной бомбы». Большой интерес вызвала одноактная постановка The Hard Problem (2015) классика постмодернистского театра Стоппарда, исследующего сложный язык науки и дар гения еще в своей знаменитой пьесе Arcadia (1993), которая шла на самых престижных театральных сценах мира и получила большое количество наград.

Вопросы случайности, хаоса, сложности, рассматриваемые в серьезной и популярной науке последних десятилетий, влияют на фонд популярных метафор и сюжетов, складывающихся вокруг фигуры гениального ученого. В художественных текстах этого времени, предназначенных для широкой аудитории, творческое сознание гения часто предстает подобием фрактала, потенциально бесконечного в своих вариациях, но обладающего красотой дробной размерности и непредсказуемостью, взламывающей всякий детерминизм. Многосложность теории хаоса тесно соприкасается с теориями идентичности, в художественном дискурсе находит себя в экспериментальных формах, будто нащупывающих возможность нахождения вербального или визуального аналога сознанию гениального ученого.

Роман Алана Лайтмана Einstein's Dreams (1992), переведенный на тридцать языков мира, погружает читателя в коллаж сновидений Эйнштейна 1905 года, разрывающий границы вымысла, фантазии и науки, который открывает бесконечные парадоксы времени и опыта его персонального переживания. Время, теория Эйнштейна и картины его сновидений предстают в повествовании изоморфными друг

[11] Neubauer John. Reflections on the 'Convergence' between Literature and Science. Literature and the History of Science, MLN 2003 (18). P. 742.
[12] LaFollette M.C. Making science our own: Public images of science. Chicago: University of Chicago Press, 1990; Steinke J. Portrayals of Female Scientist in the Mass Media. The International Encyclopedia of Media Studies. Vol. III: Content and Representation. Ed. by Sharon R. Mazzarella. London: Blackwell Publishing. 2013. P. 1-18.
[13] Clarke B. Energy Forms: Allegoryand Science in the Era of Classical Thermodinamics. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2001. P. 186.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

другу, однако бесконечно сложными объектами (одновременно конечными и бесконечными, повторяемыми, ускользающими подобно птице, вечными, подобно римскому храму, утрачивающими память, упорядоченными и хаотичными, развивающимися по параллельным путям, предопределенными, зависящими от взгляда из перспективы будущего, текучими как река, текущими в обратном направлении и т.д. и т.п.).

A Game with Sharpened Knives (2005) Нила Белтона, воссоздает год жизни Эрвина Шредингера, другого великого физика, известного в том числе своим обращением к принципу неопределенности Гейзенберга. Избранный нарративный модус романа взывает к знаменитому парадоксу наблюдения, носящему имя ученого, так как главным объектом становится само сознание гения, увы, недоступное для «прямого наблюдения»: он, подобно условному коту из мысленного эксперимента, и живой, и мертвый одновременно. Исторический и биографический роман о спасительном бегстве Шредингера в Ирландию в канун 1941 года, оборачивается глубоким интроспективным погружением в сознание гения. В его оптике всякое самое малое движение и всякое наблюдение за ним сопряжены с болезненным личным опытом, преломлены в поэтическом видении, столь характерном для ученого, и оказываются в едином поле рефлексий об истории, физике, биологии, религиозной и философской этике. Подобно тому, как квантовая физика дает новое понимание сущности, времени, пространству и реальности, а также указывает на иллюзию объективного наблюдения, всякой определенности и фиксированных значений, биография Шредингера воплощает принципы новой науки – ее динамический (событийный, процессуальный) характер, неопределенность, вероятностность, симметрию, множественность и сложность.

Известный ирландский романист, лауреат Букеровской премии, Джон Бэнвил, писатель, продолжающий лучшие традиции британского модернизма, в своей научной трилогии Doctor Copernicus (1976), Kepler (1981), The Newton Letter (1982), также создает портреты сознания ученых. Как и биографический роман о Копернике, роман о гениальном математике и астрономе Кеплере написан как интроспективное развертывание «я» гения. Бэнвил подчеркивает все странности юного Коперника; однако его слуховые галлюцинации, как и сложный диагноз Кеплера, связанный со зрением, – лишь метафоры становления внутреннего зрения гениального ученого, неустанно созидающего порядки гармонии сфер. Процесс этот показан как крайне сложный, субъективный, сопровождаемый языковым и метафорическим изобретательством, озарениями, возникающими будто из нескольких фокальных точек. Оба ученых разрываемы эпистемологической неразрешимостью желаемого ими синтеза «воображаемого и интеллектуального, поэтического и научного»[14]. Собственно сюжетный драматизм романа Kepler, на историческом фоне которого лишь угадываются глобальные исторические катаклизмы Германии эпохи Тридцатилетней войны, складывается из неразрешимости вопроса о мировой гармонии как научной и духовной проблемы гения. Кеплер верит, что видимый беспорядок (разнообразные формы социальной и бытовой неустроенности) имеет предустановленную богом гармонию. «Творение мирового порядка»

[14] McMinn J. The Supreme Fictions of John Banville. Manchester: Manchester University Press, 1999. P. 74.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

соответствует композиционному членению романа-биографии на части, отсылающие к главным трудам Кеплера, а процессуальность постепенного открытия таинства будто сообщает самому ученому инерцию движения вокруг Бога. Бэнвил утверждает мистическую и непостижимую природу гения, начиная и завершая роман удивительными сновидениями Кеплера. В одном из них ученый видит разбившееся яйцо – первообраз творения и предсказание открытой Кеплером системы движения планет по эллиптической траектории. Сознание гения не создает различий между искусством и наукой, обнаруживая музыкальный (принцип фуги) и геометрический порядок в числовой гармонии, отсылающей к идее пифагорейцев о гармонии сфер. Герои науки, избранные Бэнвилом для своей трилогии, не только революционеры своего времени; они образуют своего рода научное братство (в романах о Копернике, Кеплере и Ньютоне возникают также имена Галилео, Браге, Локка); так время историческое и биографическое дополняется развертыванием истории диалектики знания. Серийные портреты Бэнвила – пока не дань культуре селебрити, а стремление творчески проиллюстрировать концепцию научных революций как акта бесконечно созидающего, многосложного и диалогического сознания: неслучайно Коперник, Кеплер и Ньютон предстают визионерами и мистиками, показанными в процессе работы над теорией (scientist-in-the-making), которая рождается из «не-научных» наблюдений, личного опыта, откровений бессознательного[15]. Кроме того, несмотря на потребность в постоянной саморефлексии нарциссистических героев-гениев[16], обратим внимание на мотив переписки у Бэнвила, возникающий и в других текстах о великих ученых, понимающих друг друга, но остающихся подчас «неинтеллигибельными» для читателя.

Биографический роман профессора физики и астрономии Ж. Левин A Madman Dreams of Turing Machines (2007) объединил судьбы двух выдающихся математиков XX века – австрийца Курта Геделя и англичанина Алана Тьюринга. В интерпретации автора аутичный Тьюринг не способен к «дешифровке» людей, не исключая и себя самого, а параноидальный Гедель доводит себя до смерти от истощения. Одержимый диснеевской «Белоснежкой» Тьюринг каждый день покупает яблоко и, наконец, решает расстаться с жизнью, укусив яблоко, отравленное цианидом. Гедель не может вынести несовершенство реального плода и панически боится отравления. Роман переполнен большим количеством знаков болезненной эксцентричности обоих, но вопрос, звучащий лейтмотивом в головах обоих гениев, – «Неужели мир есть то, чем он нам представляется?» – преподносит личности ученых как эмблему их собственных философско-математических размышлений и открытий: теоремы о неполноте (Гедель) и исследований по морфогенезу (Тьюринг). Если тематический зачин романа связан с обманом и истиной, а повествование заставляет увидеть черты «ненадежного» рассказчика, то его язык намеренно буксует при попытке дешифровать невероятные процессы, происходящие в мозгу великих ученых, говорящих на разных языках, но понимающих друг друга в условном диалоге на языке математики, философии, мистики,

[15] McIlroy B. ‘Pattern in Chaos: John Banville’s Scientific Art,” Colby Quaterly, Vol. 31 (1). P. 75-76.

[16] O’Connell M. John Banville’s Narcissistic Fictions. London and New York: Palgrave, 2013.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

физиологии восприятия: «От нас осталось немного. Мы неупорядоченные, гениальные и бестолковые, утраченные глыбы живого пепла». Однако для читателя этот диалог оказывается недоступен, доступна лишь метафора бесконечной неполноты нашего знания о гении.

Эдуардо Паолоцци, крупнейший британский скульптор и график, эстетика которого прихотливо объединяет наследие дадаистов и поп-арт, включил в свои коллажные композиции некоторые из страниц биографии Тьюринга. Восемь графических работ Паолоцци, посвященных Тьюрингу, были представлены в 2000 году в Оксфорде. На них отсутствуют как антропоморфные изображения ученого, так и художественные приемы, как-то отсылающие к компьютерной или цифровой эпохе, открытой Тьюрингом. Нет отсылок и к сенсационным страницам личной биографии Тьюринга (его осуждению за гомосексуализм и суицид). Образ ученого складывается из фрагментов текста, во многом задавая проект поиска «Я» как его условной, часто случайной конструкции. Этот же принцип лежит в основе стихотворных экспериментов Паолоции. Вышедшая в том же году книга интервью и эссе художника подчеркивает его интерес к индивидуальности творческого гения (Витгенштейн, Тьюринг и др.) как объекту невероятному в своей непостижимой[17]. Возможно, поэтому графика, посвященная Тьюрингу, представляет его личность как систему несчитываемых кодов машины, подобной «Энигме». Он также становится воплощенной метафорой неполноты знания о гении как «другом».

Однако наиболее заметная тенденция последних лет – иная, она нацелена на встраивание хаотичного, непознаваемого и сложного «кода гения» в своего рода культурные слоты. Пьесы об ученых и беллетризированные биографии нередко ложатся в основу фильмов, созданных в соответствии с требованиями массового кинематографа. Зрительский успех имели A Beautiful Mind (2002), The Theory of Everything (2014), Imitation Game (2014) с кинозвездами первого ряда, исполняющими роли «мегазвезд» науки. Последние фильмы об ученых – невероятно красочные ленты, снятые по романам-бестселлерам The Man Who Knew Infinity: A Life of the Genious Ramanujan (1991) и Die Vermessung der Welt (2005), предлагают не только увидеть портрет гения в форме научпопа, на фоне экзотических ландшафтов, культурных практик или исторических декораций (например, каннибализм в эпоху прогресса), но и беззастенчиво обнажают тело гения. Наблюдения Макджила в отношении современной культуры, эксплуатирующей публичное интимное признание, точны и в случае рассматриваемого нами случая репрезентации гениального ученого: «[современная культура] предлагает новые возможности для сохранения конфиденциальной информации, но самым беспрецедентным образом их разрушает; она отдает предпочтение творческому подходу к интерпретации, но имеет склонность к формату ”реальной жизни”; превозносит тех, кто идет против течения, нарушителей табу, но одновременно не забывает и об общественной цензуре; создает знаменитостей и доносит истории их личной жизни до аудиторий, максимально удаленных от этих персон»[18]. Если еще недавно для широкой аудитории образ гения

[17] Paolozzi E. Writings and Interviews / Ed. R. Spencer. Oxford: Oxford University Press, 2000.

[18] McGill R. The Treacherous Imagination: Intimacy, Ethics, and Autobiographical Fiction. Ohio: The Ohio State University Press, 2013. P. 79.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

преподносился как принципиально недоступный, то теперь популярная конфигурация художественной биографии гениального ученого стремится к сближению аудитории с ним.

Так, «герой своего времени» (Эйнштейн, Рамануджан, Фейнман, Гедель, Нэш, Хокинг, Тьюринг и др.) возникает как эффект комбинации трех популярных нарративов: истории эксцентрика / безумца / маргинала как эмблемы одного из его трудов. Эта эмблема визуализируется в доступных аудитории образах; исповедальной истории о травме, апеллирующей к поиску «человеческого» в гении; истории о связях между великими учеными (легитимация малых звеньев) и помещении ученого в контекст современной культуры селебрити.

Еще в The Secret of Nicola Tesla (1979) спонтанно возникающие в сознании Теслы футуристические объекты, а также мерцающий свет, сопровождающий появление героя на экране в некоторых эпизодах, указывают на непознаваемость самого Теслы и его бессмертие в «форме» переменного тока. Подобное сопоставление можно наблюдать и в целом ряде романов киберпанка, в которых возникает образ Тьюринга. Тьюринг живет в мозге компьютера (роман Томпсон A Virtual Girl (1993)), сам превращается в программу (романы Пападимитру Turing: A Novel About Computation (2005) и Мерсье The Prince and the Program (2012)) и т.п. Куда менее затейливая метафора в The Theory of Everything: черная дыра, которой Хокинг профессионально занимался, и которая метафорически заместила собой его физическую жизнь, в конце киноленты заменяется на образ гармонии регулярного парка, наполненного светом (разума, добра, создания нового порядка и даже новой этики). Это и метафора теории Хокинга, и метафора его жизни.

Визуализация теории ученого приобретает и до комизма бытовые формы в коммуникации со зрителем-обывателем. Антропологи и лингвисты (от Леви-Строса до Лакофа и Джонсона) утверждают, что одной из самых древних метафор является метафора еды, позволяющая осмыслить и перенести опыт взаимодействия с ней на целый ряд базовых отношений, на которых строится жизнь человека (семья, религия, сексуальная жизнь, социальное положение и т.д.). Именно образы еды и эпизоды за обеденным столом в ситуациях общения с женой/детьми повторяются из фильма в фильм: Эйнштейн вынимает из кастрюли яйца и, выбежав на лестницу, демонстрирует своим сыновьям эффект силы гравитации; Хокинг объясняет жене во время обеда вопросы теории энтропии, а в другом эпизоде не забывает и о знаменитом примере с размешиванием молока в кофе; Фейнман пользуется ситуацией пикника, чтобы при помощи оливок рассказать очаровательной умирающей жене о протонах, а в другом эпизоде – о ленте Мебиуса; теорию относительности Эйнштейна легко объяснить при помощи обеденной скатерти, круглого хлеба и яблок – такой урок преподал своей сестре Эддингтон. Кроме того, стремление поделиться знанием – интенция, сближающая гения и любимых им людей, а вместе с последними и зрителей. Так, горсть песка в руке Рамануджана, по мысли сценариста, должна намекать на бесконечные ряды, разбиения чисел и гипергеометрические функции, которыми заняты мысли ученого; а яблоко в руках возлюбленной Гауса будто позволяет понять принцип измерений в планетарном масштабе с учетом углов и кривых. Кстати,

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

признание в любви также сопровождается эффектными размышлениями об исчислениях, на сей раз, при подъеме по лестнице.

Также легко маркировать гениальность указанием на необычайную быстроту ума в обстоятельствах хорошо знакомых зрителю. Любимая стратегия сценаристов – показ сложных расчетов, производимых в уме гения, повторяется из фильма в фильм. Так, эпизод победы Фейнмана над сноровистыми китайскими продавцами, вооруженными счетами, как и сцена демонстрации магической точности расчетов в уме Рамануджана, помещаются в начало фильмов, становясь «пролегоменами» к гениальности ученых. А удивительные способности вундеркинда Гауса не только контрастируют с откровенной недалекостью детей монаршей особы, но и закладывают основу для мнемонических открытий ученого, которыми затем воспользуется практичный сын Гауса, впоследствии сделавший невероятно успешную карьеру в Америке. Широкой публике, мало смыслящей в нюансах неевклидовой геометрии феноменального гения, комфортно получить этот «практический» результат науки как вариант голливудского хэппи-энда. В этой популярной логике сценаристы предпочитают показать родного сына ученого, а его блестящие «сыновья» Риман, Дедекинд, Бессель и Мебиус, ученики, ставшие выдающимися математиками, в киноленте не появляются.

Травматический нарратив – обязательный ингредиент современной культуры, в особенности культуры селебрити. Талантливым примером, демонстрирующим почти обязательную теперь пронзительную исповедальность истории Тьюринга, стал масштабный мемориальный артпроект Talking Statues (2014). 45 статуй на улицах Лондона и Манчестера «заговорили» с прохожими. Известный памятник Тьюрингу в Манчестере, городе, в котором он провел последние годы жизни, привлекает особое внимание, ибо автором драматического монолога стал один из самых знаменитых британских драматургов Марк Равенхилл, известный скандальной пьесой Shopping & Fucking (1996). В интервью, данном BBC, Равенхилл подчеркивает интимную, исповедальную сторону речи Тьюринга, который «решается» на доверительный контакт с прохожим. Вложенный в уста статуи текст и способ его произнесения (в исполнении популярного британского актера Рассела Тоуви) отличаются виртуозностью: «Computer, you must … m …m… make my meaning clear. Beneath this thining … ness … my ssssplitting mouth …. there lies.... some truth. Break the code, please, of my stuttering tongue» («Компьютер, …. ты должен ясно д..д..донести мою мысль. За т..т..тонкой рас..с..с...щелиной моего рта … скрывается … правда. Пожалуйста, взломай код моего заикания». Прерывающаяся речь создает особый ритм зашифрованного «секретного сообщения», сопоставимый с ритмикой лирических форм. Однако не только ритм, но и обнаженность признания (naked, raw words), по словам драматурга, должна вызвать ощущение глубокой интимности говорения. Запинающаяся речь Тьюринга заставляет вспомнить и о его заикании, но даже более этого, – о вынужденном подавлении собственных чувств в британском обществе 1950-х, нетерпимом к открытым гомосексуалам. Рассказ Тьюринга о себе и об аресте передан с помощью цифровой записи: созданный ученым язык информатики становится средством освобождения от языка репрессивных институтов.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Однако есть и другие примеры. В популярных фильмах травма и болезнь, будто позволяющие прибегнуть к находкам условного медицинского дискурса, также дают наивный манок разгадке гениальности. Фатальные болезни, психические состояния, предположительные синдромы акцентированы в фильмах, посвященных Хокингу (боковой амиотрофический склероз), Нэшу (шизофрения), Тьюрингу (предположительно синдром Аспергера), Теслы (разнообразные фобии). Болезненная утрата близкого человека, предопределившая ряд последующих событий в творческой жизни героя и намеренно драматизированная в художественном изложении его жизни, представлена в фильмах, посвященных Тьюрингу, Эддингтону, Фейнману. Демонстрация течения и последствий болезни сокращает дистанцию между зрителем и гением, устраняет «другость». Больной туберкулезом Рамануджан, Александр фон Гумбольдт, на склоне лет страдающий недержанием, Гаус, кричащий во время исключительно кровавого извлечения больного зуба, и даже слабоумный старый Кант – лишь немногие герои популярного кинонарратива, будто скандирующего о сочувствии к гению, его телесной хрупкости и о трагической иронии человеческого существования, не знающей различий между гением и толпой.

Жанровые возможности современного байопика задают и репертуар аффектов, создающих представление об эротической и сексуальной жизни гения: сексуальная жизнь Хокинга, Гауса, Эйнштейна, Эддингтона, Тьюринга не только несет на себе черты эксцентричности, но и провоцирует банальное любопытство обывателя, как, впрочем, и его сочувствие. Образ Фейнмана из романтической кинобиографии Infinity (1996) и его любовь к неизлечимо больной жене, очевидно, созданы по таким же сентиментальным лекалам, что и красное платье, в финальной сцене фильма выставленное в витрине магазина.

Кроме того, в популяризации образа гениального ученого как героя своего времени играет роль специфическая тенденция выстраивания серийных портретов. Помимо собственно научно-популярной миссии, основная цель серийности – легитимация менее известного представителя науки посредством включения его в сеть знаменитостей. Документально-игровой фильм Britain's Greatest Codebreaker (2011) производства BBC4 объявляет Алана Тьюринга равным Ньютону, Эйнштейну, Дарвину и другим гениям науки. Драматическая коллизия сосредоточена на сенсационном статусе знаменитости и его травматическом опыте, при этом не менее значимо встраивание его персоны в специально отфильтрованную серию портретов других когда-то непонятых гениев, чей статус в популярном сознании давно легитимирован. Так, фильмы неустанно эксплуатируют имена Ньютона и Эйнштейна.

Художественный фильм Einstein and Eddington (2008), возможно, не без иронии над обывателем включает знаменитый «стоп-кадр» Эйнштейна с высунутым языком, в конце ленты ставший последним мазком на портрете гениального эксцентрика. Однако, как представляется, имя Эйнштейна в заглавии фильма не более чем триггер для истории менее известного Эддингтона. Именно на последнем сосредоточен идеологический фокус картины: с первых же кадров молодой Эддингтон объявляется лучшим астрофизиком Великобритании после Ньютона, о чем зрителю будут неоднократно напоминать; примечательно, что в финале картины его научный успех преподносит-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ся также в контексте его веры в Бога, что также отсылает к идее преданности делу великого Ньютона, как известно, глубоко верующего человека.

Более того, согласно фильму, именно Эддингтону великий Эйнштейн обязан своим признанием в научных кругах: Эддингтон заинтересовался пылящимся в библиотеке сочинением Эйнштейна, записанном на непонятном математическом языке, и был удивительно упорен в проверке гипотез последнего при помощи наблюдений над небесными телами. Возникающая в эпизоде фильма метафора двух планет, очевидно, отсылает к «звездному» научному ансамблю Эйнштейна и Эддингтона, создавшему своего рода «искривление» пространства научного знания. Сближение героев сопровождается умелым использованием повествовательных возможностей монтажа: попеременное обращение к обоим героям приводит к кульминационному научному триумфу в сцене солнечного затмения и последующей встрече двух гениев. Эксплуатация травматического нарратива в фильме принимает особые формы в связи с развертыванием сюжета в период исторической катастрофы 1914–1919 гг. Преодоление болезненных ситуаций Эддингтоном показывается как неизбежно триумфальное: ученый публично отрекается от вульгарных патриотических взглядов во имя веры (заступается за немцев-переселенцев и терпит унижения; будучи квакером, отказывается служить) и науки (единственный голосует против исключения работ немецких ученых из научной дискуссии, продолжает поддерживать переписку с Эйнштейном). Кроме того, событие трагедии на Ипре, во время которой в результате газовой атаки погибло 15 000 солдат, преподносится как личная трагедия гомосексуала Эддингтона, потерявшего близкого друга.

Неслучайное двойничество Эддингтона и Эйнштейна заострено идеологически: Эйнштейн отказывается (в отличие от Макса Планка) заниматься коммерчески выгодными военными разработками, позволяет себе антипатриотические выходки и с недоумением смотрит на опыт, преподнесенный в фильме почти с карикатурной прямолинейностью – белые голуби погибают на глазах немецких ученых, экспериментирующих с аммиаком, газом применяемом на фронте. Итоговое резюме картины, кроме всего прочего, должно убедить зрителя в равном величии немецкой и британской науки в лице ее гениев.

Отметим, что в серийных портретных галереях гениальный ученый, «эксцентрик» и «маргинал», в ряде случаев продолжает оставаться мучеником во имя прогресса, на благо мировой науки и национального престижа. Фильм The Man Who Knew Infinity (2015) отдает дань величия индийскому математику Рамануджану, однако его скрытая прагматика в утверждении британского статуса-кво: британцы пригласили никому не известного юношу из Мадраса, обучили строгому научному мышлению, опубликовали, приняли в члены Английского Королевского общества, увековечили имя. По сюжет фильма, британцы проявляют безупречную честность (в отличие от матери героя) и своим признанием продлевают жизнь умирающему гению. Появляется и незримый образ Ньютона: сначала индийцу показывают на «историческое» дерево, под которым якобы сидел Ньютон, затем статуя ученого в христианской церкви будто бы утешает Рамануджана, оторванного от своей культуры и своих божеств, но преданного объединяю-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

щему всех «богу» научного знания. Однако трагическая биография умирающего от туберкулеза гения становится поистине триумфальной только тогда, когда Рамануджан принимает вызов европейской науки, согласно которой он не является ученым, пока утверждает, что гениальные формулы ему нашептывает богиня Намагири Тхайяр. Только после мучительных упражнений в последовательном доказательстве своих теорий, «уроков» Ньютона и его последователей, математиков Кембриджа, Рамануджан умирает как экзотический феномен, чтобы родиться как великий британский ученый. Этот пример будто возвращает нас к популярному сюжету «мученика за науку» в его политическом измерении, о котором в связи с исследованием Элена упоминалось в начале статьи. Однако теперь герой своего времени возникает как побочный эффект постколониального дискурса и дискурса селебрити, делающих видимым аутсайдера.

Подводя итоги, отметим возвращение в художественный дискурс (включая массовую культуру) 1980-2000 годов в разной степени экспериментальных репрезентаций ученого как «безумного гения», «эксцентрика», «маргинала» и, одновременно, героя своего времени. Ученый превращается в эмблему собственного труда, с уже распространенными в дискурсивном поле современной культуры идеями теории хаоса и теории сложности, недоступными обывателю, но взывающими к его воображению. Между тем, ряд используемых нарративных и риторических инструментов не только позволяет эффектно балансировать на гранях интеллегибельности образа гения, но и легитимировать его как героя времени через паралогию и сокращение сложности, создав вокруг него ореол селебрити.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Алексей Викторович СМИРНОВ / Aleksey SMIRNOV

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии, кафедра культурологии, философии культуры и эстетики
Доктор философских наук, доцент

Saint-Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Institute of Philosophy, Department of Cultural Studies, Philosophy of Culture and Aesthetics
Doctor of Sciences in Philosophy, Associate Professor
darapti@mail.ru

Ирина Леонидовна КАЗАКОВА / Irina KAZAKOVA

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии, кафедра культурологии, философии культуры и эстетики
Магистрантка

Saint-Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Institute of Philosophy, Department of Cultural Studies, Philosophy of Culture and Aesthetics
Master Student
levierina@gmail.com

КОНСТРУИРОВАНИЕ ФИГУР ПОЛИТИЧЕСКОГО ДИСКУРСА В СОВЕТСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ 1920-Х ГГ.

В статье рассматриваются процессы формирования фигур политического дискурса в советском немом кинематографе 1920-х гг. Эти процессы оказали значительное влияние на формирование канонических образов революции и социалистического строительства первых послереволюционных лет, а также на формирование образного ряда социалистического реализма в кинематографе. Особое внимание уделяется неигровым фильмам, которые относительно слабо исследованы в отечественной науке. В ранних советских фильмах выделяется особая, близкая к мифологической, структура, где старорежимная и революционная стороны конфликта определяются функционально и этически. Для формирования подобного бинарного противопоставления в структуре фильма используются два основных инструмента: обобщение, с помощью которого производится номинация сторон и приписывание им соответствующих мотиваций, а также контрастный монтаж, который используется для выделения значимых характеристик противодействующих сил и их демонстрации их контраста по отношению друг к другу. С этой же целью используется сюжетное построение фильмов, основанное на контрасте между образами старого и нового общества. В рассмотренных фильмах отсутствуют также мотивы и образы, акцентирующие внимание на роли органов Советской власти и коммунистической партии в борьбе за новую жизнь, отсутствуют и персонажи, олицетворяющие руководящую роль Партии в строительстве новой, постреволюционной жизни, что резко контрастирует с более поздним каноном социалистического реализма.

Ключевые слова: советский кинематограф, 1920-е гг., революция, кинематографический дискурс, киноязык, документальные фильмы, неигровое кино, советский канон, агитационный кинематограф, образы СССР.

THE CONSTRUCTION OF THE FIGURES OF THE POLITICAL DISCOURSE IN THE SOVIET CINEMA OF 1920'S.

The formation processes of figures of political discourse in the silent Soviet cinema of the 1920's are researched in this article. Those processes have had

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

much influence over the formation of the canonical images of revolution and socialistic development of the first years after October Revolution, they also influenced the formation of the images used in socialist realism cinema. During the research process we paid much attention to the nonfiction films of the era which are comparatively unexamined by the Russian scientific community. There is a special structure in the early Soviet cinema which is quite close to the structure of the myth and which defines old-regime and revolutionary sides of conflict through functional and ethical differentiating. The formation of this binary opposition is achieved through the use of two major instruments: generalization for nomination the sides of conflicts and prescription of motives to them and contrasting cut technique for emphasizing of the important characteristic elements of the counteracting sides and the demonstration of their contrast to one another. The narrative structure of the films serves the same purpose by contrasting images of the old and the new societies. The examined films are also lacking motives and images accentuating the influence of communist party and Soviet leaders in the fight for the new lifestyle, the characters personalizing the leadership of the party in the creation of the new revolutionary lifestyle are also lacking which is in stark contrast to the much later socialist realism canon.

Key words: Soviet Cinema, 1920's, Cinema Discourse, Cinema Language, Revolution, Documentary Films, Nonfiction Films, Soviet Canon, Agitational Cinema, Images of USSR.

Из всех искусств для нас важнейшим является кино» – расхожая и популярная фраза, взятая из речи Ленина, особую важность имела в начальные годы советской власти, когда была необходимость в конструировании образа власти с нуля. Кинематограф, по многим очевидным причинам, имеет в деле построения и распространения такого образа особенные преимущества, включая и банальную возможность широкого тиражирования и возможности эмоционального воздействия на публику.

В советской культуре Октябрьская революция всегда была ключевой точкой в истории. По этой причине в советском искусстве был сконструирован не просто образ революции и революционных событий, но и канон ее художественной репрезентации. Мы предполагаем, что данный канон, не будучи сложен одномоментно, во многом испытал влияние отечественной кинодокументалистики и иных форм кинотворчества, существовавших в течение 10 – 15 послереволюционных лет, до появления отечественного звукового кино, развивавшегося по уже несколько по иным законам.

При написании данной статьи мы обратили внимание на повторяющиеся, образы и мотивы в ранних советских кинокартинах, посвященных революции и первым послереволюционным годам. Определенные сюжетные повороты, герои и распределение ролей оказываются широко распространены, вне зависимости от жанровой принадлежности картины, ее популярности и известности. И игровые, и неигровые фильмы разных режиссеров повторяют повествовательную канву, разделяют общий дискурс, под которым мы будем понимать общность трактовок и оценок различных сюжетов, соответствующих общей цели и

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

идеологическому контексту всего произведения, в данном случае выражающуюся в победе революции и принесенного ей нового образа жизни. При этом, вышеозначенный контекст конструирует набор признаков и типовых персонажей, претендующих на статус канонических. Результатом действия данного дискурса становится сакрализация и возвышение революции. Особый интерес представляет тот факт, что этот единый «дискурс революции» наблюдается не только в фильмах, напрямую описывающих революционные события, но и в картинах о жизни после революции.

Целью данной статьи является описание данного дискурса, определение его формальных черт и содержательных характеристик. Кроме этого, предполагается выявить ряд ключевых образов и сюжетов раннего советского кинематографа, а также закономерностей, в той или иной степени повлиявших на формирование канона художественной репрезентации как революционных событий, так и постреволюционной советской жизни, так называемого «социалистического строительства». Для описания данного феномена мы произвели анализ немых игровых и неигровых фильмов, ограничиваясь периодом от Октябрьской Революции и до 1930-х годов, так как это наиболее важный первичный период формирования всего общекультурного советского канона. В первую очередь мы обратили внимание на неигровые фильмы, потому что, во-первых, они несут в себе претензию на наибольшую историчность и истинность, предполагая полное и достоверное отражение действительности, и, во-вторых, они сравнительно слабо исследованы, за исключением работ признанных гениев мирового кино, таких как, например, Д. Вертов. Кроме того, в 1920-е гг. в СССР сформировался такой жанр как агитационный кинематограф, несущий в себе черты как игрового, так и неигрового кино. Немногочисленные сохранившиеся ленты также были проанализированы.

Интерес гуманитарных наук к советскому кинематографу данного периода вызван, прежде всего, достижениями его основателей в области создания новых форм киноязыка, а не спецификой изображения революционных событий и постреволюционной жизни СССР. Кадры из ранних советских фильмов о революции и первых годах СССР использовались в более поздних советских картинах на правах документальной съемки. Самым знаменитым примером является знаменитая сцена штурма Зимнего дворца из фильма «Октябрь» С. Эйзенштейна, очевидно не в полной мере соответствующая историческим реалиям, но широко разошедшаяся и повторявшаяся впоследствии. К сожалению, многие документально-агитационные фильмы данного периода оказались утеряны[1], однако сохранившиеся картины позволяют составить хорошее представление о целях и инструментах революционного дискурса.

Канон и дискурс революции

Первое десятилетие советской власти, при всей своей формативности и важности, было временем экспериментальным и (главным образом, по причине ослабленной экономики) допускавшем частные инициативы, однако, в сфере кинематографа проникновение государственного контроля произошло практически сразу после окончания Гражданской

[1] Пархоменко Я.А. Советская власть и кино (1917-1919) // Гуманитарные науки в Сибири. № 2. 2009. С. 51.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

войны[2], и к началу 1930-х гг. контроль над культурно-художественной сферой стал тотальным. Этот контроль эффективно использовался для распространения культуры и дискурса, задававших политический и художественный каноны. В тридцатые годы выделяют дискурсы перевоспитания, «перековки» людей через системы наказания[3], которые уже работают в рамках советского канона, проводившего четкую грань между прошлым – досоветским, старорежимным, и советским – революционным настоящим. Оформлялся этот дискурс в том числе и фильмами, имевшими в своей основе то, что мы могли бы назвать «дискурсом революции».

Что же представляет собой дискурс революции в советском художественном творчестве? Дискурс революции – это дискурс борьбы, при том, борьбы между прошлым и будущим. Необходимо отметить некоторую мифологичность такого дискурса, его сказочную схематичность, что, вероятно, связано в первую очередь с необходимостью наиболее полного и сильного агитационного заряда в этих картинах, из-за чего и допускается предельное упрощение, облегчающее восприятие фильма как составляющей нового художественно-идеологического дискурса его основной аудиторией, большинство которой составляли рабочие и военнослужащие, а также, в меньшей степени, крестьяне. Но одним из эффектов такой мифологичности становится функциональность героев кино, подобно персонажам фольклора, чья индивидуальность является лишь атрибутом и кто выполняет заданную структурой повествования роль[4]. Обретая свое место в структуре фильма, они теряют индивидуальность, выполняют в нем лишь предзаданную дискурсом функцию.

Данный дискурс оказывается распространен как среди игровых, так и среди неигровых фильмов эпохи. Он оказывается в основе всей картины, задавая форму трактовки персонажей и событий. Иногда это приводит к странным эффектам, когда тема фильма, предполагаемая его названием, оказывается значительно искажена. Так, дискурс революции полностью задает сюжет фильма «Падение династии Романовых», где Романовы оказываются рядовыми персонажами, не играющими какой-либо заметной, активной роли в описываемых событиях.

Инструменты формирования дискурса революции

Как упоминалось выше, для дискурса революции первичное значение имеет функция, но не индивидуальные атрибуты сторон борьбы. Можно выделить две стороны в борьбе, где функция революционной, советской стороны – продемонстрировать свое превосходство, а функция другой – быть превзойденной, при том безапелляционно, без малейших шансов на иной исход противостояния. Дискурс определяет дихотомичную и двойственную, фактически, бинарную, структуру, конструируя стороны борьбы, которых всегда всего две: образы революционных сил и до-/контрреволюционных сил (между последними двумя различие проводится только хронологически, функционально они совпадают, принадлежа к «старому порядку». Для простоты язы-

[2] Там же. С. 50.
[3] Добренко Е. Политэкономия соцреализма // М.: Новое литературное обозрение, 2007. С. 158.
[4] Пропп В.Я. Морфология сказки. Л. ACADEMIA, 1928. С. 31.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ка в дальнейшем они будут упоминаться как «старорежимные») Также перед первыми советскими фильмами возникает задача выразить качества обеих групп, наделить их характеристиками, отделив друг от друга (что впоследствии станет каноном в советской культуре), обозначить положительную и отрицательную стороны борьбы за светлое социалистическое будущее. Из-за глубины различий и недопущения трансгрессии в раннесоветском кинематографе (все старорежимное остается старорежимным, все революционное – революционно еще до наступления революции) дискурс приобретает дуальный характер. Эта определяющая размерность, тем не менее, является лишь видимостью, исход борьбы, победа революционного над старыми порядками, изначально предзадан, но репрезентация дуальности глубоко проникает и определяет изображение на экране.

При конструировании образов сторон в раннесоветском кинематографе используется два основных инструмента: обобщение и монтажный контраст. Обобщение используется для того, чтобы объединить различные группы персонажей в одну, репрезентирующую одну из сторон классовой борьбы. Для этого выделенным группам приписываются общие мотивы, интересы и цели. Все эти характеристики могут выражаться как имплицитно, так и эксплицитно, при этом эксплицитное выражение на экране характерно для образа старорежимных сил. Происходит тотальная универсализация интересов представителей сторон, номинация класса, в принципе характерная для соцреалистического искусства[5]. Этот прием можно рассмотреть на примере фильма «Падение династии Романовых», где старорежимная сторона показана единым фронтом: аристократия, буржуазия, представители Антанты – они представляются лишь в связке друг с другом. В их действиях выделяется логический круг взаимной поруки: промышленная буржуазия обогащается на рабочих за счет войны, развязываемой и выгодной Антанте и власти, которая поддерживается буржуазией. Создается иллюзия единения целей и мотивов внутри старорежимной стороны конфликта, одновременно с этим происходит упрощение этих мотивов и целей, полностью умалчиваются разногласия и конфликты. Представители Временного правительства после Февральской революции также относятся к старорежимным силам, их мотивы связывают и уравнивают с мотивами буржуазии. Революционная сторона тоже обобщается, партии кроме большевиков умалчиваются, а участие большевиков с самого начала Февральской революции подчеркивается и подается как одна из ее важных движущих сил (к вопросу о «движущих силах» в раннем советском кинематографе мы еще вернемся). Мотивы революционеров выражаются эксплицитно только в конце картины, но имплицитно, как антитеза мотивам и интересам сил старого порядка, они задаются в ее самом начале. Аналогично, но несколько упрощенно, происходит обобщение и в фильме «В стране четырех рек», картине провинциального масштаба.

Обобщение-универсализация обнаруживается и в других картинах, где четко распределяются характеристики и ими наделяются иногда даже не люди, но явления. До победы Советской власти – холера, голод, недостаток хлеба, после ее победы – новое строительство, чистота и сытость, граница между ними –

[5] Добренко Е. Политэкономия соцреализма // М.: Новое литературное обозрение, 2007. С. 267.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

революция («Шагай, Совет!»). Фактически, происходит еще большее обезличивание. Ситуации до и после революции, плохое и хорошее, превращаются в знаки, не несущие черты личного, индивидуального характера. Хотя в «Кино-глазе» и усматривают появление субъективности[6], но эта субъективность возникает как побочный продукт труда – положительной категории советского кинематографического канона.

Обобщение в игровых фильмах осуществляется аналогичным образом: происходит номинация сторон конфликта, их обобщение, яркие персоналии при этом отсутствуют. Обобщенный и выраженный мотив действия присутствует только у революционной стороны, старорежимная сторона обозначена слабо, скорее, как антитеза революционной и представляет собой форму ответной реакции, а не активно действующую силу. Это хорошо видно в «Октябре» С. Эйзенштейна, когда причины народного недовольства показаны в монтаже-нарезке кадров, описывающих недостаток хлеба. Мотивы старорежимной стороны не обозначены, при этом, она в себе объединяет совершенно разные группы: военные, «буржуазная» публика, горожане, девицы – все они сведены в одну группу, номинированы как враги пролетариата, объединены лишь жесткой реакцией и лишены каких-либо индивидуализирующих, выделяющих черт. С помощью обобщения происходит назначение и определение двух групп.

Контрастный монтаж в интересующем нас контексте заключается в смене кадров, изображающих обе стороны борьбы, которые одновременно с этим четко разделяются и по заложенной в них этической, эмоциональной оценке. С помощью такого монтажа выделенные обобщением группы наделяются характеристиками, при этом, они не просто отделяются друг от друга, но и получают предписанные качества. Контрастирование применяется достаточно разнообразно, с его помощью демонстрируются отличия: кадры буржуазной, «плохой» и «паразитической», жизни перемежаются кадрами жизни пролетарской – танцы великих княжон с офицерами на палубе корабля контрастируют с трудом рабочих на военных фабриках («Падение династии Романовых»), быт поместных дворян и клира сопоставлен с нищенствованием татарских крестьян («В стране четырех рек»), болезни и голод прошлого и чистота революционного быта («Шагай, совет!»).

В игровых фильмах такой контраст применяется менее очевидно, так как контрастирующие действия и характеристики не всегда стремительно следуют друг за другом. К тому же, если для неигровых фильмов характерно скорее контрастирование именно характеристик (богатые аристократические землевладельцы – страдающие от малоземелья крестьяне («Падение династии Романовых»), то игровые фильмы склонны показывать контраст действий сторон: попытки спасти революционное знамя и жестокое наказание от военных и женщин («Октябрь»). При том, в игровых фильмах, можно выделить большую гиперболизацию действий. Неигровые фильмы также использовали подобную гиперболизацию, например, демонстрируя тяготы жизни кресть-

[6] Борисова О. С., Борисов С. Н. Антропология революции: методология анализа события и кинорепрезентации // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. 2011. № 20 (115). С. 252.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

янства и пролетариата. Особенно показательной является сцена с крестьянином и погибающей лошадью из «Страны четырех рек». Таким образом, контрастный монтаж используется как инструмент обозначения положительных и негативных характеристик, которые всегда оказываются разделены: трудолюбие и паразитизм, жестокость и героичность, честность и обман и т. д.

Сюжет и дискурс в раннесоветском кино

Фабула дискурса раннесоветских кинофильмов, посвященных революции, как и в случае с изображением и обозначением действующих сторон конфликта, предельно проста: изначально негативная ситуация (означенная и связываемая с доминированием сил старого порядка) перерастает в борьбу между старорежимными и революционными силами, которая неизбежно приводит к победе революции и установлению положительной ситуации – торжеству новой жизни. Сюжет, разворачивающийся из этой фабулы, не ограничен в проявлениях, формально темой фильма может быть Октябрьская Революция, достижения и особенности новой жизни, жилищное уплотнение – но эта фабула возникает неизменно. Движение сюжета можно описать как движение от «было» к «стало», от прошлого (дореволюционного) к будущему (революционному).

Получаемый в итоге контраст, подобный контрасту, создаваемому монтажом, оказывается распределенным по хронометражу фильма. Если контрастный монтаж показывает разницу между негативным и положительным, взятым в одном или близких моментах, то развитие сюжета освещает постепенный переход от негативного к положительному. Такое сюжетное развитие не обязательно охватывает весь хронометраж, фабула может повторяться, это особенно характерно для неигровых фильмов Дзиги Вертова (заключительный титр в «Кино-глазе» даже говорит про семь схваток старого с новым, подчеркивая эту фабулу).

Длительность и детали показа борьбы между старорежимным и революционным могут варьироваться крайне широко, но неигровые фильмы тяготеют к краткости, фокусируясь на демонстрации дуализма двух сил (так, например, в «Падении династии Романовых» описанию Февральской и Октябрьской Революций и событий уделено около получаса из общего хронометража в полтора часа), в то время, как в игровых фильмах революционные события могут занимать большую часть хронометража (Броненосец «Потемкин», «Октябрь»).

Несмотря на вариации в изображении борьбы, неизменным остается возвышение победы революции, что и является целью формирования рассматриваемого нами дискурса. Изображается эта цель, впрочем, часто символически: приезд Ленина в Петроград («Падение династии Романовых»), подъем красного флага («Броненосец «Потемкин») и т. д. Иногда это происходит без какой-либо очевидной причины: в самом конце фильма «Уплотнение» (где и борьба обозначена символически, как короткая драка между старшим братом-юнкером, персонажем старого мира, и революционно настроенным младшим братом), после разрешения конфликта, героев фильма приветствуют ликующие большевики-красноармейцы, что выглядит странно, если интерпретировать сюжет фильма буквально.

Хронологическое положение точки перехода между старым и революционным по-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

рядком может изменяться в зависимости от сюжета картины: часто она совпадает с Октябрьской революцией («Октябрь»), либо даже распространяется на события Февральской революции («Падение династии Романовых») или Революции 1905 года («Броненосец «Потемкин»), но, если фильм демонстрирует реалии послереволюционной жизни, то «точка отсчета» располагается после Гражданской войны, образы которой, в свою очередь, соотносятся с негативным, старорежимным. Таким образом, революция как таковая имеет структурно-функциональную роль в дискурсе, являясь, подобно «осевому времени», знаковой границей между положительным революционным и негативным старорежимным. Весь сюжет, таким образом, также оказывается сконструирован с учетом целей дискурса и предельно упрощен до схемы, у которой только меняются атрибуты.

В раннесоветских фильмах мы можем выделить еще несколько особенностей, отличающих их от более поздних произведений искусства соцреалистического реализма. Главная из этих особенностей состоит в том, что в рассмотренных советских кинофильмах первых постреволюционных лет отсутствуют образы ее «движущих сил». Иными словами, «руководящая и направляющая роль» коммунистической партии и отдельных ее членов никоим образом не акцентирована. В фильмах отсутствуют образы вождей и лидеров пролетариата любого масштаба, даже локального (в фильмах не показаны даже секретари райкомов партии или руководители советских органов, председатели колхозов). При этом, данную особенность не следует объяснять малой репрезентативностью проанализированного киноматериала.

У зрителя может сформироваться впечатление, что люди советской страны сами строят свое светлое будущее, без какого-либо руководства со стороны партии большевиков, без «животворящей силы учения Ленина и партии». Специфика кинотворчества первых послереволюционных лет состоит и в этом. Образы борцов попадаются, но случайно. Весьма вероятно, не хватало фактуры, возможности снять реальных персонажей, однако, как показывает фильм «В стране четырех рек», необходимые кадры могли быть досняты в режиме игрового кино и вставлены в фильм. Это, заметим, еще одна отличительная особенность фильмов первого десятилетия советской власти.

Образы новой жизни конструируются без образов ее строителей и, в особенности, без образов их руководителей. Фактически, акцент делается не на человеке, а на движении, движении человека или движении машины. Именно движение в процессе труда становится образом новой жизни. Образом труда, а не образом борца, который стал складываться в искусстве соцреализма. Например, в фильме «Шагай, Совет!» невозможно каким-либо способом реконструировать, сформировать образ этого «Совета», который не репрезентирован ни в форме народного собрания, ни в форме тех или иных руководителей или партийных работников. «Совет» видится некой метафизической силой, невидимой, но присутствующей в каждый момент и в каждом фрагменте новой жизни.

***

Мы можем констатировать, что в основе ранних советских игровых и неигровых фильмов лежит дискурс революции, демон-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

стрирующий превосходство новой жизни для людей советской страны. Этот дискурс выражается в схематичном изображении революции как борьбы между старорежимными «силами зла» и преобразующими действительность силами революции, что впоследствии было канонизировано в творчестве социалистического реализма, также посвященного революционным событиям и первым послереволюционным годам. Для воплощения этой борьбы на экране в фильмах демонстрируется номинация борющихся классов через обобщение и наделение их яркими, положительными и отрицательными чертами, которые показаны на контрасте с помощью средств монтажа. При этом, разница в используемых выразительных средствах между неигровыми фильмами, охватывающими хронологические периоды до Октябрьской революции и после нее, практически не заметна, игровые же фильмы характерны большей дегуманизацией старорежимной стороны борьбы и меньшим использованием контрастного монтажа как выразительного средства. Также кроме монтажного контраста дискурс революции выражается в сюжетных формах, которые нагляднее всего используются в игровых фильмах. Ключевой является сюжет движения «от худшего к лучшему» с кульминационной точкой в виде символической революции, где также показывается контраст между двумя борющимися группами, но он в значительно большей степени разнесен по длительности фильма.

Понимание важности и необходимости демонстрации роли партии и формирования образа «нового человека», героя-революционера, борца за новую жизнь, народного вождя, труженика, пришло позже. Более того, отсутствие подобных образов в кинематографе 1920-х гг. наводит на мысль, что они были сконструированы в 1930-е годы, в условиях социалистического реализма. Таким образом, и на материале кинематографа мы можем проследить те процессы и изменения в советской культуре, о которых говорил В. Паперный в книге «Культура Два». Возможно, что именно по этой причине фильмов данного периода и сохранилось так мало. Поскольку созданная в них действительность уже не соответствовала дискурсу соцреализма, эти фильмы становились бесполезны для новой власти, конструировавшей социалистическую образность совершенно иначе.

Список кинематографических произведений:

1. Броненосец «Потемкин», режиссер *С. Эйзенштейн*, 1925 г.
2. Кино-глаз, режиссер *Дзига Вертов*, 1924 г.
3. Октябрь, режиссер *С. Эйзенштейн*, 1927 г.
4. Падение династии Романовых, режиссер *Э. Шуб,* 1927 г.
5. Татарстан. Страна четырех рек., режиссеры *А. Дубровский, К. Поздняков*, 1930 г.
6. Шагай, совет!, режиссер *Дзига Вертов*, 1926 г.
7. Уплотнение, режиссеры *А. Пантелеев, Н. Пашковский, А. Долинов*, 1918 г.

.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Евгений Александрович ЦУКАНОВ / Evgeny TSUKHANOV

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург, Россия
Высшая школа печати и медиатехнологий
Доцент кафедры журналистики и медиатехнологий СМИ, кандидат филологических наук

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Saint Petersburg, Russia
High School of Printing Arts and Media Technologies
Associate Professor, Ph.D. in Philology
tsukanov_1975@inbox.ru

ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ КАК ЗАКОДИРОВАННЫЙ МЕДИЙНЫЙ МЕССЕДЖ: ОТ «БРАТА» К БОЛЬШОМУ БРАТУ

Работа посвящена рассмотрению одного из самых знаковых художественных фильмов современной России режиссера А. Балабанова «Брат» (1997) в контексте теории коллективного бессознательного. Блокбастер предстает как зашифрованный медийный текст, в котором сконцентрировано большое количество месседжей, заложивших основы политического дискурса страны на полтора десятилетия вперед. В этой связи особое значение придается образу главного персонажа как медийного героя, в основе которого лежит мифологический архетип трикстера не только в аспекте его деструктивной, но и культуротворческой функции. Теоретически исследование велось в координатах условной дроби, в числителе которой располагаются рациональные и ясные по своему содержанию и целям мысли, доступные массовому зрителю, тогда как в знаменателе – смутные, бессознательные интенции и предчувствия, которые воздействуют на аудиторию в фоновом режиме. Автор полагает, что режиссер А. Балабанов умело оперировал этим символическим инструментом, как на творческом, так и на политтехнологическом уровнях. Профессионально сконструированный образ Данилы как героя нашего времени аккумулировал политические ожидания миллионов россиян, мечтавших об избавителе.

Ключевые слова: медиа, медийный герой, трикстер, культурный герой, месседж, нуар, негативное мироощущение, гностицизм, коммуникация, визуальный образ, архетип, массовое сознание, коллективное бессознательное.

THE HERO OF OUR TIME AS THE CODED MEDIUM MASSAGE: FROM "BROTHER" TO THE BIG BROTHER

The work is devoted to one of the most iconic feature films of modern Russia, directed by A. Balabanov, "Brother" in the context of the theory of the collective unconscious. The blockbuster appears as an encrypted media text, in which a large number of messages are concentrated, which laid the foundations of the political discourse of the country for a decade and a half ahead. In this regard, special importance is attached to the image of the main character as a media hero, which is based on the mythological archetype of Trikster, not only in the aspect of its destructive, but also cultural function. Theoretically, the research was conducted in the coordinates of the conditional fraction, in the numerator of which are rational and clear in its content and purpose of thought, accessible to the mass audience, while in the denominator - vague, unconscious intentions and forebodings that affect the audience in the background. The author believes that the director A. Balabanov skillfully operated with this symbolic tool, both at the creative and political-technological levels. The professionally constructed image of Danila as a Hero of our time has accumulated the political expectations of millions of Russians who

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

dreamed of a deliverer in the conditions of Yeltsin's hard times.

Key words: Media, Media Hero, Trickster, Cultural Hero, Message, Noir, Megative Attitude, Gnosticism, Communication, Visual Image, Archetype, Mass Consciousness, Collective Unconscious.

Кино представляет собой медийный текст, реализуемый посредством массовой коммуникации в определенном контексте, который и определяет возможности декодирования месседжей. В научном анализе медийного текста на сегодняшний день доминирует семиотический подход, который не исключает применение и других методов[1]. По мнению В. Куренного, в отношении любого фильма «… можно сформулировать три базовых вопроса, которые и обусловят выбор метода: что показано? как показано? зачем показано? С помощью структуралистского подхода можно ответить на первый вопрос. С помощью феноменологического – на второй. На третий же вопрос позволяет ответить прагматика и идеология фильма»[2].

Философская и политическая идея передается в художественных образах кинопродукта в виде некоей шифровки, задавая вектор развития общественных событий на несколько десятилетий вперед. В качестве примера такой матрицы можно привести фильм Карена Шахназарова «Город Зеро», в котором известный философ и политолог С. Кара-Мурза разглядел зашифрованный сценарий Перестройки[3]. Однако в центре нашего внимания отнюдь не данный кинопродукт, и не образ его главного героя, поскольку инженер Варакин в блестящем исполнении Л. Филатова не стал растиражированной медийной персоной, а сам фильм, показанный всего пару раз за десятилетие, не стал востребованным массами медийным продуктом, имея все основания считаться продуктом элитарным. Другое дело – кинопродукт, ориентированный на массовое сознание, который попадает в сферу внимания специалистов в силу его принадлежности к историческому канону, что позволяет создавать некий доминирующий образец, отвечающий ожиданиям многомиллионной зрительской аудитории[4]. По мнению В. Куренного, именно блокбастеры дают ту уникальную возможность, которая позволяет «… зафиксировать и проанализировать узловые моменты современной культуры, узнаваемые и одобряемые модели социального поведения, формы социальных конфликтов, взгляд на историю, ожидания от будущего, набор культурных норм и правил и т.д.»[5] .

В переходные социальные периоды, массовое сознание ищет героев, сплачивающих и мобилизующих общество, которое, в свою очередь, конструирует образцы социаль-

[1] Красноярова О. В. Медийный текст: его особенности и виды // Известия БГУ. 2010. № 3. С. 181.
[2] Куренной В. Философия фильма: упражнения в анализе. М.: Новое литературное обозрение, 2009. С. 7.
[3] Кара-Мурза С. Волшебная флейта перестройки: фильм «Город Зеро» как учебная задача // Манипуляция сознанием. М.: Изд-во ЭКСМО-пресс, 2001. С. 589-594.
[4] Куренной В. Философия фильма: упражнения в анализе М.: Новое литературное обозрение, 2009. С. 10.
[5] Там же. С. 11.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ного поведения, вынуждая героя соответствовать заданному формату, используя конкретный набор мифов[6]. Каким бы ни был герой, он выступает в качестве иконы для общества. Трансляция информации о герое происходит чувственным путем – через искусство.

Объект нашего исследования – дилогия А. Балабанова «Брат» (1997) и «Брат-2» (2000). На наш взгляд, данный медийный продукт, так же как в свое время «Город Зеро», выступил в роли матрицы, конструирующей российскую историческую действительность начала 2000-х гг. Особое внимание привлекает образ главного героя – Данилы Багрова, вышедший за пределы фильма и ставший медийным героем нашего времени. Это обусловило предмет исследования – архетипическую основу образа медийного героя – Данилы Багрова, а также его последовательная трансмутация в образ реально существующего политического актора.

Поскольку любое научное исследования требует четкости в реализации задач, необходимо определиться с терминологическим аппаратом. Первое понятие, которое требует определения в рамках данного исследования – медийный герой. Однако, мы вынуждены констатировать, что на сегодняшний день оно разработано недостаточно, за исключением разве что определения А.В. Таскаевой, которая квалифицирует его как «… известную публичную личность, использующую свою популярность в целях решения социально-значимых задач, чем вызывает общественное одобрение и восхищение»[7], но даже в данном определении автор недостаточно показывает важность объединения виртуального и реального знаково-символического пространства, в которых функционируют медийные персонажи. Мы предлагаем расширить понятие «медийный герой» за счет кино- или литературных образов, поскольку они также являются медийными персонами. Таким образом, в одном случае речь может идти о кино-образе, наполненном особой энергетикой, в другом – о конкретном живом человеке, обитающем в реальной действительности, имидж которого был сконструирован медиатехнологами по законам имиджелогии с целью воздействия на потребителя информации. И тот, и другой вполне могут стать героями своего времени.

Принято считать, что пространство художественного фильма представляет собой совершенно особую реальность, которая онтологически никак не связана с реальным миром, а реальные люди и вещи используются в кино только в качестве средства, позволяющего конструировать ту или иную кино-реальность[8]. В связи с этим, В. Куренной настоятельно рекомендует следовать феноменологическому принципу, предписывающему «… строго придерживаться того, что мы видим, но только в тех пределах, в которых мы это действительно

[6] Шевякова А.В. Культурный герой и трикстер: функциональные и онтологические сходства // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2015. № 1 (21). С. 35.

[7] Таскаева А.В. Медийные герои как явление нового времени // Когнитивные исследования языка / гл. ред. серии Н.Н. Болдырев. – Вып. XVIII: Язык, познание, культура: методология когнитивных исследований: материалы Международного конгресса по когнитивной лингвистике. 22-24 мая 2014 г. / отв. ред. вып. Е.И. Голованова. Челябинск, 2014. С. 733-736.

[8] Куренной В. Философия фильма: упражнения в анализе. М.: Новое литературное обозрение, 2009. С. 13.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

видим»[9]. Тем не менее, мы рискнем нарушить данный принцип и выйти за пределы фильма, чтобы поговорить о медийном герое, преодолевшем кинематографическую инореальность для того, чтобы стать Героем нашего времени.

По мнению М.Ю. Лермонтова, который один из первых ввел в обиход данное понятие, герой нашего времени должен содержать в себе «… все пороки …. поколения в полном их развитии»[10]. Демонстрируя все пороки не только героя и его ближайшего окружения, но и общества в целом, фильм «Брат» продолжил традицию русского нуара, уже знакомого зрителю. Основным лейтмотивом фильма в стиле нуар является противостояние героя жестокому и страшному миру. Классика жанра предписывает герою быть олицетворением добра, которое априори обречено на поражение. Традиционным результатом обозначенного противостояния является гибель героя или его перерождение в своего антагониста – носителя зла. Фоном, на котором разворачивается действие, является деградирующая социальная действительность, олицетворенная такими персонажами как бомжи, женщины со сниженной социальной ответственностью, представители молодежных субкультур и контркультур, алкоголики и прочие деклассированные элементы. Раскрывая все грани жанра, «Брат», а впоследствии и «Брат-2» становятся эталоном нуара, который словно призван формировать у массового зрителя культуру смерти.

По мнению А. Неклессы, данная социокультурная перспектива, демонстрируя агонию, стремилась обозначить определенную траекторию развития событий, на фоне которых любой социальный эксперимент может стать антропологической катастрофой[11]. Исследователь убежден, что результатом снятия моральных норм станет взлом суицидальных пределов, легитимация деструкции деградировавшего общества и утверждение «онтологического первенства ничто»[12]. Культура смерти формирует нигилистическое мировоззрение, отрицающее состоятельность тварного мира, претензии социальных институций на легитимность и само право человека на бытие.

Семена жизнеотрицающего мироощущения, вольно или невольно посеянные А. Балабановым, выступившим в качестве сценариста и режиссера, в изобилии взошли в знаково-символическом поле фильма. По воспоминаниям близкого окружения режиссера, он был из тех людей, которые всю жизнь говорят о смерти. Будучи фаталистом, А. Балабанов регулярно попадал в неповторимые «… по своей ужасающей мистике ситуации»[13]. Известная актриса Р. Литвинова, характеризуя режиссера как последнего из настоящих художников, тем не менее, отмечала, что он «…жег себя с обоих концов, вызывал смерть на вечные стрелки, жил без денег, не нуждаясь в них, разве что купить на них водку. Такого равного в кино ему сейчас нет, давно нет – такого просветлен-

[9] Куренной В. Философия фильма: упражнения в анализе. М.: Новое литературное обозрение, 2009. С. 14.
[10] Лермонтов, М. Ю. Герой нашего времени. М.: Издательство Академии наук, 1962. С. 6.
[11] Неклесса А. Неопознанная культура. Гностические корни постсовременности // Развитие и экономика. 2013. № 6. С. 115-117.
[12] Там же. С. 117.
[13] Корнеева Т. Алексей Балабанов: «Я умру, а вы останетесь» // MK.ru Санкт-Петербург. 2014. 24 декабря. [Электронный ресурс] / URL: https://spb.mk.ru/articles/2014/12/24/aleksey-balabanov-ya-umru-a-vy-ostanetes.html. Дата обращения: 28.07.2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ного, практически полублаженного в своей незацепленности за жизнь»[14]. Сценарист Н. Сиривля, анализируя воздействие фильмов А. Балабанова на аудиторию, признавала, что он со всем свойственным ему талантом и профессионализмом «…виртуозно извлекает из зрительской души мощные эмоции отвращения, ужаса и омерзения»[15]. Как истинный художник, А. Балабанов не стеснялся показывать недостатки общества – грязь, нищету, бомжей, кровь, проституток, но делал это «… настолько жутко, что зрителей разрывало от ужаса и гнева»[16].

В лучших традициях нуара А. Балабанов заполнил фильм «Брат» «… грязью, разрухой, загаженными коммуналками, беззубыми стариками, уродливыми испитыми женщинами, незаработанными деньгами, вечным насилием»[17]. Конечно, не только Балабанов «грешил» в этот период нуаром. Согласно отчету издания «Московские новости» о фестивале «Кинотавр» 1997 года, «… семь фильмов конкурсной программы в качестве героя или его антагониста имеют человека новой и интересной профессии — киллера. Человеческая жизнь ничего не стоит»[18]. Кинокритик Ю. Гладильщиков, разглядев претензии образа Данилы на статус героя нашего времени, отмечал: «Киллер — герой нашего времени. Убийство стало обыденностью. Если раньше убийца слыл человеком мерзким, знал про себя, что он грешник и злыдень, то теперь можно быть одновременно убийцей и обаятельным добряком»[19].

Потребность в героях существует в любую историческую эпоху. Однако, предпочтение именно такого героя не случайно. Фильм «Брат» возник в качестве ответа на духовные запросы общества, а значит, за очевидным нуаром стоит нечто иное, что и позволило Даниле стать героем не одного поколения. Замечательно о сущности героя сказал Эмерсон и повторил К. Кереньи: «… герой – это тот, кто обладает неподвижным центром»[20]. Фильм «Брат», как и его сиквел, не смотря на видимую откровенно нигилистическую природу, показывает героя, безусловно, таким центром обладающего. Его загадка заключается в интенсивной мифологической насыщенности образа, которая была обусловлена стремлением А. Балабанова к мифотворчеству, что неоднократно отмечалось окружавшими его людьми. На наш взгляд, образ Данилы Багрова, заду-

[14]«Последний из настоящих художников – жег себя с обоих концов, вызывал смерть на вечные стрелки» Рената Литвинова, Александр Митта, Олег Гаркуша и другие об Алексее Балабанове // Афиша daily. 2013. 24 мая. [Электронный ресурс] / URL: https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/archive/balabanov-memories/. Дата обращения: 30.07.2018.

[15] Сиривля Н. Кинообозрение Натальи Сиривли // Новый мир. 2016. № 1.

[16] Юрий Дудь опубликовал фильм про режиссера Балабанова // Официальный сайт 5 канала. - [Электронный ресурс] / URL: https://www.5-tv.ru/news/203005/. Дата обращения: 26.07.2018.

[17] Алексей Балабанов: как делался «Брат» // Афиша Daily. 2014. 3 марта. - [Электронный ресурс] / URL: https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/cinema/alekseybalabanov-kak-delalsya-brat/ Дата обращения: 27.07.2018.

[18]Там же.

[19] Степанов В. 20 лет «Брату»: что писали критики о фильме в 90-е // Афиша Daily. 2017. 14 июня. - [Электронный ресурс] / URL: http://wi-fi.ru/desktop/news/1/1719224. Дата обращения: 28.07.2018.

[20] Кереньи К. Трикстер и древнегреческая мифология // Радин, П. Трикстер. Исследование мифов северо-американских индейцев с комментариями К.Г. Юнга и К.К. Кереньи. Перевод с англ. Кирющенко В.В. СПб.: Евразия, 1999. С. 257.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

манный режиссером и воплощенный С. Бодровым имеет в своей основе амбивалентный архетип трикстера как символа переходной эпохи и маркера новых онтологических границ.

П. Радин, один из самых авторитетных исследователей мифологии трикстера, считает, что данный персонаж обладает «… особенной и непреходящей привлекательностью и необычайной популярностью у людей со времен зарождения цивилизации»[21]. Образ трикстера динамичен и олицетворяет собой не только лишенное различий далекое прошлое, но и упорядоченное настоящее, в чем и заключается причина всеобщего и постоянного к нему интереса, поскольку для каждого из нас «… он остается богом, животным, человеком, героем, шутом, отрицающим, утверждающим, разрушителем и творцом»[22]. Парадоксально, но именно благодаря грубому и аморальному поведению трикстера, все ценности обретают своё настоящее значение[23]. Важнейшей функцией трикстера, по мнению Ю. Чернявской, является его способность быть точкой совмещения несовместимого, которая и порождает новое[24].

Трикстер представляет собой одну из древнейших архетипических психологем. К.Г. Юнг выделяет такие черты психологии Трикстера как любовь к хитрым шуткам и злым проказам, способность изменять облик, двойственность натуры, подверженность всем видам мучений и, что наиболее важно, приближенность к образу спасителя[25]. Многие черты трикстера присутствуют в характере шамана, обряды которого связаны с настоящей болью, поскольку исцелять может только тот, кто наносит раны и сам ранен.

К.Г. Юнг убежден, что мотив трикстера продолжает наивно и достоверно существовать в современном человеке, актуализируясь в ситуации, когда он чувствует себя в плену событий, противоречащих его воле и поступкам. Не будучи злым, трикстер способен вытворять очень жестокие вещи; одновременно проявляясь при этом в виде второй личности, для которой характерна определенная детскость и недоразвитость[26].

Обращаясь к терминологии семиотики культуры, можно с уверенностью сказать, что мифологический архетип трикстера, воплощенный в образе Данилы Багрова как героя своего времени, стал востребованным в силу конфликта типовой и нетиповой для данного социума модели поведения личности. Аномальное поведение Данилы Багрова как раз и создает динамическое напряжение между принятым и непринятым, провоцируя взрыв, знаменующий вхождение новации в семиотическое пространство культурных реалий периода конца 90-х. Автора такого «взрыва» Ю.М. Лотман квалифицирует в качестве сумасшедшего, который обладая большой свободой и непредсказуемым характером действий, ста-

[21] Радин, П. Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев с комментариями К.Г. Юнга и К.К. Кереньи. Перевод с англ. Кирющенко В.В. СПб.: Евразия, 1999. С. 7.
[22] Там же. С. 239.
[23] Там же. С. 8.
[24] Чернявская Ю.В. Трикстер или путешествие в Хаос // Человек. 2004. № 3. С. 38.
[25] К.Г. Юнг О психологии образа Трикстера // Радин, П. Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев с комментариями К.Г. Юнга и К.К. Кереньи. Перевод с англ. Кирющенко В.В. СПб.: Евразия, 1999. С. 265.
[26] Там же. С. 274.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

вит своего потенциального противника в ситуацию беззащитности[27].

Непредсказуемые действия Данилы по уничтожению оппонентов выглядят зверством, в то время как истинным «зверством» не являются, хотя и совершаются в состоянии некоего безумия, которое можно квалифицировать как менос. Ю.М. Лотман напоминает, что, не смотря на то, что уподобление человека животному мыслится как освобождение от всех запретов, в реальности поведение животного ограждено гораздо большими запретами, чем человеческое. В конечном итоге, решающим фактором является мотив, из-за которого совершаются безумства. Безумие Данилы обладает сверхчеловеческой осмысленностью и представляет собой сверхчеловеческое деяние с целью демонстрации силы, которая заключается в правде.

Называя данную условную точку «точкой безумия», Ю. Чернявская парадоксальность поведения некоего условного сумасшедшего также, как и Ю.М. Лотман, квалифицирует в качестве залога инновативности[28]. Момент взрыва ознаменован началом другого этапа, это переломный момент: «…пока персонаж творит новый космос, нарушая табу, смехотворно ошибаясь и больно ушибаясь, его необходимо квалифицировать в качестве Трикстера, но как только инновации входят в традицию, ему присваивается почетное звание культурного героя, основная задача которого – систематизация, категоризация и сакрализация явлений Универсума с учетом изменений, привнесенных трикстером»[29]. Однако возможна и инверсия, в рамках которой культурный герой в определенных обстоятельствах обладает выраженными чертами трикстера, совершая во благо людей «трикстерные» поступки, что хорошо иллюстрируется на примере Данилы Багрова. Здесь отчетливо прослеживается шаманско-медиаторская функция трикстера-Данилы, который осуществляет медиацию между жизнью и смертью. И вот в образе Данилы-трикстера мы видим не рядового киллера, а некую узаконенную форму дисгармоничности, которая не просто указывает на прореху в космосе, но и ликвидирует её доступными ему средствами.

По мнению Ю. Чернявской, в переломные моменты культурного развития особую важность приобретает бинарный культурный код, выраженный в виде оппозиции упорядоченной размеренности Космоса и животной силы Хаоса. Исследователь акцентирует внимание на том, что внутрикультурный разрыв возникает, когда «старые меха» прежних порядков «золотого века» не могут выдержать «молодое вино» нового образа социально-политической и культурной действительности, в результате чего система оказывается в точке бифуркации, открывающей бесчисленное количество вариантов развития событий. В результате назревает неминуемый «бинарный конфликт» между двумя предполагаемыми интенциями выхода. Первая предполагает структурирование системы по типу нормы путем применения насилия. Вторая – представляет собой выбор недозволенного невозможного. В рамках семиотического подхода принято считать, что выбор исторической и общественно-

[27] Лотман Ю. Культура и взрыв. – М.: Гнозис; Издательская группа «Прогресс», 1992. С. 67.
[28] Чернявская Ю.В. Трикстер или путешествие в Хаос // Человек. 2004. № 3. С. 37-52.
[29] Там же. С. 37-52.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

политической реальности можно либо определить как случайный, либо как результат вмешательства внешних закономерностей.

Применительно к проблеме нашего исследования, реализация одного общественно-политического сценария может быть констатирована как нереализация целого набора других. Мы считаем, что говорить о случайности в данном аспекте справедливо только в том случае, если не была проявлена политическая воля актора. Если же она проявлена, то произошедшее объявляется единственно возможным, основным и исторически предопределенным.

И здесь возникает новый ракурс нашего исследования – проблема искусственного конструирования необходимого образа Медийного героя с целью направленного воздействия на массовое сознание для формирования тех или иных политических ожиданий и предпочтений электората. В целом, принято выделять два уровня компонентов массового сознания: когнитивный и аффективный. Первый включает в себя *когнитивные элементы* ценностных ориентаций, которые существуют в массовом сознании; второй – *эмоциональные компоненты* ценностных ориентаций – пережитый опыт, готовую и архетипически закреплённую реакцию на тот или иной раздражитель, миф[30]. Воздействуя непосредственно на бессознательное, миф актуализирует необходимый образ, который тайно принимает участие в психической жизни наблюдателя и является её отражением[31]. В данном аспекте, использование мифологического архетипа Трикстера с целью воздействия на массовое сознание в период значительных социально-политических и мировоззренческих трансформаций представляется вполне обоснованным.

Соответственно, исследование кинопродукции может вестись на двух уровнях психики человека – на уровне сознания зрителя – т.е. в условном числителе или на уровне бессознательного – в условном знаменателе. Это значит, что анализ фильма предполагает сознательный учет его фабулы и бессознательное восприятие фонов и символов. И, если числитель предоставляет аналитику, некий обобщенный алгоритм движения эпизодов фильма, по сути, очень поверхностный, то знаменатель заставляет опускаться на глубину, учитывая всю сумму архетипических сложных образов, используемых режиссером.

В своё время теоретики кино заметили феномен так называемого «заражения» предметов друг от друга вследствие их соположения[32]. В частности, Л.В. Кулешов произвел несколько экспериментов с монтажем кадров, которые при разной компоновке вызывали разные оттенки психологических переживаний[33]. Мы предполагаем, что А. Балабанов, используя все возможности условного знаменателя целенаправленно сформировал несколько важнейших месседжей, которые с первых ми-

[30] Шевякова А.В. Культурный герой и трикстер: функциональные и онтологические сходства // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2015. №1 (21). С. 37.

[31] Юнг К.Г. О психологии образа Трикстера // Радин, П. Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев с комментариями К.Г. Юнга и К.К. Кереньи. Перевод с англ. Кирющенко В.В. СПб.: Евразия, 1999. С. 284.

[32] Цуканов Е.А. Журналистский message и его искривления в лабиринтах контекста // Вестник ВГУ. Серия Филология. Журналистика. 2007. № 2. С. 241.

[33] Лотман Ю. Диалог с экраном / Ю. Лотман, Ю. Цивьян. Таллинн: Изд-во «Александра», 1994. С. 15.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

нут фильма донесли до зрителя необходимую информацию о герое.

При анализе фона фильма «Брат», становится очевидно, что жизнеотрицающий нуар – это просто передний план, за которым режиссер расположил те символы, которые, сделали из Данилы героя нашего времени. Совмещение расположенных на заднем плане музея-крепости «Корела», Медного Всадника, Скульптурной группы «Укрощение коней» и Казанского собора с взятым крупным планом лицом Данилы Багрова в силу эффекта Кулешова уже с первых минут фильма способствовало формированию следующего месседжа: *Данила – Защитник Родины – Устроитель российской государственности, несущий победу над врагами – Укротитель вздыбленной России на южных рубежах.*

Зритель, бессознательно восприняв данный месседж, неминуемо проявляет к главному герою чувства, гораздо более сильные, чем простая симпатия к обаятельному провинциальному парню. Перед нами – потенциальный герой и защитник Родины, которого так отчаянно ждет дезориентированный народ. Примечательно, что в русской волшебной сказке есть мотив, великолепно проанализированный В.Я. Проппом: Змей Горыныч, выезжая на Калинов мост, еще не видя Ивана, знает, что может быть побежден только им, и никем другим[34].

Таким образом, у зрителя сформировано представление о том, что на политической арене России в самом скором времени появится политический актор, который уничтожит хаос и приступит к устроению космоса. На наш взгляд, этим политическим актором, к появлению которого и подготовил фильм многомиллионную Россию стал В.В. Путин, восхождение которого на политический олимп как раз и начинается с переезда в Москву в августе 1996 года – т.е. накануне выхода фильма. С момента начала президентства в 2000 году, имидж В.В. Путина как борца с террористами, которых он намерен «мочить» даже в сортире в полной мере соответствует образу Данилы Багрова как героя своего времени. И в этом плане образ Данилы как трикстера, шокирующий своей бескомпромиссностью, имеет определенные черты и свойства, которые отсылают зрителя к совершенно другому фону существования, как если бы он прятал свое осмысленное содержание под уродливой внешностью. И уж поистине открывают глаза на образ Данилы слова К. Юнга о том, что в конце мифа о трикстере нам намекают на фигуру спасителя, это утешительное предвестие означает, что катастрофа уже произошла, но была осмыслена, а «… надежда на спасителя может родиться только из недр несчастья, и никто, кроме спасителя не может развязать этот запутанный узел судьбы»[35].

Принято считать, что появление трикстера знаменует собой преодоление архаической стадии и начало цивилизующего процесса. Постепенно трикстер теряет черты бессознательности, меняя свое поведение на вполне рациональное. Данные трансформации постепенно находят отражение и в имидже прези-

[34] Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Издательство «Лабиринт», 2000. С. 303.

[35] К.Г. Юнг О психологии образа Трикстера // Радин, П. Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев с комментариями К.Г. Юнга и К.К. Кереньи. Перевод с англ. Кирющенко В.В. СПб.: Евразия, 1999. С. 286.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

дента, который, отказываясь от образа героя боевика, становится миротворцем[36].

Таким образом, загадка такого медийного героя как Данила Багров, заключается в том, что он имеет в своей основе амбивалентный архетип трикстера, аномальное поведение которого представляет собой образец сверхчеловеческого деяния, нацеленного на восстановление границ попранного российского Космоса. Это значит, что медийный продукт, воздействуя на аффективные компоненты массового сознания, может вызвать архетипически закреплённую реакцию на тот или иной раздражитель и выступить в роли матрицы, конструирующей историческую действительность.

[36] Эннис, С. Путин, смена имиджа: «герой боевика» или «один из нас»? // Русская служба BBC. Электронный ресурс, режим доступа: https://www.bbc.com/russian/russia/2015/05/150515_putin_image_change Дата обращения: 28.07.2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Андрей Юрьевич ЧУКУРОВ / Andrey CHUKUROV

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии человека, Кафедра теории и истории культуры
Доцент, кандидат культурологии

Herzen State Pedagogical University, Saint Petersburg, Russia
Associate Professor, Ph.D. in Culturology
achukurov@yandex.ru

ФЕНОМЕН ГЕРОЯ В КОНТЕКСТЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ: К ВОПРОСУ О ВЗАИМОВЛИЯНИИ И СОЦИАЛЬНОЙ ИНТЕРАКЦИИ В MMORPG

В статье рассматриваются вопросы функционирования дигитального тела в виртуальной реальности. В фокусе анализа – практики социализации, самоидентификации и социальной коммуникации в цифровом пространстве. Основной акцент в исследовании сделан на взаимодействии виртуального героя и дигитального тела, поскольку это совершенно новый тип интеракции. Исследуя специфику воздействия виртуального героя на реципиента и особенности интеракции в виртуальном пространстве, мы подробно анализируем феномен мультиплеерных онлайн игр (MMORPG), которые сочетают в себе оба эти фактора. Впервые в истории культуры взаимодействие художественного образа и реципиента носит непосредственный характер в силу трансформации всей морфологии телесности и формирования дигитального тела, погруженного в виртуальное пространство.

Ключевые слова: дигитальное тело, виртуальное пространство, телесность, MMORPG, коммуникация, самоидентификация.

THE HERO'S PHENOMENON IN THE VIRTUAL REALITY CONTEXT: THE INTERRELATION AND SOCIAL INTERACTION IN THE MMORPG

This article discusses the digital body functioning in a virtual reality. The focus of the analysis - the practice of socialization, identity and social communication in the digital space. The main focus of the study is made on the interaction of a virtual hero and the digital body, because it is a completely new type of interaction. Examining the specifics of the virtual hero's impact on the recipient and the features of the interaction in the virtual space, we analyze in detail the phenomenon of multiplayer online games (MMORPG), because they combine both of these factors. For the first time in the history of culture, the interaction between the art hero and the recipient is immediate because of the transformation of bodility' morphology and the formation of a digital body immersed in virtual space.

Key words: Digital Body, Virtual Space, Bodility, MMORPG, Communication, Self-Identification.

Вопросы социальной коммуникации, социализации и самоидентификации в многопользовательских онлайн играх в силу своей чрезвычайной актуальности довольно часто становятся предметом рассмотрения в западноевропейской и североамери-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

канской гуманитарной науке. Причем, тематика подобного рода исследований невероятно разнообразна: это и аспект индивидуальной интеракции в отдельно взятых игровых проектах, и специфика групповой коммуникации, и особенности построения социальной иерархии и т.д. Так группа ученых из научно-исследовательского центра Паоло-Альто – Н. Даченоу, Э. Никелл, Р.Дж. Мур и др. – довольно долго занималась анализом социальной интеракции в рамках вселенной MMORPG «Звездные войны»[1]. Был собран обширный материал, позволивший выяснить, как именно взаимодействуют пользователи – предпочитают ли вербальное общение или общение в чате, – время интеракции, локации в самой игре, где происходит наиболее интенсивное взаимодействие и пр. Вполне традиционными уже стали регулярные опросы, которые позволяют определить степень актуальности для геймеров социальной интеракции в MMORPG. Еще в 2003 году благодаря подобной работе группы исследователей – Марку Гриффицу, Марку Дэвису и Даррену Чапеллу – удалось выявить, что коммуникация в MMORPG является одним из самых привлекательных аспектов. Ей отдали предпочтение 41% пользователей, и лишь 4% назвали возможность убийства других игроков наиболее привлекательным моментом[2]. Некоторые труды уже и вовсе стали классикой исследования социального аспекта, как например работа А.Р. Гэллоувэя «Социальный реализм в компьютерных играх»[3]. Научные изыскания в этой области подкрепляются и богатыми эмпирическими данными маркетинговых исследований, проводимых крупными компаниями, такими как, например, Wyzowl[4].

В российской науке активное изучение игровой индустрии и, конкретно, компьютерных игр началось относительно недавно, причем проходит оно в русле анализа феномена игры в целом. Возможно, это связано с тем, что в случае с западной университетской традицией подобного рода исследования проходят «под маркой» cultural research, в то время как в России – в большей степени в рамках культурологии, а то и вовсе социальной философии. Так, например, целостный и, одновременно, современный анализ игры предлагает Д.Б. Писаревская в своей статье «Ролевые игры: пример „социализации“ субкультуры», обращая внимание на аспект внутри игрового взаимодействия, но сосредотачиваясь на «реконструкторах», лишь косвенно соприкасаясь с иными ролевыми играми[5].

За последние годы наработан некоторый опыт анализа компьютерных игр жанра RPG. В основном, это статьи, раскрывающие тот или иной аспект игровой индустрии, –

[1] Ducheneaut, N., Moore, R.J. The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game // In Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer Supported Cooperative Work, ACM Press, 2004. P. 360-369.

[2] Griffiths M. D., Davies M. N. O., Chappell D. Breaking the stereotype: The case of online gaming. // Cyber Psychology and Behavior, №6, 2003. P. 81-91.

[3] Galloway R. Alexander. Social Realism in Gaming. // Game studies. The international journal of computer game research, volume 4, issue 1. Now., 2004. [Электронный ресурс] / URL: http://www.gamestudies.org/0401/galloway/. Дата обращения 10.09.18.

[4] https://www.wyzowl.com/ Animated explainer video company – это наиболее авторитетная маркетинговая компания в области видеоигр и видеоконтента.

[5] Писаревская Д.Б. Ролевые игры: пример „социализации“ субкультуры // Этнографическое обозрение. 2008. № 1. С. 8-18.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Н.И. Васильевой, П.И. Ефимовой, Т.А. Золотовой, М.Б. Игнатьева, О.А. Степанцовой, М.А. Кропачевой, Е.С. Литвиновой и др. Появились и диссертационные исследования, в частности, «Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа» (Гутман И.Е., 2009)[6]. Есть и весьма оригинальные для России работы, в которых изучение игр проходит через «погружение» в игровое пространство, что весьма популярно в североамериканской традиции cultural research. Например, работа М.В. Каманкиной «Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации»[7]. Это, с нашей точки зрения, самая полная монография по истории и теории компьютерных игр на сегодняшний день в России, но даже в ней проблема социализации и интеракции в пространстве MMORPG практически не затрагивается.

Довольно подробный анализ проблемы интеракции пользователей в MMORPG на игровых форумах и внутри игровых чатах представлен в работе М.А. Кропачевой и Е.С. Литвиновой «Геймеры как субкультурный феномен»[8].

К сожалению, приходится констатировать, что MMORPG пока не стали предметом самостоятельного рассмотрения – т.е. вне поля компьютерных игр, игровой индустрии или феномена игры вообще.

Между тем, именно аспект социализации и интеракции в MMORPG крайне актуализируется в наши дни. И рассматриваться он должен через призму функционирования дигитального тела. Как показывает практика, морфология телесности, представленная в классических трудах М. Фуко, М. Мосса, В.А. Подороги, В.Л. Круткина, И.М. Быховской и пр., в которых обозначено физическое тело, социальное тело и, в некоторых случаях, культурное тело, сегодня больше не работает. Информационное общество привело к формированию нового вида телесности – телесности дигитальной – представляющей нас в цифровом пространстве. Причем, не имеет значения, о какой именно «форме присутствия» мы говорим – аккаунт в социальных сетях, блог, форумное общение, персональный сайт-визитка или полноценное погружение в мир той или иной MMORPG: сегодня практически каждый человек цивилизованного мира имеет ту или иную форму присутствия в цифровом пространстве. И поскольку дигитальная телесность – это полноправный аспект нашей повседневной реальности, – то он автоматически меняет и все механизмы социализации и самоидентификации личности. Как известно, самоидентификация строится на соотнесении себя с определенной группой/человеком/образом. Самоидентификация в виртуальном пространстве строится по тем же принципам. Цифровая реальность подчас дает куда больше ярких образцов для смоидентификации, чем «реальный» мир. Необходимо также учитывать, что дигитальное тело в виртуальной вселенной находится в непосредственном контакте с ге-

[6] Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа. Диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук. Кафедра культурологии факультета философии СПбГУ. СПб, 2009.

[7] Каманкина М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации / Каманкина М.В. М.: ГИИ. Мю, 2016. 340 с.

[8] Кропачева М.А., Литвинова Е.С. Геймеры как субкультурный феномен // Социо- и психолингвистические исследования. Вып.№3, 2015. С.104 -108.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

роем/образцом, а потому испытывает крайне сильное воздействие. По этой причине социальная интеракция и специфика воздействия «виртуального героя» должны находиться в фокусе самого пристального внимания культурологической науки.

Проблема взаимовлияния реального и виртуального

О вреде компьютерных игр и игровой зависимости говорят много, но сама по себе проблема несколько преувеличена. Как известно, зависимость вырабатывается от чего угодно и определяется, прежде всего, психофизиологическими особенностями личности. И, тем не менее, время от времени действительно имеют место и случаи смерти от сердечных приступов, инсультов, переутомления или, даже, случаи убийств или суицида, ставших результатом – напрямую и косвенно – чрезмерной увлечённости той или иной игрой. Кратко остановимся на двух примерах, весьма ярко демонстрирующих роль и значение виртуального героя для пользователей.

Первый громкий суицид случился еще в 2004 году, когда 13-летний подросток, увлеченный игрой World of Warcraft, провел в игре подряд 36 часов, после чего покончил с собой, оставив предсмертную записку, в которой написал, что «уходит к героям Азерота», которым буквально поклонялся. Это трагичный, но, вместе с тем, весьма примечательный случай, поскольку дает нам новую интерпретацию романтической традиции первой четверти XIX века, когда суицид героя романа приводит к волне суицидов юных читателей («Страдания юного Вертера» Иоганна Вольфганга Гёте). Собственно, правильно в данном случае говорить не только о читателях, но и о создателях романтических произведений: самоубийство как путь воссоединения с героем или утраченной любовью – один из самых распространённых мотивов не только эпохи Романтизма, но и всего XIX столетия.

Второй пример колоссального влияния виртуального мира на сознание пользователя не столь печален и куда более современен – он относится к текущему 2018 году – и имеет отношение скорее к психологии масс. 14 августа 2018 года вышло очередное дополнение вышеупомянутой культовой MMORPG World of Warcraft. Дополнение называется «Битва за Азерот», с героями которого так стремился воссоединиться несчастный подросток из предыдущего примера. Количество пользователей этой игры в разное время колебалось от 5 до 15 миллионов[9]. Для любой MMORPG это весьма достойная цифра. Мы еще вернемся к специфике погружения в мир виртуальной многопользовательской игры, а сейчас отметим, что для всех этих людей – фактически обитателей Азерота и прочих земель World of Warcraft – события этой вселенной подчас куда значимее того, что происходит в мире, который мы привычно называем «реальным». В ходе предпродажных маркетинговых акций приблизительно за месяц до выхода этого дополнения, создатели игры среди прочих рекламных акций разместили на сайте синематик ролик, раскрывающий одну из центральных сюжетных веток геймплея. В нем одна из враждующих фракций (Орда) сжигает великое

[9] Хотелось бы отметить, что это вовсе не самые высокие показатели. Так Second life имела более 20 миллионов пользователей, а Warframe – около 40 миллионов.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

древо Тельдрассил, на ветвях которого располагался город – столица игровой расы ночных эльфов. Отметим также, что это одна из самых красивых и старых локаций данного игрового мира. Даже весьма поверхностный анализ форумов и групп в социальных сетях с целью выявления особенностей эмоциональной реакции пользователя на игровое событие, показал невероятную глубину переживания и эмпатии. По степени эмоционального отклика и количества вовлеченных в обсуждение события геймеров, сожжение Тельдрассила не просто могло бы поспорить с аналогичными реакциями на события международной политики последних лет, но в значительной степени опередило бы их.

Все эмоциональные реакции можно разделить на четыре основные группы: откровенная ненависть к представителям Орды, выражавшаяся в призывах к мести и прямых оскорблениях; покаяние – ряд пользователей, игравших на стороне Орды, приносил извинения пострадавшей стороне; глубокая скорбь из-за утраченной локации и злорадство наиболее агрессивно настроенной части геймеров со стороны все той же Орды. В центре же всех обсуждений оказались именно герои – виновники «трагедии» и будущие потенциальные мстители.

Можно отметить, что обсуждение мотивов поступков героев проходило с тем же накалом эмоций, как могло бы проходить обсуждение мотивации реальных людей. В центре скандала оказалась одна из самых популярных героинь этого мира – Сильвана Ветрокрылая – и сотни тысяч пользователей из самых разных стран неделями обсуждали ее поведение, как поведение их реально существующего современника.

Пространство игровых миров, как и пространство игровой индустрии в целом все чаще оказывается в эпицентре серьезных конфликтов, со всей очевидностью демонстрирующих глубочайшую степень вовлеченности всех действующих лиц, а также степень значимости для современной культуры данного сегмента творческих индустрий.

С учетом влияния героев виртуальных миров на пользователя, эту сферу никак не могли обойти вниманием разного рода миноритарные движения, которые, так или иначе, борются за гендерное равенство – одной из наиболее доходных на сегодняшний день направлений научной и социально-политической жизни. На волне этой борьбы обретает известность некая Анита Саркисян, при всей ненаучности ее подхода к анализу игр собравшая сотни тысяч долларов на свои «исследования» и видеоблог – https://feministfrequency.com/. По сути, подобная история могла произойти лишь в постинформационном мире, когда для карьерного взлета не требуется научного бэкграунда, да и просто понимания проблемы, исследованием которой занимаешься. Чрезмерная активность Саркисян на ниве борьбы с объективацией женщин в компьютерных играх привела к тому, что она была втянута в громкий скандал 2014 года, вошедший в историю индустрии под названием Геймергейт (#GamerGate). Саркисян подверглась травле со стороны консервативно настроенных геймеров и даже вынуждена была покинуть свой дом из-за угроз физической расправы. Благодаря своей позиции и активной общественной деятельности

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

позже она получает возможность выступить в ООН с громкими заявлениями об ущемлении прав женщин в игровой индустрии. Сама история геймергейта требует отдельного анализа, поскольку выходит в политическую плоскость и, к сожалению, слишком часто подаётся не с научных позиций, а через призму противостояния консерваторов и либералов.

Анита Саркисян выпускает серию видеороликов. В частности, ряд видеороликов объединен под названием «Барышня в беде: тропы в видеоиграх против женщин». Анализируя образы женских героинь в видеоиндустрии, она дает небольшой исторический экскурс, в котором совершает ряд недопустимых ошибок и предлагает удивительно устаревшие трактовки сюжетов. Тем не менее, она справедливо указывала на крайнюю степень пассивности женских героинь, а также их чрезмерную сексуальность.

Женщина – это объект, вечно страдающая сторона, которая достается герою-мужчине как приз. Анита Саркисян указывает на некую исторически сложившуюся традицию, но, к сожалению, в своих обзорах выбрасывает колоссальные исторические и художественные пласты, игнорируя сюжеты, где женщины выступали активно действующими субъектами и именно на них строилась вся история (саги эпохи раннего средневековья стран Северной Европы тому яркий пример). Это игнорирование касается не только исторических художественных сюжетов, но и массовой культуры. Однако внимание к проблеме она все же привлекла: Анита Саркисян была права, указывая на неестественно гипертрофированные женские формы героинь и на очевидный сексизм видеоигр. Тема сексизма в играх крайне актуализировалась из-за изменившейся демографии самих геймеров: с 2000 года резко возрастает количество женщин-геймеров, которые, разумеется, хотят видеть в игровом пространстве несколько другие персонажи.

Борьба за гендерное равенство в видеоиграх принесла свои плоды. Прежде всего, это становится заметно в образах героинь игр. Чаще других приводят пример серии игр Tomb Raider и их знаменитую героиню Лару Крофт, которая практически двадцать лет своего существования из игры в игру отличалась очевидной чрезмерностью форм и откровенностью костюма, эти формы подчёркивавшего. В очередной игре (2013) мы видим уже куда более реалистический женский образ. Изменилось и количественное соотношение мужских и женских персонажей в строну явного увеличения последних, а также появились альтернативные гендерные поведенческие стратегии. Таким образом, современные игры, с одной стороны, стали больше отвечать изменившейся в индустрии демографической ситуации. С другой же, – проводить идею толерантности и борьбы с сексизмом через поведенческие модели и образы героев.

Социокультурная интеракция в пространстве MMORPG

Многие современные исследователи проводят анализ специфики социальной интеракции в MMORPG и влияния многопользовательских игр на реципиента через непосредственное погружение, участие в процессе. Таковы, например, работы Вивьен Чен, Генри Дача[10] и вышеупомянутой М. В. Каманкиной.

[10] Vivian Hsueh Hua Chen, Henry Been Lirn Duh. Socializing in an Online Gaming Community: Social In-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

В этих работах подробно представлены принципы создания тех или иных групп в игре, специфика социальных интеракций в рамках этих групп, механизмы влияния социального взаимодействия на успешность пользователей и их прогресс в игре. Иными словами, в них дается серьезная эмпирическая база. Чаще всего в фокусе внимания подобных исследований оказывается одна из самых известных и старейших на сегодняшний день игр – это World of Warcraft.

Многопользовательские онлайн игры – это, как правило, игры ролевые, а потому в данном контексте на первый план выходит не только проблема социального взаимодействия, но и социальной репрезентации и самоидентификации. Игра предлагает игроку определить пол, расу, класс, сконструировать внешность аватара, а в дальнейшем поощряет его за счет сюжетных цепочек испробовать разные роли. В некоторых играх (the Elder Scrolls on-line) есть определенные ограничения – не более восьми персонажей. В других – без ограничений. Фактически мы говорим о возможности формирования модели поведения пользователя за счет ненавязчивого формирования поведенческой стратегии его дигитального тела в виртуальной вселенной.

Многие исследователи отмечают, что игроки-мужчины нередко предпочитают создавать женские аватары. Опираясь на полученные данные, можно констатировать, что мужчина, играющий за женского персонажа, мотивирован вполне «земными» причинами: его персонаж порой начинают «опекать» более сильные и продвинутые «герои», снабжая его «героиню» полезными элементами гардероба, оружием, заклинаниями и пр. Иными словами, как бы не пропагандировалась идея гендерного равенства, вполне «земной» сексизм в он-лайн играх продолжает иметь место и срабатывают те же механизмы взаимодействия, что и в реальном мире, с которыми десятилетия борется феминистское движение. Однако, с учетом активного внедрения в игровую индустрию идеи вариативности гендерных стратегий, ситуация в ближайшее время может кардинально измениться.

В рамках MMORPG пользователь получает возможность совершенно иначе идентифицировать себя и прожить альтернативную жизнь благодаря цифровой свободе дигитального тела. Процесс социализации облегчается тем, что внутренняя иерархия и структура берет за основу примеры, вполне привычные и известные из современности или истории. Именно этот факт позволяет нам говорить о симуляции реальности. В хорошей MMORPG пользователь найдет самые разнообразные организации, – гильдии, фракции, профессиональные объединения – позволяющие реализовать свой творческий потенциал, опробовать умения и навыки, которые по тем или иным причинам невозможно использовать в «реальной» жизни.

Социальная коммуникация в MMORPG выстраивается по-разному. Во-первых, пользователь может формировать эти отношения сознательно и на добровольной основе, опираясь лишь на свои предпочтения и руководствуясь только своими желаниями. Он точно знает, в какую гильдию хочет вступить, кому можно доверять и кого иметь в друзьях. Иной тип

teraction in World of Warcraft // Virtual Community Practices and Social Interactive Media: Technology Lifecycle and Workflow Analysis. April, 2009. 528 p.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

коммуникации, который можно условно обозначить как «неочевидный» происходит спонтанно и имеет, как правило, кратковременный характер. Это может быть некое совместное действие. Например, покупка, продажа, участие в событии, в походе в ту или иную локацию, когда подходящая группа выбирается самой программой, а пользователь лишь фиксирует свое желание принять в этом участие. Но только первый вариант установления отношений имеет шанс выйти за пределы игры, переместиться в специализированные форумы, чаты, а то и в «реальную» жизнь.

Казалось бы, социальная коммуникация MMORPG завершается в момент выхода из игры, но и здесь не все так просто. Во-первых, в ряде игр дигитальное тело продолжает жить и после того, как от него отключается тело физическое – оно может быть «убито», а может и само набирать опыт. Во-вторых, пользователь имеет возможность оставаться в рамках любимого социокультурного пространства и за пределами цифровой реальности благодаря специальным каналам в YouTube или программам-приложениям типа Twitch, рассчитанным как раз на субкультуру геймеров. Кроме того, популярная культура дала нам феномен косплея, где геймер может появиться в столь полюбившемся ему костюме или встретиться с другими геймерами, звездами игр, сценаристами и режиссерами. Погружение в атмосферу любимой игры обеспечивают и арт-буки, художественная литература по мотивам игр, субкультура фанфиков, настольные карточные игры по сценариям игр компьютерных и т. д. Иными словами, маркетинговая стратегия игровой индустрии построена сегодня таким образом, чтобы геймер имел возможность вовсе не выходить из любимого мира.

В MMORPG мы сталкиваемся с уникальным сочетанием нескольких видов коммуникации – вербальной (микрофон), письменной (чаты) и визуальной, которая фактически заменяет невербальную (позы, жесты) коммуникацию реальной жизни.

Прежде всего, визуальная коммуникация – это не только передача информации посредством образов в самом широком смысле этого слова, но и получение информации за счет исключительно визуального канала восприятия (зрение). Визуальная коммуникация для MMORPG – вне всяких сомнений, является ведущей для пользователя. Мы говорим об общении посредством образов: сконструированный аватар уже сам по себе является информационным фреймом для другого пользователя. Визуальная информация обрабатывается быстрее любой иной. «По исследованиям все той же Wyzowl (компания, занимающаяся маркетинговыми исследованиями на рынке видео- и цифрового контента – прим. авт.), 80% людей помнят то, что они видели и что делали, а визуальная информация обрабатывается мозгом человека в 60 000 раз быстрее, чем простой текст — очевидно, что визуальное общение в разы превосходит вербальное по эффективности»[11]. Таким образом, формируется определённая привычка получения информации. Поскольку визуальный канал восприятия уже стал основным, можно прогнозировать, что число визуалов будет стре-

[11] Сила визуальной коммуникации. [Электронный ресурс] // LPGENERATOR. Режим доступа: https://lpgenerator.ru/blog/2014/05/14/sila-vizualnoj-kommunikacii/. Дата обращения 15.09.18.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

мительно возрастать, вытесняя другие группы на периферию.

Выводы

На сегодняшний день мы говорим о десятках миллионов человек, которые проводят многие часы, будучи погруженными в виртуальные вселенные MMORPG. Эти вселенные оказываются куда более привлекательными с одной стороны, а с другой – воздействуют на мозг и физическое тело посредством тех же механизмов, что и событийный ряд реальной жизни: яркое событие в виртуальном мире точно так же приводит к выбросу в кровь серотонина, адреналина и норадреналина. Иными словами, мы получаем ту же химическую реакцию, а значит и эмоциональный фон. Кроме того, современный человек погружается в виртуальный мир очень рано, при этом, никаких гендерных различий в этом погружении, как мы показали, нет. Фактически, многие проходят процессы социализации и самоидентификации, находясь именно в виртуальном мире, а значит, ориентируясь в этих процессах на виртуальные же сообщества и характеры. Именно по этой причине степень и особенности влияния тех или иных художественных образов – героев виртуальных вселенных – требует более детального изучения. Кроме того, герой виртуальной вселенной подчас оказывается куда более реальным, чем герои романов или кинофильмов недавнего прошлого, когда между художественным текстом и реципиентом сохранялась дистанция. В ситуации «проживания» MMORPG мы говорим о непосредственном контакте героя той, другой вселенной и нашего дигитального тела, а значит, как механизмы этого взаимодействия, так и их последствия будут иметь принципиальное значение.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Светлана Владленовна КАРДИНСКАЯ / Svetlana KARDINSKAYA

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург, Россия
Высшая школа печати и медиатехнологий, кафедра рекламы
Профессор, доктор философских наук

Saint-Petersburg State University of Industrial Technology and Design, Saint Petersburg, Russia
High School of Printing Arts and Media Technologies, Institute of Media Technologies, Department of Advertising
Professor, Doctor of Sciences in Philosophy
Kard16@mail.ru

ГЕРОЙ РЕКЛАМНОГО СООБЩЕНИЯ КАК МЕСТО КОНСТРУИРОВАНИЯ ПОТРЕБИТЕЛЯ

В статье рассматривается проблема героя рекламного сообщения, выявляется место рекламного героя в дискурсе российского телевидения. Для анализа рекламных роликов использовался «метод структурации», применяемый Р. Бартом к литературным произведениям и заключающийся в том, чтобы «увидеть, как текст взрывается и рассеивается в межтекстовом пространстве». С некоторыми дополнениями этот метод используется автором для исследования телевизионных рекламных роликов. С целью прояснения механизмов формирования смыслов рекламных сообщений в тексте статьи приводятся примеры рекламы «МТС» и банка «Тинькофф». Выбор рекламных сообщений определяется рейтингами 2017 г., опубликованными в СМИ. Герой рекламного сообщения осмысливается автором в качестве «узловой точки» рекламного дискурса как точки схождения символических «слоев», предъявляемых в пространстве, очерчиваемом именем героя. В точке героя рекламы происходит артикуляция социокультурных ценностей, транслируемых рекламой и приобретающих повседневный смысл в языке индивидов, включенных в практики потребления.

Ключевые слова: герой рекламного сообщения, текст, рекламный дискурс, медиа, бренд, брендинг, метод структурации, интертекстуальный анализ.

THE HERO OF THE ADVERTISING MESSAGE AS THE PLACE OF CUSTOMER DESIGN

The article deals with the problem of the hero of the advertising message. In her article, the author Identifies the place of the advertising hero in the discourse of Russian television. For the analysis of commercials, the "method of structuring" (R. Bart) was used. R. Bart applied it to literary works. "The method of structuring" allows "to see how the text explodes and dissipates in the intertext space." With some additions, this method is used by the author to research television commercials. For the purpose of clarifying the mechanisms for the formation of the meanings of advertising messages, examples of advertising of MTS and Tinkoff Bank are given in the text of the article. The choice of advertising messages is determined by the ratings of 2017, published in the media. The hero of the advertising message is comprehended by the author as the "nodal point" of the advertising discourse. In the "nodal point" symbolic layers of the advertising message converge. The name of the hero is a space for representing the cultural values of the country and the era. At "the point" of the advertising hero is an articulation of sociocultural values occurs. They are broadcast by advertising and acquire everyday meaning in the language of consumers.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Key words: Advertising Hero, Text, Advertising Discourse, Media, Brand, Branding, Structuring Method, Intertextual Analysis.

В контексте нашего исследования рекламное сообщение рассматривается в качестве мифологической целостности, и, одновременно, раскрывается как множество интертекстуальных отсылок и цитат. Чем будет являться реклама – единой монолитной мифологией, или текстом, собранным из фрагментов, зависит от позиции по отношению к рекламному сообщению. Такая позиция может быть либо взглядом индивида, потребляющего рекламу, либо аналитическим взглядом, обнаруживающим многослойность рекламы, ее символические структуры, организующие мифологические смыслы в разрывах между «слоями» знаков.

По мысли Р. Барта, реклама, кроме указания на товар (услугу, торговую марку), содержит систему кодов, включающих рекламируемый объект и потребителя в структуры социальной реальности[1]. Коды (правила организации текста) способствуют встраиванию рекламного сообщения в культурную целостность общества, страны, эпохи, соотносят его с «миром», «естественной действительностью» потребителя.

Для прояснения специфических функций «героев» рекламных сообщений и механизмов конструирования места потребителя в рекламной коммуникации проанализируем несколько рекламных роликов, представленных как наиболее бюджетные в исследованиях независимого брендингового агентства Deport VPF (проект Sostav.ru)[2]. Для анализа рекламных роликов использовался «метод структурации», применяемый Р. Бартом к литературным произведениям и заключающийся в том, чтобы «увидеть, как текст взрывается и рассеивается в межтекстовом пространстве». Цель исследования, с точки зрения Р. Барта – «помыслить, вообразить, пережить множественность текста, открытость процесса означивания»[3].

Применительно к рекламе, метод структурации делает возможным представление рекламного сообщения как множества значимых фрагментов, содержащих в себе отсылки к различным элементам культуры, ценностям, тексам и повседневным смыслам той или иной страны и эпохи. Анализ подразумевает выявление «слоев» рекламного сообщения, рассмотрение отдельных смысловых элементов, а также механизмов соединения фрагментов в единую целостность текста. Для описания метода уместно метафорическое обозначение текста как «ткани», которая сплетена из «нитей»-означающих. Исследователь, «расплетая» ткань сообщения, обнаруживает ключевые и второстепенные темы и коды, используемые для создания рекламного эффекта. Такой ана-

[1] Барт Р. Система моды. Статьи по семиотике культуры. М: Издательство им. Сабашниковых, 2003. С. 414.

[2] Топ-30 крупнейших рекламодателей России. Sosnav.ru [Электронный ресурс] / URL: http://www.sostav.ru/publication/rejting-krupnejshikh-reklamodatelej-rossii-2018-31422.html. Дата обращения: 20.07.2018.

[3] Барт Р. Система моды. Статьи по семиотике культуры. М: Издательство им. Сабашниковых, 2003. С. 424.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

лиз проясняет способы структурирования сообщения и фиксирует «узловые точки», в которых рекламный дискурс совершает ожидаемые или неожиданные повороты, приводящие к формированию смыслов. С этой позиции, герой рекламного сообщения и есть «узловая точка», соединяющая разрозненные фрагменты текста в некое структурированное единство. Артикулируя особым образом целостность фрагментарного, «герой» очерчивает место новой дискурсивной конфигурации, включая язык рекламы в язык социальной повседневности и вовлекая в него потребителей.

В соответствии с рейтингом 2017 г, представленным на Sostav.ru, первое место по расходам на рекламу среди российских компаний занимает «МТС». Из всех рекламных носителей наибольшие вложения делаются в телевизионную рекламу, остающуюся, по данным аналитиков, важнейшим сегментом рекламного рынка.

Рекламная кампания МТС 2018 г. представлена несколькими телевизионными рекламными роликами с участием немецкого актера и режиссера Тиля Швайгера и Дмитрия Нагиева (реклама МТС и iPhone X), созданных агентством «BBDO Moskow» и снятых режиссером Д. Муром. Первый ролик кампании начинается как трейлер одного из остросюжетных приключенческий фильмов, в которых снимается Тиль Швайгер, заставкой «Скоро на всех экранах страны», представлением героя Т. Швайгера как детектива-одиночки и титрами в начале «кинокартины». В дальнейшем кинематографическая тема развивается посредством сцен «погони», «задержания преступников» (уже с участием «детектива Нагиева»). Как в любом мифологическом сюжете, герой выполняет специфическую функцию, определенную целью мифа[4], так и в этом рекламном «повествовании» два персонажа функционируют различными способами.

С позиции К. Леви-Стросса, миф является языком, предъявляющим спектр смысловых конструкций в результате бинарных и медиативных отношений знаков-мифологем, среди которых наиболее важными являются имена героев. Применительно к рекламе с участием селебрити это означает, что кроме обычной рекламной цели – показать, что рекламируемый объект наилучший и выгодный – предполагается существенный вклад в брендинг, в частности, закрепление бренда как носителя особых качеств и ценностей.

В данной рекламной кампании МТС мифологическим понятием, обеспечивающим целостность рекламного сообщения, является «крутость», обозначенная, в частности, в слогане рекламной кампании МТС 2018 г. – «Эти двое сделают круто!». «Крутость» персонажа Т. Швайгера основывается лишь на знании предполагаемой аудиторией рекламы его ролей в остросюжетном кино. В анализируемых роликах рекламной кампании МТС он не совершает, собственно, «крутых поступков» – не догоняет и не задерживает «банду клоунов», не фотографирует грабителей с поличным (чемоданом золотых слитков), свешиваясь со стены высотного дома на одной руке, не выполняет рискованный трюк на драглайне. Все это достается «детективу Нагиеву». «Крутость» персонажа Т. Швайгера остается за кадром, отстраняется, давая раскрыться «крутости» «детектива Нагиева», и создавая место для актуализации «дискурса МТС».

[4] Леви Стросс К. Структурная антропология. М.: Эксмо-Пресс, 2001. С. 217.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Любопытно, что iPhone X, также являющийся предметом рекламирования в данной рекламной кампании (наряду с услугами МТС), находится в собственности героя Т. Швайгера, а «детектив Нагиев» почти всегда принимает телефон из рук своего напарника. Соответственно, iPhone, как символ высоких технологий западной цивилизации, в данном рекламном сюжете становится неким нейтральным пространством для предъявления достижений российского бренда «МТС». Здесь мы обнаруживаем «патриотическую» тему, уже не такую очевидную, как в кампаниях 2016 г. («Безлимитище») и 2017 г. («Забугорище»), но остающуюся в числе ключевых смысловых конфигураций, транслируемых МТС. Код «патриотизма» подразумевает также специфическую политическую позицию актера Т. Швайгера, предполагающую одобрение присоединения Крыма к России, а также общую лояльность к российской политике и критику американской[5].

Необходимо отметить, что исключительная пророссийская лояльность зарубежных «звезд», приглашаемых к участию в российских рекламных кампаниях последних лет, является общим местом политики практически всех российских брендов, использующих селебрити. Самым ярким примером является С. Сигал, снявшийся в роликах «МегаФона» в 2016-2017 гг., а также активно поддерживавший присоединение Крыма, военные действия на Донбассе и получивший российское гражданство.

Применительно ко второму герою анализируемых нами рекламных роликов МТС, «детективу Нагиеву», уместно обозначение «трикстер» в том смысле, который этому понятию придает К. Леви-Стросс. С точки зрения К. Леви-Стросса, «трикстер» является носителем двойственности, противоречивости, обусловленных переходным (медиативным) характером этого мифологического персонажа[6]. «Трикстер» находится между двумя несовпадающими символическими пластами мифа и наделен возможностью переходить сквозь эти пласты, занимать место между ними, формируя в промежутке мифологических оппозиций нечто третье – новые языковые структуры.

Рассматриваемый как «трикстер» «детектив Нагиев» является носителем «дискурса МТС», поскольку актер Д. Нагиев известен как «лицо МТС» с 2016 г. Все действия и слова «детектива Нагиева» указывают на услуги МТС, удобство использования интернет-возможностей МТС, выгоды от тарифов МТС, однако, они, странным образом, вписываются в канву «детективного сюжета». При этом происходит двойная перестановка функций героев. Носитель «детективного» символического ряда Т. Швайгер ничего «детективного» не делает, зато он вынимает и демонстрирует зрителям iPhone X, тогда как «детектив Нагиев» выполняет все «детективные трюки», не владеет iPhone X, а только использует его, являясь носителем «рекламных» смыслов. Герои, находясь в разных символических пространствах (детективном и рекламном) обмениваются функциями и такой обмен происходит лишь в присутствии «трикстера» («детектива Нагиева»). Вне этого присутствия герой Т. Швайгера

[5] Тиль Швайгер объяснил, почему Германии ближе Россия, а не США. РИА Новости. 11.09.2017. [Электронный ресурс] / URL: https://ria.ru/world/20170911/1502462214.html. Дата обращения: 20.07.2018.

[6] Леви Стросс К. Структурная антропология. М.: Эксмо-Пресс, 2001. С. 237.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

остается в пределах кинематографического локуса и рекламную функцию не выполняет.

Наличие «трикстера» обеспечивает «вклинивание» рекламного кода в кинематографическую последовательность знаков, заставляющее кино говорить на языке рекламы, хотя данный ролик является рекламой, использующей язык кино. В роликах происходит сдвиг «детективных» семантических структур относительно «рекламных» таким образом, что открывается место новой комбинаторике знаков, создающей различные конфигурации «дискурса МТС». В конечном счете, такое дополнительное символическое «пространство» необходимо для актуализации бренда, обладающего ценностью «крутость», заключающейся в возможности получения удовольствия, подаренного вместе с услугами оператора. Обещание удовольствия – вот, что дает реклама, она определяет место желанию потребителя, обозначает это желание языком «МТС», включая, тем самым, потребителя в рекламный дискурс, соотнесенный с различными иными культурными элементами бытия (кино, детективы и т.п.), очерчивая место индивида в удобном и комфортном мире потребления.

Рекламный ролик МТС 2017 г. с участием Ж-К. Ван Дамма демонстрирует действие такой риторической фигуры как ирония. По мысли Р. Барта именно иронический взгляд на рекламу позволяет «заключить ее в кавычки», «переживать рекламу не как фатальность, а как цитату»[7]. Действительно, рекламный ролик «Забугорище» предполагает перекомбинирование смысловых единиц рекламы 2016 г. «Безлимитище», центрировавшейся вокруг патриотической темы и гордости за огромные просторы страны. В «Забугорище» эти темы сохраняются, но, благодаря новой комбинаторике дискурсивных элементов, сворачиваются в мифологическую тему «души».

Носителем иронии в рекламном ролике 2017 г. является герой Ж.-К Ван Дамма (условный «иностранище»). Он, находясь на яхте посреди океана в компании с неизменным Д. Нагиевым, совершает сложные движения ногами из арсенала восточных единоборств, которым, как известно аудитории, он искусно владеет, и произносит на русском языке слова, отсылающие к рекламному тексту «Безлимитища»: «Выехал – не турист, туристище! Вокруг посмотри – океанище течет! А люди – иностранища!». «Заключение в кавычки» и представление в качестве цитаты идеи патриотического «Безлимитища» приподнимает «иностранище» Ван Дамма над «патриотом» Нагиевым, поскольку «иностранище» оказывается носителем ценностей, связанных с владением «искусствами», к которым относится карате, кикбоксинг, а также умение говорить по-русски (что для иностранной «звезды» является высшей планкой). «Иностранище» превосходит «патриота» по всем параметрам, это, в частности, проявляется в присутствии слона в ролике «Забугорище», превышающего по размерам и весу «патриотического» медведя из ролика «Безлимитище».

Ироническая фигура рекламного сообщения приоткрывает для читателя рекламного текста возможность выйти из-под обаяния «заботливой» рекламы, погружающей потребителя в зону комфорта и согласия с миром «российских» ценностей, завернутых в удобную телевизионную упаковку, однако, срабатыванию механизма иронии препятствует понятие

[7] Барт Р. Система моды. Статьи по семиотике культуры. М: Издательство им. Сабашниковых, 2003. С. 434.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

«души», эффектно вставленное в образовавшийся дискурсивный разрыв «патриотическим» героем «лица бренда»: «Жан-Клод, здесь не ногами, здесь душой нужно». Понятие «душа» склеивает расползающиеся фрагменты символической реальности «мира МТС», собирая воедино все возможные культурные конструкты, наполняющие тему «души» конкретным содержанием: от самых простых («русская духовность» versus западные технологии) до более сложных, связанных с произведениями русской литературы и философии. Главный эффект этой рекламной конфигурации – комфортное размещение потребителя в понятном и близком «мире», конструируемом посредством трансляции ценностей бренда.

Дополнительные смыслы, которые несет фигура рекламного героя Ван Дамма, работают, скорее, в интересах «патриотической» (вовлекающей потребителя) составляющей дискурса МТС, чем иронической (деконструирующей и дешифрующей). Прежде всего, это личность актера Ж-К. Ван Дамма, представленного СМИ как «друга Путина»[8], и ничего не имеющего против, например, проведения концертов и шоу в Чечне, бойкотируемых многими западными селебрити[9]. Благодаря этому, любимый многими кинозрителями мира, известный своими запоминающимися ролями в кино актер получает приятный широкому российскому потребителю оттенок «н**а**шести», позволяющий его рекламному герою идеально сочетаться с идеями «патриотизма» и «души» («духовности»), ставшими в 2016-2018 гг. основными ценностями бренда «МТС» и успешно им эксплуатируемыми в рекламных кампаниях. Эти ценности, сформированные целенаправленным брендингом, настолько укрепляют общий уровень доверия к бренду, что скандалы, связанные с обвинениями «МТС» в недобросовестной рекламе, заключающейся в несообщении некоторых особенностей рекламируемых тарифов, а также жалобы потребителей как на тариф «Безлимитище», так и на тариф «Забугорище» его не подрывают и не вредят репутации бренда[10]. Ценности коммерческой репутации и прав потребителей оказываются в ситуации российского рынка настолько несущественными, что успешно замещаются предельно абстрактными и эфемерными идеями «патриотизма» и «духовности», транслируемыми брендом «МТС».

Мифологическое понятие «российскость», как необъятность, широта просторов, над которыми «никогда не заходит солнце», раскрывается в рекламных роликах банка «Тинькоф». Из всех российских банков «Тинькоф» является в 2017 г. лидером по финансированию своих рекламных проектов. Однако «российскость» в рекламе «Тинькофф» противоречива и герои рекламных роликов неоднозначны. Рекламный дискурс онлайн-банка двуслоен. Верхний символический ряд предъявля-

[8] Жан-Клод Ван Дамм: «Ваши мужчины меня раздражают». Segodnya.ua. 7.09.2010. [Электронный ресурс] / URL: http://www.vandamme.ru/ru/news/2010/07-09-2010.htm. Дата обращения: 20.07.2018.

[9] Звезд призывают вернуть деньги за концерт в Грозном. Open-Space.ru 12.10.2011. [Электронный ресурс] / URL: http://os.colta.ru/news/details/31009. Дата обращения: 20.07.2018.

[10] МТС: в чем подвох «Забугорища»? TELECOM. 17.07.2017. [Электронный ресурс] / URL: http://www.tdaily.ru/news/all/95/41519; ФАС возбудила дело против МТС из-за рекламы тарифа «Smart Безлимитище». Коммерсантъ.ru 17/10/2016. [Электронный ресурс] / URL: https://www.kommersant.ru/doc/3118750. Дата обращения: 20.07.2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ет актуальность современных технологий и представляется, например, героем имиджевой рекламы банка «Экстремальная поездочка по России» («Страна и солнце»). Герой ролика, сотрудник банка, подобно Джеймсу Бонду, совершает все возможные и невозможные экстремальные трюки с использованием транспортных средств от велосипеда до вертолета и самолета, для того, чтобы доставить карту «Тинькофф» в самые труднодоступные места. Путь героя проходит сквозь бескрайнюю страну, соединяя в одной точке (точке карты «Тинькофф») время и пространство. Соприкосновение города и пустыни, гор и снегов очерчивает место дискурса «Тинкофф», обеспечивающего единство разнородных элементов. Такое «единство разнообразного» и становится основной ценностью, вокруг которой выстраивается идея бренда. Вездесущий герой мифологии «Тинькофф» приходит к каждому как неизбежность.

«Каждый», то есть потребитель, оказывается местом актуализации дискурса «Тинькофф», преобразуя «единство разнообразного» в «разнообразие единого». Потребители, герои рекламного ролика «Кешбэк живыми деньгами с Tinkoff Black», объясняют достоинства карты «Тинькофф» с кешбэком и рассказывают о выгоде получения бонусов от множества покупок. Посредством героев рекламы («простых потребителей») «дискурс Тинькофф» образует поверхностный орнаментальный слой на всей системе потребления и включает ее в себя, выстраивая «мир Тинькофф», за верность предлагающий потребителю парадоксальную услугу – тратя, экономить.

Верность – это единственное, что требует бренд «Тинькофф» от потребителя. Никаких возвышенных личностных качеств и ценностей (подобно рекламе Сбербанка) «Тинькофф» не транслирует, наоборот, часто наносит урон собственной репутации. Так, в апреле 2018 г. управление Федеральной антимонопольной службы по Москве признало недобросовестной рекламу карты Тинькофф Банка, утверждающую возможность получения определенного процента на остаток по счету и cash back в размере до 5% за любые покупки и снятие денег в любом банкомате без комиссии[11]. И это не единственный скандал, связанный с «Тинькофф» «Мир Тинкофф» оказывается обманчивым и способным поворачиваться к потребителю своей изнаночной нелицеприятной стороной.

«Обширность и нескончаемость России» в качестве ценности бренда имеет второй символический план, подразумевающий включение «каждого», в том числе и социальных групп, приверженных криминальным субкультурам. Существуют примеры таких рекламных практик «Тинькофф», отсылающих к тюремной теме и нацеленных на вовлечение специфических молодежных субкультур в «мир Тинькоф»[12].

Таким образом, герой рекламного сообщения оказывается, одновременно, знаком рекламного дискурса и отношением знаков или их комбинаторностью. В качестве рекламного означающего, герой лишен собственного

[11] Реклама карты Тинькофф Банка вновь признана недобросовестной. Banki.ru 06.04.2018. [Электронный ресурс] / URL: http://www.banki.ru/news/lenta/?id=10377726. Дата обращения: 20.07.2018.

[12] Реклама Тинькофф Банка с упоминанием «АУЕ» признана ненадлежащей. Banki.ru 13.05.2018. [Электронный ресурс] / URL: http://www.banki.ru/news/lenta/?id=10328227. Дата обращения: 20.07.2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

содержания и является именем, вмещающим идею рекламной мифологии. Абстрактное понятие как «точка пристежки» рекламного дискурса, опустошая знак, включает его в систему означающих, подчиненных единым кодирующим принципам.

Однако «герой» как знак, выражающий рекламную идею, вынужден располагаться в поле рекламы в определенном отношении к другим знакам и размещаться таким способом, чтобы идея предъявлялась в своей развернутости. Соответственно, герой становится последовательностью знаков, высказыванием или текстом. Такой текст есть специфическая конфигурация поля рекламы (дискурса), образующего особую «складку» в месте «героя». Герой представляет собой некое притягивающее пространство, своеобразный центр рекламного дискурса, очерчиваемый по особому контуру.

Герой рекламы выполняет функцию «вырезания» рекламных фигур, он придает им специфические очертания. Контур «складки» делает возможным обозначение идеи, лежащей в основании рекламного сообщения, однако, лишь в пределах очерчиваемого героем локуса. Место героя всегда наполнено абстрактным понятием рекламной мифологии, это понятие может быть высказано лишь на языке героя, артикулировано им.

Рекламный дискурс, одновременно, оказывается и структурированным, и неструктурированным. Его упорядочивание происходит в присутствии героя. Речь идет о том, что не существует кодов или правил организации дискурса до и вне обозначения или именования. Наличие героя как имени собирает в точке именования различные дискурсивные фрагменты поля рекламы и предъявляет их в некой комбинаторности. Поскольку осуществляемая в рекламе комбинаторика знаков сама по себе есть игровая практика, позволяющая символическим пластам сдвигаться относительно друг друга, рекламный дискурс отличается текучестью форм и конструированием множества конфигураций.

Герой становится точкой, сквозь которую проходит фрагментированный рекламный дискурс, в ней разрозненные темы образуют «складчатую» (слоистую) целостность. Такая «складчатость» выявляет структуру бренда, формируемого по аналогии с «личностью», обладающей уникальными ценностями. Герой, соответственно, предъявляется как носитель всех качеств такой «личности» или некоторых из них, делая социальную систему потребления удобным и понятным «миром». Потребитель, в свою очередь, соглашаясь с ценностями бренда и героя, вовлекается в эту систему, позволяя ей снова и снова совершать свои операции.

Усвоение языка бренда потребителем обеспечивает включение конфигураций рекламного дискурса в язык социальной повседневности, делает бренд элементом культуры. Реклама же, присваивая язык социальных ценностей, через потребительские практики приобщает индивида к различным социокультурным сферам и конструирует новые культурные пространства.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Каролина-Джоанна ГОМЕС / Karolina-Dzhoanna GOMES

Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина, Екатеринбург, Россия
Аспирант

Ural Federal University n.a. the first President of Russia B. N. Yeltsin, Yekaterinburg, Russia
Ph.D. Student
gomeskjoanna@gmail.com

АНТИГЕРОЙ КАК КОГНИТИВНАЯ КОНЦЕПЦИЯ ИСКУССТВА

В теории и практике искусства последних двух десятилетий случился «этический поворот» и одним из важнейших аспектов нового этического дискурса искусства является проблема встречи аудитории с морально провокационным искусством. В данной статье речь пойдет об одном из элементов морально провокационного искусства – аморальном герое или антигерое с точки зрения его возможного влиянии на морально мотивированные действия аудитории. Через критическое описание ряда современных западных философских концепций, в фокусе которых находятся моральные, этические и эстетические проблемы искусства (в т.ч. «этицизма» (B. Gaut), «умеренного автономизма» (J. Anderson, J. Dean), «умеренного морализма» (N. Carroll), морального критицизма (D. Jacobson) и «когнитивной тривиальности» (J. Stolnitz)), предложено рассмотреть антигероя как когнитивную концепцию искусства. В статье отмечена ценность эмпатии к аморальному герою для морального познания, а также большой потенциал эмпирических исследований посвященных влиянию художественных антигероев на аудиторию. Поскольку феномен аморальных художественных героев является не только проблемой литературоведения или искусствознания, но и социальных практик, в статье используются результаты различных исследований из области когнитивной психологии и социологии.

Ключевые слова: антигерой, аморальный герой, эмпатия, этицизм, умеренный автономизм, умеренный морализм, когнитивная тривиальность, этика искусства, моральное понимание, моральная грамотность, синепатия.

ANTI-HERO AS THE COGNITIVE CONCEPT OF ART

In the art theory and practice of the last two decades has occurred an "ethical turn" and one of the most important facets of the new ethical discourse of art is the problem of meeting with morally provocative art. In this article, I am referring to one of the elements of morally provocative art - an immoral hero or anti-hero and his possible influence on the morally motivated actions of the audience. Through a critical description of a number of modern Western philosophical concepts, which focus on the moral, ethical and aesthetic problems of art (including "ethicism" (B. Gaut), "moderate autonomism" (J. Anderson, J. Dean), "moderate moralism "(N. Carroll), moral criticism (D. Jacobson) and "cognitive triviality" (J. Stolnitz)), I suggest to consider the anti-hero as a cognitive concept of art. The article also highlights the value of empathy with an immoral hero for moral cognition, as well as the great potential of empirical research on the impact of anti-heroes on the audience. Since the phenomenon of immoral art heroes is not only the problem of literary criticism or art history but also of social practices, the article uses the results of various studies in the field of cognitive psychology and sociology.

Key words: Anti-Hero, Immoral Hero, Empathy, Ethicism, Moderate Autonomism, Moderate Moralism, Cognitive Triviality, Ethics of Art, Moral Understanding, Moral Understanding, Cinempathy.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

В фокусе современного этического дискурса искусства находится трансляция аморальности и ее влияние на эмоции и поведение человека. Важно обозначить, что этический дискурс искусства состоит из двух разных, но связанных между собой аспектов. Одним из них является моральный статус самого художника, а другим «моральный статус самого художественного объекта, с его пугающим воздействием на человека, и, как следствие, подвергаемого цензуре[1]. Влияние вымышленных художественных образов, а именно аморальных героев или антигероев на эмоциональное состояние и поведение человека, является одной из наиболее острых проблем, связанных с моральным статусом художественного объекта. Теория и практика исследований, посвященных данной проблематике долгое время были сильно оторваны друг от друга, так как, на протяжении многих веков философами, художниками и критиками безапелляционно принималась за истинную идея о влиянии искусства на аудиторию. Лишь недавно специалисты в области нейробиологии, психологии, экспериментальной философии начали проводить эмпирические исследования, посвященные этико-эстетической проблематике искусства и для последних двух десятилетий характерен «этический поворот» в теории и практике искусства. Возрождение этической критики искусства или появление «нового морализма»[2] неслучайны, так как в эпоху постоянной трансляции жестокости в медиа и моральных провокаций современного искусства само «этическое ДНК»[3] аудитории начинает меняться. Провокационное современное искусство способно вывести зрителя из его этической зоны комфорта.

Современные концепции западной этико-эстетической мысли. Новый морализм в искусстве

Взгляды философов на моральную вселенную искусства неоднократно менялись, и одной из ключевых этико-эстетических концепций еще со времен античности был морализм. Морализм в искусстве означает доминирование рассуждений о морали при оценке художественного произведения. Американский философ и искусствовед Ноэль Кэролл отметил, что для мыслителей античности вопросы единства этического и эстетического, прекрасного и добродетельного даже не ставились под вопрос[4]. Центральной установкой морализма Платона (которого в той или иной степени придерживались Ж.-Ж. Руссо, Л. Н. Толстой и Б. Шоу) была идея об опасности искусства, чья эстетическая сила может вдохновлять людей на поступки и идеи[5]. Многих философов искусства последних десятилетий вдохновлял морализм Дэвида Юма, который утверждал, что моральные дефекты работы являются также и эстетическими.

[1] Berleant A. Artists and Morality: Toward an Ethics of Art. Leonardo, 1977. P. 196.

[2] Именно под таким словосочетанием Пол Макнейл объединяет критические направления в философии этики и искусства. Macneill P. Ethics and the Arts, 2014. P. 168.

[3] ДНК – духовно-нравственная культура // Закс Л.Н., Эйнгорн Н.К. Основы эстетики и этики: курс лекций. Екатеринбуг, Издательство Уральского университета. 2013. С. 200.

[4] Carroll Noël. N. Art and Ethical Criticism: An Overview of Recent Directions of Research, 2000. P. 350

[5] Jacobson D. In Praise of Immoral Art, Philosophical Topics, vol.25, no.1, 1997. P. 156.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Противоположной концепции морализма в искусстве является позиция формалистов XVIII века, для которых искусство стало свободным от морально-этических оценок. Формалисты утверждали, что мораль не имеет значения при оценке качеств произведения искусства, *как искусства*[6]. Данную позицию укрепили в XIX веке представители эстетизма в искусстве, и ее отлично отразил Оскар Уайлд в своей фразе «Нет книг нравственных или безнравственных. Есть книги, написанные хорошо, или же написанные плохо. Вот и все»[7].

За последние двадцать с лишним лет в западной философии искусства возникли и получили развитие несколько концепций «нового морализма»: *умеренный автономизм, умеренный морализм, этицизм* и *когнитивная тривиальность*. *«Умеренный автономизм»* – это направление философской мысли рубежа XX и XXI веков, созданное Джеймсом Андерсеном и Джеффри Дином[8]. Умеренные автономисты пытаются доказать, что эстетические изъяны произведения выводятся не из аморального содержания, а из факта *несоответствия* собственному жанру, так как аморальность, транслируемая произведением искусства, не всегда дает возможность воспринимать его соответствующим образом[9]. Например, трагическая история может не вызывать жалости у зрителя из-за того, что главный герой совершил морально неприемлемый поступок. Моральные дефекты произведений, таким образом, влияют лишь на восприятие, которое в свою очередь связано с эстетическими качествами искусства. «Умеренный автономизм» возник как критика концепции *«умеренного морализма»*. Несмотря на то, что оба направления считают несоответствующее восприятие искусства эстетическим дефектом, они различаются тем, что для «умеренного морализма» моральный аспект искусства всегда является первостепенным. Позицию «умеренного морализма» развил американский философ и искусствовед Ноэль Кэролл, который утверждал, что «моральные проблемы могут быть настолько центральными для структуры некоторых произведений искусства, в частности, для нарратива, что их трактовка становится доминирующей при оценке эстетического качества произведения искусства»[10]. «Умеренный морализм» утверждает, что аморальность не всегда деформирует работу, но моральный дефект может считаться эстетическим, если он мешает воспринять работу предписанным ею образом[11]. Ноэль Кэролл указывал на несостоятельность теории умеренных автономистов, так как они не учитывали огромное количество факторов, влияющих, как на моральное, так и эстетическое несовершенство произведений искусства. Кроме того, концепция «умеренного автономизма» фактически совпадает с концепцией «умеренного морализма», если признать, что причина, которая делает работу морально дефектной, является ровно той же, что делает ее эстетически дефектной.

Современные философы искусства, такие как Ричард Моран, Мэттью Киран и Берри Гаут – все в той или иной степени придерживаются морализма Дэвида Юма. Ричард Моран говорит о том, что аморальная работа не может заставить благочестивого человека сопережи-

[6] Macneill P. Ethics and the Arts, 2014. P. 167.
[7] Caroll N. Art and Ethical Criticism: An Overview of Recent Directions of Research, 200. P. 351.
[8] Peek E. Ethical Criticism of Art. [Электронный ресурс] / URL: https://www.iep.utm.edu/art-eth/. Дата обращения: 15.02.2018.
[9] Ibid.
[10] Macneill P. Ethics and the Arts, 2014. P. 168.
[11] Caroll N. Art and Ethical Criticism: An Overview of Recent Directions of Research, 200. P. 374.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

вать предписанным ею образом и в этом, соответственно, заключается ее эстетический недостаток[12]. Концепцией, доводящей этическую критику искусства до абсолюта, является «этицизм» Берри Гаута, утверждающий, что оценка произведений искусства может происходить только через моральные стандарты. «Если произведение искусства поощряет получение удовольствия от беспричинных страданий других, это говорит и об эстетической и этической дефектности и устанавливает дальнейшую базу для связи морали с любой эстетической оценкой качества произведения искусства»[13]. В рамках позиции «этицизма» Гаут не раз ссылался на Маркиза де Сада, позиционируя его романы как пример «этически нездорового»[14] искусства, не только по причине их содержания, но и из-за того, что автор лично манифестировал наслаждение страданиями других. По мнению Гаута, добродетельное искусство положительно характеризует человеческие качества самого художника[15], то есть «этицизм» довольно прямолинейно связывает моральные характеристики художественной работы с ее автором.

По мнению критика «нового морализма» Дэниела Якобсона, основной недостаток «этицизма» заключается в том, что многие теоретики морализма упускают суть, поскольку все время говорят так, как будто абсолютно ясно то, чем является моральное значение произведения искусства[16]. То есть, идея о важности искусства как медиума для трансляции этических ценностей на протяжении всей истории принималась философами, теоретиками и практиками искусства как нечто априорное. Лишь недавно появились эмпирические подтверждения взаимосвязи между этикой и эстетикой, и нейропсихологические исследования показывают, что, поскольку одна и та же часть нашего мозга реагирует на этические и эстетические раздражители[17], в частности, в префронтальной коре головного мозга[18], то эстетический опыт всегда будет связан с эмоционально-*ценностными* процессами[19]. Однако эффект воздействия морально приемлемого искусства, равно как и аморального, на аудиторию все еще остаются малоизученными. Моралисты искусства в большинстве своем говорят о воспитательной пользе морально достойных произведений, но эмпирических подтверждений тому перенимает ли аудитория положительные качества героев из кинофильмов или художественной литературы, в реальной жизни нет.

Где лежит грань между особенностями художественного языка и действительной аморальностью и что такое «аморальное искусство» – эти вопросы входят в круг интересов философов искусства, художественных критиков, искусствоведов уже не одно столетие. На данный момент среди философов искусства нет консенсуса относительно того, чем является аморальное искусство. Дэвид Юм определял

[12] Jacobson D. In Praise of Immoral Art, Philosophical Topics, vol.25, no.1, 1997. P. 160.
[13] Macneill P. Ethics and the Arts, 2014. P. 172.
[14] Ibid. P. 169.
[15] Ibid.
[16] Ibid. P. 174.

[17] Bao Y. Complementarity As Generative Principle: A Thought Pattern for Aesthetic Appreciations and Cognitive Appraisals in General; Front Psychol., Vol. 8. [Электронный ресурс] / URL: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/28536548. Дата обращения: 19.05.2018.
[18] Macneill P. Ethics and the Arts, 2014. P. 180.
[19] Liu J. Toward Model Building for Visual Aesthetic Perception. [Электронный ресурс] / URL: https://www.hindawi.com/journals/cin/2017/1292801/. Дата обращения: 17.02.2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

аморальное произведение искусства как произведение, выражающее пагубную с этической точки зрения идею, призывающую примириться с грехом или к эмоциональному сопереживанию аморальному герою или поступку[20]. Излюбленными примерами подобных произведений для большинства «новых моралистов» стали роман Владимира Набокова «Лолита» и фильм Лени Рифеншталь «Триумф Воли» в силу парадоксальности их воздействия на воспринимающего.

И Юм, и Платон сходятся на том, что аморальное искусство, учитывая его способность влиять на человека, может иметь только отрицательные последствия[21]. Дэниел Якобсон предлагает примирить морализм Юма и концепцию формалистов («Искусство ради искусства»), выдвигая собственную этико-эстетическую концепцию аморальности как когнитивной функции искусства. Дэниел Якобсон приходит к выводу о том, что «то, что должным образом является моральным дефектом произведения искусства, может позитивно сказаться на его эстетической значимости»[22]. Аморальность может выступать в качестве когнитивной концепции искусства, так как морально шокирующая работа может расширить наше понимание моральных и морально-этических аспектов бытия[23]. Согласно Дэниелу Якобсону, аморальное содержание произведения искусства является скорее не недостатком, а достоинством работы, так как оно выполняет определенную этическую функцию и позволяет взглянуть на моральные проблемы с разных *этических перспектив* [24]. В поддержку концепции Дэниела Якобсона, можно сказать, что полный потенциал произведения искусства может так никогда и не быть реализован без зрительского отклика, добиться которого в век визуальной и информационной перегруженности, не используя моральные провокации очень сложно.

В пользу концепции Дэниела Якобсона применительно к проблематике восприятия аморальных героев в искусстве говорят результаты исследований в области когнитивной психологии и социологии, проводившиеся в последние несколько лет. Согласно когнитивной психологии помимо поведенческого опыта, приходящего в результате взаимодействия индивида с реальной окружающей средой, есть еще другая ментальная модель, которая формирует более сложные картины мира при помощи воображаемых действий. Эта вторая ментальная модель, несмотря на ее чистую воображаемость, все равно представляется человеку «правдивой»[25], и именно она активизируется во время взаимодействия с искусством. По Вольфгангу Халлету ментальная модель второго типа очень гибкая, поэтому индивид может оценивать, как реалистичных, так и фантастических героев литературных произведений искусства через призму собственных этических взглядов[26]. Для ментальной модели вымышленный мир романа и действия, предпринятые литературными героями, в равной степени, как и собственное представление читателя об альтернативном мире, имеют тот же когнитивный статус, что и информация, воспринимаемая им из опыта в реальном мире[27]. Ментальные этические модели являются одной

[20] Jacobson D. In Praise of Immoral Art. 167 p.
[21] Ibid. P. 157.
[22] Ibid. P. 162.
[23] Macneill P. Ethics and the Arts, 2014. P. 171.
[24] Jacobson D. In Praise of Immoral Art. 167 p.

[25] Hallet W. Can literary Figures Serve as Ethical Models? Walter de Gruyter. 2008. P. 203.
[26] Ibid. P. 203.
[27] Ibid.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

из ключевых когнитивных функций во время взаимодействия индивида с искусством.

Важно отметить, что сам характер подачи информации о персонажах в искусстве усложняет понимание того, насколько элементы, приписанные этической моделью читателя, являются частью характера литературного героя[28] . Выходит, что характеристику персонажа как аморального дает скорее не автор, а читатель или зритель, так как при этической оценке аморальных действий героев большое значение играет его собственная система ценностей. Художественный герой, как и ментальная этическая модель, являются когнитивными конструкциями, что дает возможность аудитории расширять и даже менять моральный статус персонажей. Также на этическую оценку поступков героев произведений искусства помимо индивидуальных этических моделей аудитории влияют и другие факторы, например, стереотипические роли, такие как «убийца» и «жертва», которые косвенно подводят нас к этическим суждениям.

Активация ментальных этических моделей при считывании психики героя художественного произведения очень сильно воздействует на умонастроение человека, меняя его. Однако опасаться смены умонастроения (mental disposition) не стоит, так как она «обогащает запас возможных форм опытности (experientality) человека, предлагая разнообразные взгляды на привычную жизнь и расширяя через примеры, а не через теорию наше знание о жизни»[29] . Если подобные инсайты происходят в сознании человека при встрече с искусством, то можно сказать, что его этические модели также содержат рефлексивные и саморефлексивные сферы, при помощи которых читатель/зритель сам для себя становится предметом этических суждений. Данный высокий уровень взаимодействия с искусством, доходящим до саморефлексии, позволяет говорить о возможности эмпатии к аморальным героям.

Антигерой как когнитивная концепция искусства

Аморальный герой или антигерой художественного произведения – персонаж, стремящийся к деструктивности и осознанно преступающий законы морали. Литературная энциклопедия дает такое определение антигерою: «антигерой – тип литературного героя, подчеркнуто лишенный героических черт, но занимающий центральное место в произведении и выступающий в той или иной степени «доверенным лицом» автора; условно вычленяется в типологии литературных характеров»[30].

Аморальные герои художественных произведений являются важной частью моральной вселенной искусства. Аморальные поступки героев могут давать новое моральное понимание без грубого дидактизма. Дэниел Якобсон предупреждает теоретиков искусства об опасности этической критики, которая заключается в том, что она побуждает нас игнорировать то, что может быть изучено с разных этических точек зрения, не давая возможности просмотреть на мир «нездоровым» взглядом[31]. Проблема восприятия аморального героя приводит к вопросу о статусе героев художественных произведений вообще. Предметом много-

[28] Hallet W. Can literary Figures Serve as Ethical Models? Walter de Gruyter. 2008. P. 201.
[29] Ibid. P. 207.

[30] Литературная энциклопедия терминов и понятий / Рос. акад. наук, ИНИОН, [Федер. прогр. книгоизд. России]; гл. ред. и сост. А.Н.Николюкин. М.: Интелвак, 2001.
[31] Jacobson D. In Praise of Immoral Art. 169 p.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

летних дебатов является вопрос о том, могут ли герои интерпретироваться исключительно как некий эффект, созданный повторяющимися в изложении элементами, или героев стоит рассматривать как сущности, созданные словами, но способные существовать автономно и даже давать новое знание о человеке?[32] Если придерживаться второй точки зрения, то одним из факторов, позволяющих говорить о влиятельном статусе героев является способность человека им сопереживать.

При восприятии аморальных героев важную роль играет эмпатия, как «особая форма эстетического опыта, в результате которого сюжет произведения искусства отображается в нашем сознании»[33]. Эмпатия – это «когнитивное состояние, возникающее в результате попыток понять другого человека»[34]. Открытие зеркальных нейронов, которые активируются у индивидов в момент наблюдения за какими-либо действиями (но не в момент совершения действий самостоятельно) расширило понимание природы эмпатии к героям художественных произведений[35], особенно это прослеживается на примере литературы. Интеркорпореальность или телесное и контекстуальное знание, основанные на зеркальных механизмах, является основным источником наших знаний о других и нашего эмпатического понимания. Зеркальные нейроны обеспечивают психологическую базу для эмпатии читателей к героям произведений, так как они помогают читателю воспринимать эмоциональный опыт героя или даже начать испытывать те же эмоции. Помимо зеркальных нейронов, феномен эмпатии связывают с эволюционной психологией, социальной мотивацией или вуайеризмом[36].

Однако эмпатия не обязательно связана с просоциальным поведением. Моралисты искусства (как и морально чувствительная аудитория) часто говорят об опасности эмпатии к негативным персонажам и аморальным героям. Феномен эмпатии к аморальным героям напрямую связан с проблемой отождествления. Как аудитория мы часто рискуем «потерять себя» в художественных персонажах, чрезмерно отождествляясь с ними, и отражая их эмоциональное состояние[37]. Экранные средства массовой информации, в частности, фильмы или телевизионная хроника, которые часто предлагают идентифицировать себя с негативными персонажами, склонными к насилию и садизму, действительно дают причины для опасений по поводу пагубного влияния на эмоциональное состояние (провоцирование агрессии), имитаций (копирования преступлений) и стирания границы у человека между собой и объектом эмпатии. Экранная эстетика часто умышленно прибегает к манипулированию эмпатией к аморальным персонажам, используя эстетические приемы, такие как привлекательные образы, неожиданные световые и цветовые решения или музыкальное сопровождение. Исследователи даже начинают вводить специальную терминоло-

[32] Jannidis F. Character. Handbook of Narratology. Walter de Gruyter GmbH & Co KG. 2014. P. 30.
[33] Абрамова А. В. Эмпатия как фундамент морального опыта. Известия ТулГУ. Гуманитарные науки. 2014. №1. С. 3 .
[34] Stadler J. The Empath and the Psychopath: Ethics, Imagination, and Intercorporeality in Bryan Fuller's Hannibal. Film-Philosophy, 21(3). 2017. P. 422.
[35] Hanenberg P. Cognitive Culture Studies. Kobo Editions. 2018. P. 10.
[36] Jannidis F. Character. Handbook of Narratology. Walter de Gruyter GmbH & Co KG. 2014. P. 41.
[37] Stadler J. The Empath and the Psychopath: Ethics, Imagination, and Intercorporeality in Bryan Fuller's Hannibal. Film-Philosophy, 21(3). 2017. P. 421.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

гию, выделяя тем самым эмпатические особенности кинематографа. Так, философ Роберт Синнербринк ввел понятие *«синепатия»* ("cinempathy"), рассматривая кино как особый медиум этического опыта, описываемого как «динамическое движение между полюсами эмпатии и симпатии»[38].

Ряд исследователей когнитивистики искусства и аффективной нейробиологии заявляет, что существуют эволюционные преимущества понимания и предсказания чувств и действий других людей во время сопереживания аморальным героям[39]. Иными словами, сочувствие антигероям дает человеку шанс получить «пробуждающий этический опыт» (evoking ethical experience)[40] и, в конечном счете, эмпатия к антигероям в искусстве может иметь большую познавательную ценность.

Безусловно, способ морального познания через антигероев будет доступен не всем, так как определенной части аудитории свойственна моральная сверхчувствительность. Ричард Моран называет подобное состояние сопротивлением воображению (imaginative resistance) – такой форме воображения, при которой человек, воспринимающий искусство не хочет быть вовлеченным в те идеи, которые оно предлагает[41]. В таком случае зрителю или читателю будет тяжело воспринимать работу с аморальным героем, и некоторые произведения искусства будут для него попросту «морально недоступными»[42]. Кроме того, существуют опасения, что если мы будем активно взаимодействовать с произведениями искусства, содержащими аморальные идеи, то они могут потенциально изменить нас в худшую сторону. В таком случае речь идет о морально опасных антигероях.

Морально опасные антигерои как социальная проблема

Определенный интерес представляют когнитивные процессы, возникающие во время ментального воспроизведения антигероев кино или литературы. После Второй мировой войны отношение к феномену свидетельства страданий изменилось, стало принято отворачиваться от изображений жестокости, так как пассивное созерцание ставит зрителя в позицию неэтичного соучастия. «Смотреть на травмированные тела значит «эротизировать зверства»»[43]. Кроме того, большую роль в этико-эстетическом дискурсе искусства играет укорененная в человеческом сознании и в общественном этическом образовании мысль о том, что аморальное в искусстве может побудить к аморальным поступкам.

Может ли жестокое искусство повысить преступность? Однозначного и эмпирически доказанного ответа на этот вопрос пока нет. Некоторые философы искусства, такие как Джером Стольниц выступают против каких-либо предположений относительно влияния искусства на поступки и знания о морали. Концепция «когнитивной тривиальности» Джерома Столница говорит о том, что искусство отражает лишь те моральные установки, о которых человек уже знае[44]. То есть, любой аморальный или добродетельный нарратив в искусстве является трюизмом, следовательно,

[38] Ibid.
[39] Ibid. P. 420.
[40] Sinnerbrink R. Cinematic Ethics: Exploring Ethical Experience through Film. Routledge. 2015.
[41] Jacobson D. In Praise of Immoral Art. 185 p.
[42] Ibid. P. 190.
[43] Benford S. The Ethical Implications of HCI's Turn to the Cultural, 2015. P. 20.
[44] Stolnitz J. On the cognitive triviality of art. 1992. P. 191.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

не может стать причиной аморального или добродетельного поступка индивида. Данная позиция не утверждает, что человек не может воспринимать некоторые моральные аспекты какого-либо произведения как нечто новое, но отмечает, что акт воздействия происходит по причине того, что зритель, слушатель или читатель уже «морально чувствителен»[45] к той или иной проблеме. Искусство, безусловно, воздействует на людей, но результатов исследований объективно доказывающих, что последствия трансляции аморальности приводят к соответствующим *поступкам,* на данный момент нет. Большинство медиа исследователей и психологов соглашаются со свидетельствами того, что жестокость, транслируемая медиа (например, фильмами), увеличивает агрессию в отдельно взятых людях, но ни одно исследование не подтвердило наличие связи между аморальностью в искусстве с жестоким или криминальным *поведением* [46]. Несмотря на то, что в истории существует множество прецедентов копирования аморальных поступков и даже преступлений с главных героев книг, фильмов и компьютерных игр, данная область восприятия человеком антигероя как примера для подражания до сих пор изучена плохо. Предположительно, аморальные поступки героев художественных произведений или компьютерных игр не являются первопричиной преступлений, но, возможно, влияют на то, *как* их совершают[47]. Перечислим несколько кейсов, скопированных с художественных антигероев преступлений, которые в свое время широко обсуждались в СМИ.

Минимум восемь убийств были частично или полностью заимствованы из киноленты «Прирожденные убийцы» (1994) Оливера Стоуна, все обвинения, выдвинутые семьями жертв против режиссера как частично ответственного в преступлениях, были сняты. В вину Стоуну вменялось то, что его фильм открыто побуждает к насилию, так как главные герои – любовники Микки (Вуди Харрельсон) и Меллори (Джульетт Льюис) по сюжету отправляются в путешествие по Америке, во время которого постоянно убивают людей. Режиссер Оливер Стоун на обвинения отвечал, что жестокость есть в каждом из нас и его кинолента лишь указывает на это, как и на то, что современные медиа поощряют в нас эту жестокость[48].

Несколько изнасилований и убийств были связаны с фильмом «Заводной апельсин» режиссера Стенли Кубрика, снятого по роману Энтони Берджеса. Преступления произошли во время первого проката фильма в Великобритании и были скопированы с преступлений, которые совершал главный герой Алекс (Малкольм МакДауэлл) и его банда[49]. «Заводной апельсин» общественность обвинила в пропаганде насилия, после чего фильм сняли с проката.

В 2012 году Джеймс Холмс застрелил 12 людей и ранил 70 на премьере фильма «Темный рыцарь: возрождение легенды» в ки-

[45] Macneill P. Ethics and the Arts. 2014.
[46] Phillips N. Violence, Media Effects, and Criminology. 2017. P. 4.
DOI: 10.1093/acrefore/9780190264079.013.189 Дата обращения: 20. 07.2018.
[47] Ibid.
[48] Brooks X. Natural born copycats. [Электронный ресурс] / URL: www.theguardian.com/culture/2002/dec/20/artsfeatures1. Дата обращения: 23. 02.2018.
[49] Retake on Kubrick film ban. 1999. [Электронный ресурс] / URL: https://www.theguardian.com/uk/1999/sep/11/alantravis. Дата обращения: 20.07.2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

нотеатре Аврора в Колорадо. Свидетели инцидента утверждали, что Джеймс Холмс называл себя Джокером (антигерой из комиксов про Бэтмена) и выглядел как он[50]. СМИ предположили, что поступок Холмса был «скопирован» с сюжета из комикса, где Джокер открыл огонь в кинотеатре.

Несмотря на большое количество скопированных преступлений, прямая причинно-следственной связь между аморальными поступками героев в искусстве и насильственными преступлениями остается недоказанной[51]. До сих пор никто не изучал *причины* взаимосвязи агрессивности аудитории с жестокостью в медиа, и того, почему именно жестокие люди считают такое поведение нормативным[52]. Мета-анализ эмпирических исследований, посвященных эмоциональной реакции на жестокость в медиа Синтии Хоффнер и Кеннета Левина показал, что сопереживание (эмпатия) связано с меньшим удовольствием от насилия в медиа, в том числе и в искусстве. Иными словами, те, кто способны разделять негативные эмоции других людей, стараются избежать просмотра сцен насилия и наблюдения за вовлеченных в него героев произведений[53]. Лонгитюдные исследования психологов (Krahé, B., Möller, I; Mößle, T., Kliem, S., & Rehbein, F.) последних лет опровергают то, что эмпатия влияет на решение о том, пользоваться ли аудио и видео-продукцией, содержащей жестокий контент, так как их результаты показали, что уровень воздействия насилия со стороны СМИ за один год снизил уровень изначально высокой эмпатии, что свидетельствует о десенсибилизации[54]. Таким образом, со временем человек может вырабатывать иммунитет к аморальности в медиа. Ссылаясь на упомянутые выше результаты эмпирических исследований о влиянии трансляции жестокости в медиа, необходимо отметить, что:

1. Большинство из них отражает реакцию на жестокость в СМИ и компьютерных играх, что не дает возможности с уверенностью делать выводы о влиянии на индивида аморального *искусства*, так как известно, что «перцепция искусства и неискусства отличается на нейронном уровне»[55];

2. Существующие исследования зрительского отношения к жестокости в медиа принимают во внимание лишь гендерную и возрастную специфику, не учитывая своеобразие жанров, демографию зрителей и культурные различия.

3. Многие исследования психологов основываются лишь на результатах опросов, а ответы респондентов могут быть ненадежными.

[50] Phillips N. Violence, Media Effects, and Criminology. 2017. P. 4. DOI: 10.1093/acrefore/9780190264079.013.189 Дата обращения: 20.07.2018.
[51] Hoffner C. A. Enjoyment of Mediated Fright and Violence: A Meta-Analysis. Media Psychology, 7(2). 2005. P. 209. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0702_5 Дата обращения: 15.07.2018.
[52] Ibid.
[53] Ibid.
[54] Vossen H. G. M. Longitudinal Relationship Between Media Violence and Empathy: Was It Sympathy All Along? The, Media Psychology, 20:2. 2017. P. 177, DOI: 10.1080/15213269.2015.1121825 Дата обращения: 15.07.2018.
[55] Bao Y. Complementarity As Generative Principle: A Thought Pattern for Aesthetic Appreciations and Cognitive Appraisals in General; Front Psychol., Vol. 8. P. 7 [Электронный ресурс] / URL: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/28536548 Дата обращения: 19.05.2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Заключение

Опираясь на вышеперечисленные исследования философов искусства, когнитивных психологов, нейробиологов, и социологов можно отметить тенденцию превращения теории искусства из дискуссии о его природе, элементах нарратива и идеологии в дискуссию о проблеме эмоционального соучастия аудитории: симпатии, эмпатии и зрительского самоотождествления.

Берри Гаут заявляет о том, что «искусство может научить нас тому, что этически правильно»[56]. Ноэль Кэролл отмечает широкие возможности различных граней искусства, которые человек действительно ценит в ракурсе углубления знания о морали. Дэниел Якобсон глубоко симпатизирует идее о том, что «провоцируя в нас эмоции и предлагая нам их осмыслять как реакции на нарратив, искусство участвует в процессе некоего «*морального понимания*»»[57]. Последнее человек, как правило, получает извне, и, стараясь не допустить «заражение или дезориентацию» через взаимодействие с аморальным искусством, он не дает себе шанса понять «ценностный словарь»[58] другого, ведь суть объективной этики заключается в видении сквозь различные перспективы, даже если они чрезмерно искажены. Такое видение «*морального понимания*» еще не настолько развито, чтобы назвать его теорией, но вектор движения уже предложен. Современное искусство может транслировать этические проблемы без морализаторства, которое, как правило, отталкивает и не способствует «*моральному пониманию*». Возможности, которые аморальное содержание произведений искусства дает художественному миру и самопознанию аудитории, не изучены. Этическая критика искусства, вызывающего эмпатию к антигероям, может быть опасна, так как она «ограничивает людей в этом искаженном аморальном видении мира, которое может, в конечном счете, сделать человека морально грамотнее»[59].

[56] Jacobson D. In Praise of Immoral Art. P. 193.
[57] Ibid.
[58] Ibid.
[59] Ibid. P. 169

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Екатерина Эдуардовна СУРОВА / Ekaterina SUROVA

Военная академия связи имени Маршала Советского Союза С.М. Буденного, Санкт-Петербург, Россия
Профессор кафедры № 1 Гуманитарных и социально-экономических дисциплин
Доктор философских наук

The S. M. Budjonny Military Academy of the Signal Corps, Saint Petersburg
Department of Humanities and Social Sciences
Doctor of Sciences in Philosophy, Professor
esurova2005@mail.ru

Наталья Владимировна БУТОНОВА / Natalya BUTONOVA

Независимый исследователь, Россия

Independent Researcher, Russia
ram0606@rambler.ru

СТРАТЕГИИ ИДЕНТИФИКАЦИОННЫХ ПРАКТИК И ИДЕОЛОГИЯ POST-WORK

Статья посвящена идентификационным практикам в контексте формирующейся новой идеологии труда и досуга. Идентификация индивида в современном мире обретает набор характеристик, препятствующих однозначности выводов при проведении исследований. Это такие характеристики как гибкость, мобильность, виртуальность и др. Такая особенность идентификационной практики влияет на характер любых видов человеческой деятельности, меняет в том числе и характеристики труда. Экспансия работы в жизненном пространстве индивида приводит к необходимости переоценки соотношения труда и досуга, выявления творческого потенциала досуговых практик и выработки новых стратегий идентификации. Но вопрос о соотношении самих практик «труда» и «досуга» не имеет отчетливо обозначенной границы. Отсюда встает вопрос и о «мире без работы» как специфическом пространстве человеческой деятельности. «Мир без работы» на данный момент сам является, скорее, проблемой, чем ее решением. Тем не менее, он предоставляет более широкие возможности и открывает новые перспективы для порядков самоидентификации, чем существующая парадигма трудовой деятельности.

Ключевые слова: идентификация, досуговые практики, мобильность, креативность, стратегии компенсации, жизненный проект, стиль жизни, «мир без работы», Post-Work.

THE STRATEGIES OF IDENTIFICATION PRACTICES AND POST-WORK IDEOLOGY

The article is devoted to identification practices in the context of the emerging new ideology of work and leisure. Identification of an individual in the modern world acquires a set of characteristics preventing unambiguous of conclusions in the conduct of research. These are such characteristics as flexibility, mobility, virtuality, etc. Such feature of identification practice influences character of any kinds of human activity, including changes characteristics of work. Expansion of work to life space of the individual results in need of revaluation of a ratio of work and leisure, revealing the creative potential of leisure practices and elaboration of new identification strategies. But the question of the relationship between the very practices of "work" and "leisure" has no a clearly marked border. Hence the question also arises of a "world

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

without work" as a specific space of human activity. "The world without work" at the moment is more likely a problem than solving the accumulated problems. Nevertheless, it provides more opportunities and opens new prospects for the order of self-identification than the existing work paradigm.

Key words: Identification, Leisure Practices, Mobility, Creativity, Compensation Strategies, Life Project, Lifestyle, “World Without Work”, Post-Work.

Глобальные культурные и общественные изменения, происходящие на протяжении последних десятилетий, внедрение в повседневную жизнь технологий, которые в прошлом веке занимали место лишь на страницах научно-фантастических романов, политические и экономические процессы, ставящие под сомнение некогда господствовавшие принципы суверенной целостности национальных государств, приводят к структурным сдвигам во всех областях жизни как индивидов, так и общества в целом. В связи со столь существенными изменениями в социокультурном пространстве человек оказывается дезориентирован. Определенность в любых его представлениях как о себе, так и об окружающем мире исчезает. В этих условиях актуализируется и проблематизируется ряд тем, связанных с идентичностью, которая становится одной из центральных для гуманитарного дискурса.

Идентичность, по выражению З. Баумана, рождается как проблема, и, прежде всего, как задача[1], именно тогда, когда распадаются социальные связи, когда неопределенность окружающего мира приводит к необходимости некоего постоянства, которое и обнаруживает себя в самоопределении. При этом оказывается, что сама идентичность перестает восприниматься как нечто наличествующее, и ее очевидность ставится под сомнение. Она становится целью, тем, что необходимо изобрести или выбрать из альтернативных вариантов. Идентичность, как возможность соразмерного восприятия реальности, утрачивает стабильность. Сам термин распадается на ряд понятий, среди которых первичное значение обретает «идентичность» как соотнесенность объектов в пространстве возможного опыта, «идентификация» как процесс изменения соотнесенности данных объектов и «самоидентификация» как специфическая рефлексия Самости по отношению к определяющим экзистенциальным значениям[2].

В контексте данного исследования имеет смысл акцентировать внимание на процессе идентификации. Динамика соотнесенности объектов в пространстве возможного опыта позволяет нам утверждать, что идентификация ситуативна. Она оптимизирует коммуникативный опыт при антропологической и информационной перегруженности. Также она позволяет индивиду формировать повседневные практики, допуская инвариантность контекста, что дает возможность индивиду выстраивать «ближний мир» собственной реальности в пер-

[1] См.: Bauman Z. Identity: conversation with Bendetto Vecchi. Polity Press, 2004. P. 18.

[2] Подробнее об этом: Сурова Е.Э. Идентичность. Идентификация. Образ СПб.: Изд-во СПбГУ, 2011. 228 с.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

спективах реализации собственной креативности. Это приводит к конструированию идентичности, которая в таком случае представляется как процесс, где индивид «узнает себя и конструирует смыслы»[3] в постоянно меняющемся контексте. М. Кастельс в связи с этим утверждает, что ключевым принципом современности, раскрывающемся одновременно в экономическом и социокультурном порядке становится принцип гибкости: гибкими являются пространственно-временные показатели межличностных и общественных взаимодействий («реальная виртуальность»), параметры труда и вознаграждения за него, восприятие экзистенциальных режимов и пр.

На присутствие в семантике идентичности аспекта изменчивости обратил внимание еще П. Рикер в работе «Повествовательная идентичность», раскрыв антиномичность временной самотождественности и тождественности в ее вневременном измерении. В первом случае понятие идентичности восходит в своем значении к латинскому «idem», что значит «в высшей степени сходное», «аналогичное», «то же самое», «одно и то же», что противолежит по смыслу «различному», «изменяющемуся». Во втором случае идентичность интерпретируется как «самость», тождественность себе, в противоположность «иному» и «другому». Такая идентичность выстраивается человеком самостоятельно в соответствии с определенными нормами и идеалами. Но за этим следует «дробление» значений, при котором осмысленность как таковая теряется, ибо смысл, по мнению данного автора, лишается своих пределов, что приводит к «конфликту интерпретаций».

Активная позиция индивида по отношению к реальности и динамический аспект идентичности анализировались с позиций конструктивистского подхода в рамках символического интеракционизма такими авторами как П. Бергер, Т. Лукман, И. Гофман. Для данного подхода характерно смещение акцентов с эссенциалисткой трактовки идентичности на конструктивистскую, что представляется вполне симптоматичным для современной культурной ситуации. Будучи зависимыми от социокультурного контекста, теории идентичности, как отмечают Бергер и Лукман: «...всегда включены в более общую интерпретацию реальности; они «встроены» в символический универсум с его теоретическими легитимациями и видоизменяются вместе с характером последних»[4]. «Кризис идентичности» оказывается релевантным современной эпохе, описываемой как «эра пустоты», «индивидуализированное общество» и т. д., только в том случае, если мы по-прежнему приписываем идентичности некие устойчивые свойства. Тогда как в модели социальной реальности, воспринимаемой с позиции ролевой теории, идентичность приобретается в процессе социального взаимодействия, причем характер взаимодействия напрямую зависит от той роли, которую исполняет индивид в данный момент времени. С этой точки зрения личность оказывается крайне неустойчивой и непостоянной, она подлежит переформатированию в зависимости от каждой конкретной социальной ситуации. Как писал П. Бергер в работе «Приглашение в

[3] Кастельс М. Информационная эпоха. М.: ГУ ВШЕ, 2000. С. 29.

[4] Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. М.: Медиум, 1995. С. 281.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

социологию»: «Самоидентификацию мы получаем от общества, и она нуждается в социальной поддержке, причем постоянной», и далее: «...каждое действие социальной процедуры <приема в члены> влечет за собой выбор самоидентификации, и наоборот, каждая самоидентификация нуждается в особой социальной процедуре <приема> для выживания»[5]. Можно сказать, что происходит самостное переживание роли, исполняемой индивидом в рамках социального ритуала персонально. Т.е. роль не столько навязывается, сколько самим индивидом воспринимается как неизбежная.

Если говорить о современном интересе к проблеме идентификации в культуре, то он не снижается. Причем, в ряде случаев мы встречаемся со специализацией отдельных проблем в данном пространстве, где лидируют исследования в области этно-национальной идентичности, можно указать, к примеру, работы отечественной исследовательницы Малыгиной И. В.[6] В частности, данный автор отмечает: «Идентичность как способ разрешения экзистенциальных вопросов «кто я?» и «с кем я?» становится зачастую объяснительным принципом социокультурной динамики и межкультурного взаимодействия»[7]. Но и в персональных практиках повседневности, в формировании досугового проекта как индивида, так и общественных групп, опыт самопознания имеет первостепенное значение, что также отмечают современные авторы.

Но если с точки зрения социальных взаимодействий индивид «страдает», его личность представляется как «расколотая» и постоянно пересобираемая для решения конкретных общественных задач, то в порядках современных культурных практик вырабатываются стратегии, позволяющие компенсировать рост скорости смены идентификационных показателей. Так, в связи с все возрастающей мобильностью и повышением степени социальной неопределенности, и, благодаря вовлеченности в разнообразные коммуникативные сообщества, организованные по кластерному принципу, мы оказываемся погруженными в постоянный процесс реинтеграции идентичности. Для характеристики изменений, которые происходят в системах репрезентации и идентификации индивида в обществе, созданном сетевыми технологиями, современные исследователи используют понятия «электронной идентичности» (A. Viseo), «мобильной идентичности» (M. Poster), которые подчеркивают аспект изменчивости и трансгрессивные возможности виртуальной личности. Т.е. индивид получает возможность, следуя собственным избранным ролевым образам одновременно воспроизводить и образные позиции, обусловленные социальным контекстом. Число позиций в идентификационных практиках может, по сути, быть любым, согласуясь лишь с числом коммуникативных актов, имеющих принципиальное значение для человека. Так, исполняя обязательные роли социокультурных стратегий (семейные, профессиональные и т.д.), мы получаем возможность отыгрывать

[5] Бергер П. Приглашение в социологию. М.: Аспект Пресс, 1996. С. 95-96.
[6] Малыгина И.В. Динамика этнокультурной идентичности: мировые тренды и российская специфика // Культура культуры. 2017. № 1 (13). С. 12; Малыгина И.В., Ярошенко Н.Н. Традиция и идентичность в сценарии глобального проекта // Культура и образование. 2016. № 4 (23). С. 9-13; и др.
[7] Малыгина И.В., Ярошенко Н.Н. Традиция и идентичность в сценарии глобального проекта // Культура и образование. 2016. № 4 (23). С. 10.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

большое число различных сценариев, степень обязательности осуществления которых принципиально ниже. К тому же виртуальные практики предполагают более гибкий режим включенности, правила игры здесь могут быть сообразны социальным представлениям и обладать некоторой устойчивостью, а могут формироваться непосредственно по ходу действия.

Специфика сетевой коммуникации посредством обмена сообщениями в режиме реального времени, или в «отложенных порядках» дает широкие возможности для «игр с идентичностью», причем как в виртуальном, так и в реальном контекстах[8]. Трансформация жестких заданных рамок, очерчивающих границы самовосприятия, в лабильные игровые конструкции виртуальной личности позволяет выстраивать разнонаправленные идентификационные модели, отрицая, таким образом, саму модернистскую трактовку целостности Я. Зачастую непрерывность «метаморфоз» будет способствовать устойчивости Самости, претендующей на «демиургию», что приводит индивида к различным возможностям репрезентации себя в реальности, да и самой реальности, вплоть до выхода за пределы «представимого».

Активность индивида в построении Самости, таким образом, переходит и на выстраивание/корректировку социокультурной реальности в целом. Это так называемое «конструирование социальной реальности». Одной из важнейших категорий становится категория «свободного времени». В дальнейшем она дополняется представлением о доступности любых точек пространства. Соответственно, пространственно-временное структурирование обретает новую специфику, а, следовательно, требует, наряду с привычным режимом «социальной обязательности» (труда различного порядка) вводить и менее жесткий режим досуга. То, что появление массового досуга обусловлено высвобождением для большой части населения времени, не обремененного обязательствами «работы», представляет тривиальную постановку вопроса. Речь идет о времени, затрачиваемом, в идеале, на самореализацию индивида. Это физическое совершенствование, секс, обеспечение комфорта и удовольствия, получение новых навыков «из любопытства», интеллектуальная нагруженность, духовное развитие и творческое созидание. Причем, появление представления о самосовершенствовании как о неотъемлемой части свободного времени во многом связано с идеей «рациональной рекреации», возникшей в 60-е гг. XIX в. Так, Крис Роджек, профессор социологии Лондонского университета, описывает как средний класс, обеспокоенный моральным разложением и распространением инфекционных заболеваний в среде рабочих, организовал компанию «за наведение порядка в досуговой активности рабочих и привитие им привычек бережливости, усердия и саморазвития»[9]. В

[8] См.: Bechar-Israeli H. From 〈Bonehead〉 to 〈cLoNehEAd: nicknames, play, and identity on internet relay chat // Journal of computer mediated communication. Volume 1, Issue 2, September 1995. [Электронный ресурс] / URL: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00325.x/full Дата обращения: 30.08.2018.

[9] Rojek C. Decentring leisure. SAGE Publications, 1995, p.14: Middle-class fears of moral decay and physical contagion resulted in campaigns to clean up the leisure activities of deserving workers and to instil in them habits of thrift, industry and self-improvement.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

рабочих районах создаются арт-галереи, которые рекомендовалось посещать представителям низшего класса для совершенствования морального облика. Кроме того, в среде рабочих распространяется идея том, что «в здоровом теле здоровый дух», с помощью которой обосновывается необходимость занятий физическими упражнениями и спортом. Для совершения пеших прогулок на свежем воздухе создаются парки – «легкие города». Рациональная рекреация постепенно становится все более популярной еще и потому, что организованные игры, спорт и обучение были восприняты многими рабочими, мечтающими о вертикальной мобильности как способах самосовершенствования для себя и своих детей[10].

Идея рекреации в XX в. находит свое ярчайшее выражение в концепциях урбанизма и нового урбанизма. В первую очередь здесь стоит упомянуть идеи Ле Корбюзье («Урбанизм» 1925 г.), ориентированные на функциональность жилища. В этой концепции уже появляются предложения «мобильности» (в первую очередь, интерьеров) и ориентированности на самореализацию человека в повседневности (требования к освещенности дома и др.). К концу XX в. формируется концепция «нового урбанизма» (Стефанос Полизоидес), в которой само городское пространство переориентируется на возможности активной самореализации индивида. Речь идет о новом стиле жизни, «пешеходности», экологичности и активности жителей в формировании городской среды, что меняет в восприятии саму концепцию городской жизни, предлагая популярный лозунг: «Это наш город!». Креативность жителей в данном пространстве приводит к появлению групп и движений, ориентированных на организацию жизни как специфическую досуговую деятельность, где в идентификационную модель включается и топологическая ориентированность.

Идеи самореализации, тесно связанные с идеей контроля со стороны общества, вынужденно балансируют между «пользой» и «наслаждением», которые интерпретируются персонально, в зависимости от целевых установок по осуществлению «жизненного проекта» и востребованными оказываются лишь те порядки, которые в личностном плане выглядят привлекательными.

«Жизненный проект» представляет определенную стилевую концепцию, выстраиваемую сообразно «брендам», к числу которых можно отнести различающиеся по ценностным ориентирам показатели: профессиональные, рекламные, социальные и пр. Осуществляется переход от «образа жизни» к «стилю жизни», где новая экзистенциальная идеология выстраивается за счет целостности существующих стереотипных форм. М. Кастельс[11] писал, что «стиль жизни» вытесняет представления о традиционных идентификационных практиках. Так, ярким выражением этого становятся стилевые концепции «старости», когда возрастные «нормативы» (занятость, внешняя стилистика образа, здоровье, социальные функции и т.д.) уходят на второй план по отношению к активности индивида в социальной, творческой и духовной самореализации (возможность получения нового образования, реализация себя как «молодого» ученого или худож-

[10] Rojek C. Decentring leisure. SAGE Publications, 1995. P. 15.

[11] Кастельс М. Информационная эпоха. М.: ГУ ВШЕ, 2000.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ника и пр.), избираемыми формами деятельности (от бездеятельности и посвящения себя детям внукам в традиционном режиме, до продолжения продвижения в карьерном плане), заботой о физическом состоянии и здоровье (занятия спортом или иными физическими и духовными практиками) из которых складывается как самоощущение и идентификационные перспективы индивида, так и отношение окружающих к нему. Речь идет именно о степени активности, из которой формируются ключевые концепции «старших» возрастных категорий: дряхлая старость, традиционная активная позиция «пенсионеров», «третья молодость» и т.д.

Возрастные репрезентативные параметры, таким образом, утрачивают свою определенность, как и показатели социальной, половой, профессиональной и пр. принадлежности, объединяясь лишь наиболее общими стереотипными образами-маркерами. Топологические «привязанности» начинают включать в себя и новые «места» – сайты, разворачивающие топологию виртуальных связей, а, следовательно, выстраивающие новые идентификационные стратегии в режимах повседневности. Деятельность стремится к «непрофессионализму» – досуговым занятиям, границы которых заведомо неопределенны. Таким образом, стратегия жизни нашего современника в некотором смысле оказывается «мозаичной» (А. Моль), хотя сама «мозаика» потенциально может предполагать и выстраивание грандиозного, целостного и уникального «шедевра жизни», которая, правда, чаще оказывается соотносима с рекламной листовкой.

В связи с полинаправленной структурой общественных взаимодействий организация жизни также осуществляется в новом режиме, предполагая принципиально возросшую степень мобильности, особенно в повседневности. Такая мобильность влияет, в первую очередь, на досуговые практики, которые определяются по отношению к пространственным и временным показателям (дальность и частота перемещений, условность и гибкость режима дня, ориентированного персонально и/или ситуативно), по отношению к формам и числу взаимодействий, а также по использованию современных информационно-коммуникативных технологий в обыденном общении, хотя можно перечислить и многие другие показатели. В ходе тривиальных досуговых взаимодействий происходит «встреча с Другим», т.е. осуществляется непрерывность идентификационно-коммуникативных актов, обеспечивающих «связь с реальностью» для индивида. В условиях множественности таких актов, как мы уже упоминали, происходит дезориентация, но социокультурное пространство вырабатывает новые «правила игры» для решения данной проблемы. Оно само оказывается ориентировано «проективно». Речь в данном случае идет о том, что социальное действие определяется «проектом», т.е. целевой установкой, организованной в рамках определенной «коллективной идеи», внутри которой вырабатывается групповая персоналистская позиция, позволяющая при «слабых взаимодействиях» реализовывать различным индивидам совместную культурную практику. Это могут быть общие увлечения «модными» видами деятельности: «hand-made», спортом, культурными акциями (хэппенингами, квестами, флеш-мобами и пр.) и т.д. Такие установки, безусловно, выходят за пределы «идеологии труда», хотя могут реали-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

зовываться и внутри «трудовых коллективов», имеющих как традиционные, так и нетрадиционные формы.

В связи с вышесказанным мы можем создать некоторый набросок классификации проективности. Таковой будет включать различение проектов в рамках художественного творчества, «подручного» созидания, заботы о здоровье и физическом состоянии, интеллектуальное взаимодействие, путешествия, релаксации. Если «жизненный проект» абстрактно предполагает индивидуальную заинтересованность в удовольствии от его осуществления, то в реальности происходит изменение проективности в сторону активности персоналистских групп. Т.е. досуговая деятельность во многом подразумевает «разделенное удовольствие», способствующее формированию досуговых групп, базирующихся на идеологии «Мы-идентичности». Именно для таких сообществ характерен рост динамики от общества потребления к обществу пользования. Стратегии общества потребления в силу активности персоналистских сообществ существенно трансформируются, переориентируясь на креативный потенциал участников. Собственно, сама идея «пользования» появляется во французской социологии еще в 70-е гг. XX в. (М. де Серто), но востребуется в современных исследованиях. Современный индивид, формирующийся в первую очередь по отношению к ценностям повседневности, где важнейшим элементом является самореализация, постепенно снижает/утрачивает потребность в стереотипных потребительских стратегиях. Тормозит данный процесс в большей степени «перегруженность». Нехватка свободного времени в силу интенсивности новых социокультурных стратегий и их обилия, имеющих характер многоплановой досуговой деятельности, удерживает стереотипные режимы пассивной потребительской практики.

Досуг перестает восприниматься как отдельная изолированная часть жизни, как обособленная область самореализации и самоудовлетворенности. Вместе с этим начинает меняется и убежденность в том, что работа является центром жизненных интересов всех «нормальных» людей и основой общества. Опыт досуга, оказывается, прекрасно совместим с офисом или цехом, а опыт ограничения и рутины, которые часто ассоциируются с оплачиваемым трудом, вполне согласуется со многими обычными формами досугового опыта. Так, например, пакетные туры, предложенные в XIX веке Томасом Куком и процветающие по сей день, сконцентрированные на комфорте и эффективности, рутинизируют туристический опыт, делая его механистичным, лишая спонтанности и разнообразия. Зачастую туристы, пересекая целые континенты, не покидают территории своих отелей, и/или не уходят далеко от своих экскурсионных автобусов. Тогда как такие виды деятельности, как путешествия, фитнес, рукоделие и т.д., которые изначально относились к области досуга и хобби, благодаря медиатехнологиям, например, в пространстве видеоблоггинга становятся источниками дохода для своих обладателей. Здесь непосредственно сталкиваются символические роли «работы» и «досуга», демонстрируя мобильность и гибкость этих категорий.

Эту ситуацию можно рассмотреть как пресловутое «стирание граней» между трудом и досугом. Но это не совсем так. Формируется

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

новое понимание труда, в котором границы хоть и представляются гибкими, тем не менее, отчетливо присутствуют. Во-первых, труд предполагает совокупность «серьезных» показателей, включающих обязательность позиций оплаты и выполнения обязательств перед «заказчиком». Во-вторых, труд деперсонализирован, т.е. авторская позиция в нем не является существенной, а, следовательно, речь идет не столько об удовольствии от деятельности, сколько о строгом выполнении поставленной задачи. В-третьих, труд в существенной степени ориентирован на обозначение социальной позиции индивида, а также на стратификацию общественных связей.

Тем не менее, эти позиции становятся менее строгими, а досуговая деятельность в некоторой степени позволяет обеспечить и заработок, и социальный статус. Это становится возможным, прежде всего, благодаря изменению идеи труда: от дихотомии «работа-служение» до противопоставленности «деятельности рутинной – деятельности креативной». Объем рутинной деятельности сокращается, либо она преобразуется. По крайней мере, в представлении индивида может дополняться интерпретациями, позволяющими выделять в ней креативные элементы. Сама креативность понимается как полутворчество, изменение форм «ближнего бытия». Т.е. движение по пути доминации креативной деятельности приводит к тотальной вовлеченности индивида в процесс деятельности, что меняет постановку вопроса о свободном времени. Креативный труд поглощает потенциально все время индивида, претендуя даже на сокращение режима рекреации. Но подобного рода экспансия относится не только к позиции креативного труда. Оплачиваемый труд в целом осуществляет колонизацию свободного времени. Эти тенденции вызывают беспокойство и активно обсуждаются в последнее время в рамках движения Post-Work[12].

Процессы, о которых говорили еще в начале 60-ых годов прошлого века, связанные с уменьшением рабочей недели, гибкими графиками, увеличением продолжительности отпусков, повышением реальных доходов и обширной системой социального обеспечения, должны были привести по мнению многих исследователей «к реальной свободе и реальному выбору для индивидов»[13]. Но подобные прогнозы попросту не оправдались. Вместо «атаки досуга», по выражению Рейсмана, и высвобождения креативного потенциала трудовой и досуговой деятельности, в социальном пространстве возникает явление, описанное Г. Стендингом в работе «Прекариат: новый опасный класс»[14], которое опровергает оптимистичный взгляд на последствия информационной революции. На наш взгляд, правомерность выделения прекариата в отдельный класс сомнительна, но сам анализ происходя-

[12] См. например: Frayne D. The Refusal of Work: The Theory and Practice of Resistance to Work. London: Zed Books, 2015; Srnicek N.and Williams A. Inventing the future: Postcapitalism and World Without Work. Verso, 2015; Beckett A. Post-work: the radical idea of a world without jobs// The Guardian. Fri 19, Jan 2018. [Электронный ресурс] / URL: https://www.theguardian.com/news/2018/jan/19/post-work-the-radical-idea-of-a-world-without-jobs?CMP=share_btn_link. Дата обращения: 30.08.2018.

[13] Rojek C. Decentrig leisure. Rethinking leisure theory. SAGE Publication, 1995. P. 92.

[14] Стэндинг Г. Прекариат: новый опасный класс. М.: Ад Маргинем Пресс, 2014.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

щих перемен и тех опасностей, которые они несут, не вызывает вопросов. Проблемы, описанные Г. Стендингом, подтверждаются и другими исследованиями. Так, поиск работы превращается в саму работу, а «дисциплина, требуемая трудоустройством, непрерывна и требует постоянного самоконтроля»[15]. Тогда как возможность свободного распоряжения рабочим временем гибких графиков приводит к увеличению затрачиваемых на работу часов, что и демонстрирует исследование ученых из Германии и Великобритании[16]. При этом, как отмечают Ник Срнчек и Алекс Уильмс: «Работа превратилась в нашу идентичность, которая является единственным средством истинной самореализации»[17]. В попытках преодолеть данные противоречия, последователи Post-Work выступают за ряд мер, таких как за сокращение рабочих часов, введение универсального базового дохода, адаптацию рабочих мест и офисных центров, изменение статуса домашнего труда и труда по уходу за детьми. Эти меры позволят, по их мнению, перейти от сопротивления экспансии работы на индивидуальном уровне к построению новой децентрированной идеологии труда и реализации в полной мере креативного потенциала досуговой деятельности.

На наш взгляд, «мир без работы» на данный момент сам является, скорее, проблемой, чем решением накопившихся проблем[18]. Возможные негативные последствия для экологии со стороны Четвертой индустриальной революции, которая является технологической основой Post-Work и опасность неоколониализма со стороны «общества досуга» развитых стран – это лишь небольшая часть вопросов, которые возникают при обсуждении данного проекта. Тем не менее, «мир без работы» предоставляет более широкие возможности и открывает новые перспективы для порядков самоидентификации, чем существующая парадигма трудовой деятельности.

[15] Frayne D. The Refusal of Work: The Theory and Practice of Resistance to Work. London: Zed Books, 2015. P. 77-78.

[16] Lott, ChungH. Gender Discrepancies in the Outcomes of Schedule Control on Overtime Hours and Income in Germany // European Sociological Review, Vol. 32, Issue 6, 1 Dec 2016. P. 752-765. DOI: //doi.org/10.1093/esr/jcw032

[17] Srnicek N.and Williams A. Inventing the future: Postcapitalism and World Without Work. Verso, 2015. P. 230.

[18] См. в этой связи развернувшуюся дискуссию вокруг работы Ника Срнчека и Алекса Уильямса «Изобретая будущее: посткапитализм и мир без работы» [Электронный ресурс] / URL: https://thedisorderofthings.com/2015/11/11/reinventing-the-future/ Дата обращения: 30.08.2018.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург, Россия
Институт бизнес-коммуникаций, заведующий кафедрой рекламы и связей с общественностью
Старший научный сотрудник Центра фундаментальных исследований культуры
Российского НИИ культурного и природного наследия им. Д.С. Лихачёва
Кандидат философских наук

Saint-Petersburg State University of Industrial Technology and Design, Saint Petersburg, Russia
Head of the Department of Advertising and Public Relations at the Institute of Business Communications
D. S. Likhachev Russian Institute of Cultural and Natural Heritage, Russia
Senior Researcher of the Center for Fundamental Research of Culture
Ph.D. in Philosophy
michail.stepanov@gail.com

ЦИФРОВАЯ ЭСТЕТИКА В КИНО, ИЛИ О ЧЕМ ЗАГОВОРИЛИ ВЕЩИ?

Статья посвящена анализу элементов цифровой эстетики в современном кино. «Цифровая эстетика» – фиксирует происходящие в современном мире процессы освоения цифровыми технологиями (медиа, компьютерной визуализацией и т.д.) предметного мира. В узком смысле под цифровой эстетикой понимается достижение эстетических эффектов (эмоционального и аффективного опыта) цифровыми медиа. Целью исследования является выявление взаимосвязи между специальными визуальными эффектами в кино и их семантической значимостью. Автор статьи задается вопросом, в чём феноменальность спецэффектов, сообщающих объектам, поверхностям и текстурам субъектную функцию источника действия? Как цифровая эстетика преображает наш опыт? Основные результаты исследования: выявлена специфика воплощения цифровой эстетики в кино; показано, как ключевые элементы цифровых спецэффектов – пиксель, морфинг и глитч – приобретают семантическую значимость, наполняя кино новым содержанием; обнаружено, что общей чертой внедрения и развития цифровых технологий работы с изображением в кино стало преображение последнего – кино вышло за пределы движущейся картинки и стало чем-то большим, способом расширения опыта.

Ключевые слова: цифровая эстетика, медиа, кино, цифровое кино, морфинг, глитч, медиатеория, новые медиа.

DIGITAL AESTHETICS IN THE CINEMA, OR WHAT DO THE "THINGS" THEMSELVES SAY?

The article is devoted to the analysis of digital aesthetics elements in modern cinema. "Digital aesthetics" – marks the processes of mastering digital technologies in contemporary culture. In a narrow sense, digital aesthetics refers to the achievement of aesthetic effects (emotional and affective experience) by digital media. The aim of the study is to identify the relationship between special visual effects in cinema and their semantic significance. The author of the article asks the question, what is the phenomenality of special effects? As digital aesthetics transforms our experience? The main results of the research: the specificity of digital aesthetics in cinema is revealed; it is shown how the key elements of digital special effects – pixel, morphing, and glitch – acquire semantic significance, filling the cinema with new content; it is found that a common feature of the introduction and development of digital technologies of work with the image in the movie was the transformation of the latter – the

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

movie went beyond the moving picture and became something more, as a way to expand our experience.

Key words: Digital Aesthetics, Media, Cinema, Digital Cinema, Morphing, Glitch, Media Theory, New Media.

Существует устоявшееся мнение, будто искусство, созданное при помощи цифровых технологий, должно само по себе напоминать нечто техногенное, компьютерное, в конце концов – кибернетическое. Так в целом и было ещё в 1990-е, когда кинематографисты начали осваивать возможности цифрового кино в жанре фантастики. Это проявлялось в форме отдельных спецэффектов 2D, 3D, анимации, чаще служащих декорацией, украшением с редким достижением смысловой значимости.

При этом, можно вспомнить ещё нецифровые эксперименты – фильмы датской «Догмы 95»[1], снятые на ручную камеру и принципиально отрицающие как любые технологические манипуляции и эффекты, так и драматургию. Несмотря на их незрелищность, принципиальную анти-иллюзорность и антитрюкачество, фильмы «Догма 95» с их зернистым, нарочито некачественным распадающимся изображением и звуком задавали новое эстетическое измерение, они стали одной из элементарных реализаций грядущей цифровой эстетики. Запрещая традиционные для кинематографа способы создания фильма, минимализм используемых технологий позволил воплотить сюжетный замысел только таким доступным способом. Вместе с этим новым способом открылись и новые чувственные горизонты, до этого лишь предполагаемые темные глубины и поверхности материального существования человека в нечеловеческом мире. По сути, технический эксперимент «догматиков» открыл доступ к стихии реальности в её подлинности и открытости опыта не событию, а состоянию. И именно поэтому их взгляд был подхвачен и растиражирован в аморфных калькированных фильмах независимого кино последующих лет.

Одним из крупнейших российских авторов, работающих с цифровой эстетикой, является Александр Сокуров. Его «Русский ковчег» 2002 года с непрерывным кадром, снятым цифровой камерой без монтажа, визуализирует идею непрерывности истории без склеек и спаек, которые возникают в режиме старых медиа, – книги, плаката или фотохроники. Следующие его фильмы, такие как «Солнце» (2005) с эффектами совмещения реальностей бомбежки и сна императора, создают дополнительные художественные значения и показывают эмоциональную логику императора, которую едва ли можно было показать иначе. В эссе «Франкофония» (2015) пикселизация символизирует виртуальность собеседника, а цифровые эффекты не имитируют другую историческую эпоху, а дополняют её. Сокуров создает художественное высказывание, используя элементы цифровой эстетики, создавая посредством этих технологий то, что было бы невозможно сделать иначе.

[1] Цыркун Н. Догма 95 // Искусство Кино. 1998. № 12. [Электронный ресурс] / URL: http://kinoart.ru/archive/1998/12/n12-article10 Режим доступа: 20.08.2018

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

К середине XX-го века утвердился повествовательный кинематограф – кино, рассказывающее истории, в рамках которого визуальные спецэффекты использовались зачастую только как отдельные трюки, дополнение к истории. Современные трансформации кинематографа помещают специальные компьютерные эффекты в центр зрелища, придают этому элементу ведущую роль в производстве смысла[2].

В настоящее время технологии переживают революцию. Кино изначально является высокотехнологичным, дорогостоящим предприятием. И если «Догма 95» провозглашала радикальный тезис – кино для всех – и пропагандировала ручную доступную камеру, то логично предположить и развитие кинематографа в другую сторону – сторону создания узкоспециального дорогого оборудования позволяющего производить уникальный продукт. Из последних экспериментов в этой области можно назвать открытие 75 Венецианского фестиваля – документальный фильм Виктора Косаковского «Акварель», снятый в новом формате 96 кадров в секунду. Эта техническая возможность, – снять фильм в формате 96 кадров в секунду вместо традиционных 24, – открывает совершенно иной кинематографический опыт зрителю. Зритель видит нечто новое, хотя смотрит на привычные капли дождя, волны и лёд; это неуловимое – окружающая нас реальность со своей драматургией, логикой, которая впервые открывается в своей художественной, эстетической полноте, конечно, при условии воспроизведения фильма с нужной частотой (стандарт частоты киносъёмки и кинопроекции должен быть одинаков).

Отмечу, что опыты с форматами 24, 48, 60, 120 кадров в секунду проводились и раньше, например Джеймсом Кэмероном, Питером Джексоном или Энгом Ли, однако простое использование нового гаджета в старой манере скорее вызвало вопросы, чем расширило зрительский опыт, поскольку чрезмерная детализация выявляла и демонстрировала декоративность кино, его сделанность: от грима актеров, до шаткости декораций как в телевизионных «мыльных операх», то есть сам факт использования новой технологии ещё не гарантирует новой эстетики.

Для того, чтобы внедрение и развитие цифровых технологий не прошло мимо кино и привело к его преображению, чтобы оно стало чем-то большим, чем просто движущейся картинкой, а именно проводником в мир человеческий, нечеловеческий и постчеловеческий, нужно, чтобы новому средству позволили делать что-то такое, что может только оно. Тогда, возможно, множество миров, которые всегда продуцировались кинематографом, перестанут быть параллельными реальностями, а станут обживаемой действительностью современного человека. Специфика новых цифровых технологий в кино заключается в том, что она открывает новые связи, уровни взаимодействия вещей и это не миметическая действительность, которой можно подражать как делают, например, субкультуры косплея, а перформативная, то есть укореняющаяся в нашем телесном опыте, реальность. Здесь, как и в современной медиакультуре в целом, следует говорить о цифровой эстетике, которая фикси-

[2] См. подробный анализ цифровых визуальных эффектов в кинематографе, которые по мнению автора не могут стать субститутом нарратива, но являются фундаментальными компонентами кино, необходимыми для создания повествования: Prince, St. Digital visual effects in cinema: the seduction of reality. London: Rutgers University Press, 2012.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

рует новые для медиа процессы освоения предметного мира, где принципиально важной является уже не технологичность производства цифровых объектов, а сами логики цифрового существования и трансформации нашего восприятия.

Говоря о цифровой эстетики сейчас, во второй половине 2010-х годов, можно столкнуться с сильным противодействием со стороны теоретиков медиа, утверждающих нерелевантность самого термина «цифровой». Так, Лев Манович отказывается от прилагательного «цифровой», поскольку, по его мнению, следует говорить о двух разных процессах – оцифровке и вычислении, он пишет: «новые медиа представляют собой соединение двух различных историй: медиатехнологий и цифровых вычислений. Важно отметить, что оно осуществляется в два этапа. Сначала медиаобъект переводятся из аналогового формата в цифровой код. Это превращает их в числовые данные, которые теперь могут подвергаться всем операциям, совершаемым компьютером. Здесь вступают в действие два самостоятельных понятия: цифровой код и вычисления. Новые медиа включают в себя две различные концепции: дигитального и вычислительного, которые соотносятся с идеями числового (дискретного) представления и компьютера (вычислительного устройства). Одна не предполагает другую: например, аналоговый компьютер может работать с непрерывными данными. Но поскольку цифровые медиа в действительности чаще всего используются в связке с компьютерами, две идеи были объединены. И все же набор качеств, которые относят к цифровым медиа, достаточно эклектичен и отсылает как к идее цифрового кодирования, так и к идее машинных вычислений. Однако идея дигитальности сама по себе вряд ли может отделить новые медиа от старых. Ключевым является не то, что медиа переводятся в цифровой код, а то, что в результате этого перевода с ними можно производить вычисления. С этой точки зрения термин цифровые медиа, ставший популярным в 1990-х годах, является не слишком удачным, поскольку он отражает лишь одну идею — идею дигитализации. Более подходящим был бы термин компьютерные медиа или, даже лучше, программируемые медиа»[3].

Приведенный мною объёмный фрагмент текста интересен, прежде всего, развернутой в нем аргументацией. Автор одновременно пытается ввести различие между новыми и старыми медиа, между цифровым и вычислительным, но также стремится показать некий новый «этап» теоретизирования – перешагнуть через дигитальное и говорить о вычислении и программировании, что представляется недостаточно убедительным, поскольку вычисления производятся при наличии чисел, запись которых возможна лишь благодаря цифрам.

Цифра[4] – это, знак, принятый и используемый для записи чисел, иначе говоря, это символ для обозначения количества. Как и любой знак записи цифра обладает неизменностью и узнаваемостью. Само слово «цифра» происходит от латинского cifra, которое в свою очередь берет начало в арабском صفر (ṣifr) «пустое место, нуль». Мне представляется

[3] Манович Л. Теории софт-культуры. / пер. с англ. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. С. 30-31.

[4] Ср.: Энциклопедия элементарной математики / Под ред. Александров П.С., Маркушевич А.И., Хинчин А. Я. Книга первая. Арифметика. М: Изд-во «Наука», 1951.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

важным сохранить эту этимологическую нить, метафизически соединяющую пустоту и множество. В стандартном европейском варианте существует всего десять цифр: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, с помощью которых может быть записано любое число, «число» которых бесконечно. Если говорить о вычислительности или о программировании, эти связи с системами счисления теряются, пропадает эвристичность обозначения. Десятичная позиционная система счисления, одна из наиболее распространённых. В цифровой технике используется двоичная система, соответствующая особенностям физических принципов, на основе которых работает элементная база современных электронно-вычислительные машин (ЭВМ или компьютеры), а в программировании могут использоваться разные, в том числе и шестнадцатеричная, системы. Когда мы говорим о цифре, мы говорим одновременно об ограниченности символической записи и бесконечной вариабильности производимого ими. Тем самым мы указываем на способность к производству, а не к результату в виде программ или девайсов, то есть мы указываем на то, что имеем дело с определенного рода пустой записью, которая может представить и заполнить собой бесконечность.

Использование прилагательного «цифровой» указывает на овладение абстракцией, на то, что она включена в наш человеческий опыт. Это крайне важно с эстетической точки зрения, поскольку цифра не только используется нами как составляющая счёта и числа, но, в тоже время, она являет собой само число, когда речь идёт о предметах в количестве от одного до девяти включительно. Без цифры не существуют числа, без цифры как символа числа невозможно вычисление.

Будучи системой записи, цифры указывают на ещё одну историю – историю письма. История знает много примеров, когда сильные империи завоёвывали страны, а покоренные народы вскоре начинали использовать те знаковые системы, которыми пользовались завоеватели. Так распространилась римская запись числа, затем через культурный и торговый обмен с арабским миром, более практичная индо-арабская система сменила римскую. Использование прилагательного «цифровой» напоминает об истории письма и указывает на экспансию цифровых технологий в настоящем. И наконец, то, что на русском формулируется как «цифровой» есть перевод английского digital, что, в свою очередь, происходит от латинского digitus – палец. Речь идёт о проникновении в мир электронов – цифровое пространство – и манипулирование через него вещами мира. То есть, «цифровое» – это не только о расчетах и цифрах, числах и т.п., но это и о возвращении телесности в технологические пространства, о чувственном опыте взаимодействия с природой во всём её многообразии.

Мне представляется важным оставить прилагательное «цифровой» в словосочетании «цифровая эстетика». Поскольку важные техно-культурные трансформации с 1990-х если и не привели к изменению антропологического типа, то привели к изменению эстетического опыта. Цифровые технологии открыли новую вещественную реальность, которая нас окружает и оказывает на нас воздействие. Это воздействие фиксируется в словосочетании «цифровая эстетика», так как современный мир эпохи «четвертой промышленной революции»[5], в условиях которого мы живем, изме-

[5] См.: Шваб, К. Четвёртая промышленная революция: пер. с англ. М.: Издательство «Э», 2017. 208 с.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

нился, и, следовательно, должно измениться понимание современности.

Цифровая эстетика возвращает подзабытую эстетику воздействия Аристотеля, эстетику, нацеленную на то, чтобы преображать и менять нашу жизнь. Современное искусство и кино, в частности, всё больше предлагает нам новый опыт, требует прохождения определенных порогов восприятия, пытается нас «достать», погружая за пределы существующих миров, давая опыт альтернативной реальности, преодолевая границы восприятия. Все новые медиа прошли путь от потрясающего воздействия к обыденному дистанцированному восприятию. Теоретик медиаискусства Оливер Грау пишет: «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 сужается. Привыкание стачивает иллюзию, вскоре ей уже не достаёт 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 ещё большей привлекательностью для глаз и ещё большим суггестивным потенциалом: такой новый медиум опять ввергает зрителя в пространство иллюзии»[6]. Тонкая балансировка на грани реальности и иллюзии – одна из характерных черт технологического искусства и кинематографа, в частности.

Случай «Прибытия поезда» братьев Люмьер, вызвавший панику в кинотеатре, именно об этом – «сила действия того или иного медиума, способного производить иллюзии, напрямую зависит от предшествующего медиального опыта зрителя»[7]. Современная ситуация несколько иная. Цифровые технологии повсеместны (если говорить о мегаполисах), и более того, – помещаются у нас в кармане, что позволяет Мановичу утверждать «любой культурный объект отчасти напоминает смартфон»[8]. Эффекты, производимые технологиями, – уже часть нашего культурного опыта и ожидание от кинематографа реалистичного погружения в иллюзию затруднено имеющимся у зрителя медиальным багажом. Визуальные спецэффекты стали неотъемлемой чертой современной медиакультуры, расширением нарративного пространства.

На первый взгляд формулировка «цифровое кино» утратила свой смысл, поскольку цифровые технологии участвуют в создании кино практически на всех этапах. И, если в начале 1970-х компьютеры использовались лишь для воспроизведения традиционных эстетических эффектов, – ландшафтов, событий панорам и в том числе сгенерированных компьютером изображений персонажей (CGI) и т.д., – то теперь мы уже имеем дело с производством иных эффектов, которые ведут к созданию новой цифровой эстетики. То есть, цифровые технологии создают новый опыт, формируют новую чувственность и восприя-

[6] Грау О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований. / Пер. с нем. А. М. Гайсина. СПб.: Эйдос, 2013. С. 20.

[7] Там же. С. 21.

[8] Манович Л. Теории софт-культуры. / пер. с англ. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. С. 44.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

тие мира[9]. Сущность эстетической практики цифрового кинематографа состоит не в демонстрации объектов, а в изобретении отношений между объектами. Цифровой образ не «изображает» или «отображает», а моделирует возможности, он моделирует возможность других отношений, других миров и другого времени. Сила нового медиума, в данном случае условно говоря «цифры», проявляется в том, что проверке подвергается человеческая автономная способность к действию, или, иначе говоря, «agency» (что недостаточно точно передается на русский язык как «агентность»[10]). Цифровые эффекты ставят вопрос не о реалистичности действия, а о том, кто «источник действия», бенефициар реальности. Всепроникающая способность «цифрового», таким образом, выводит на поверхность на ряду с человеческим, нечеловеческих действующих лиц или «акторов», имплицитно присутствующих в нас, демонстрирует или заставляет задуматься о месте человека в мире.

Одним из первых цифровых эффектов, поднявшихся на уровень семантической значимости, оказался морфинг – плавная динамическая деформация предметов. Так же, как и монтаж в начале пути кинематографа, морфинг на современном этапе становится практически обязательной частью любого современного фантастического фильма.

Одним из первых и рубежным в смысловом плане моментом использования этой техники оказался фильм Джеймса Кэмерона «Терминатор II: Судный день» (1991). В фильме в соответствии с прописанной позднее формулой цифрового кино – «Цифровое кино = кадры с натуральным движением + графика + обработка + монтаж + двухмерная компьютерная анимация + трехмерная компьютерная анимация»[11] создается несколько реальностей, которые пересекаются между собой. Сама идея пересечения реальностей, иных пространств не нова и, можно сказать, традиционна для фантастического кинематографа. Однако, взаимодействие этих миров благодаря морфингу, становится метафизически заостренным. Наблюдаемое противостояние терминаторов разных поколений в современной действительности возвращает зрителя в его телесный мир. Трансформации нечеловеческого биометаллического терминатора Т-1000, которого играет Роберт Патрик, демонстрируют не только различия человеческого и нечеловеческого, но и зрелищно разводят эти миры в их одновременности. Подчеркнутая неэмоциональность ограниченности мимики героя Роберта Патрика является элементом образа, полностью реализуемого морфингом, когда, например, он выливается из кафельного пола, принимая образ полицейского, вливается в вертолет или трансформирует конечности в

[9] Большое внимание в современных цифровых эффектах уделяется обработке звука, цвета, света. Наши чувства могут воспринимать информацию только в виде недискретных или нецифровых сигналов, таких как звуковые или световые волны, поэтому все эстетическое, что в буквальном смысле слова представляет собой aisthesis, по строгим техническим определениям, аналоговое. Поскольку мы находимся в постоянном взаимодействии с окружающим миром и принимаем на себя воздействие различных его факторов, изменения по всему спектру позволяют создать невероятные эффекты, и нам снова приходится изобретать наше восприятие.

[10] См. Глоссарий книги: Эльзессер, Т., Хагенер, М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело / пер. с англ. СПб.: Сеанс, 2016. С. 382-387.

[11] Манович Л. Язык новых медиа Манович Л. Язык новых медиа / пер. с англ. Москва: Ад Маргинем пресс, 2018. С. 357.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

крюки, проникая в лифт и цепляясь за автомобиль. Технологичность и нечеловечность его мимики – это тот эмоциональный акцент, который адресован зрителю, и служит напоминанием о его собственной телесности, неспособной на подобные трансформации, ограниченной своей человечностью. Весь мир, созданный человеком, противопоставляется нечеловеческому в известной сцене побега из психиатрической клиники, где Т-1000, преследуя свои жертвы (среди которых есть и более человекообразный терминатор раннего поколения Т-800, в исполнении Арнольда Шварценеггера), проходит в облике полицейского через стальную решетку, но сталкивается с проблемой – ему мешает пистолет в руке, который застревает между прутьями. Для продолжения погони терминатору приходится по-человечески повернуть руку и преодолеть неожиданное препятствие. В этой сцене со всей очевидностью показаны различия и взаимодействие миров как на уровне зрелища, так и телесной практики, и общей логики. Особость и отличие человека от нечеловека не являются здесь чем-то предзаданным. Более того, в этой сцене остается некоторая мерцающая неопределенность – какой мир главенствует, какой мир поглотит другой?

К настоящему времени не только морфинг, но другие элементы цифровой эстетики, такие как пикселизация и глитч, по мере их освоения в визуальной культуре, также реализуются в кинематографе и приобретают семантическую значимость. Особенность данных элементов, позволившая отделить их от остальных компьютерных спецэффектов, заключается в том, что, преобразуя различные поверхности, предметы и самих героев, они проблематизируют ключевой элемент нарративного кино – персонаж. Функцию действующего персонажа начинает выполнять само пространство экрана, источник действия оказывается неопределенным, неоднозначным и может стать чем угодно. Не только вещи и поверхности, но и физические измерения, различные состояния объектов начинают визуализироваться, приобретают субъектную функцию и становятся сильным эмоциональным и эстетическим элементом.

Драматургия трансформируется, в центр фильма перемещается не нарратив, а зрелище, визуальный нарратив, в фокусе которого оказываются деформации отдельных предметов, сред и поверхностей реального мира. Не описываемое кинематографическими средствами событие, а демонстрация состояний, будь то состояние сознания, скорость, агрегатное состояние физического вещества или иные свойства и параметры объектов, предполагает определенную диффузность, взаимопроникновение ощущений зрителей от увиденного. Цифровые эффекты выходят на уровень эстетического, когда способны создавать интимность переходов, когда кадр начинает обладать внутренней мотивацией. Элементы цифровой эстетики могут через экран воздействовать на нас физически, изменяя наше восприятие и наше представление об окружающем мире.

Обратимся к фильму «Аннигиляция» режиссёра Алекса Гарленда, 2017 года: люди столкнулись с чем- то неизвестным, разобраться с которым предстоит главной героине, биологу Лине в исполнении Натали Портман.

Нечто попадает на землю, его метаболизм поглощает окружающий земную флору и фауну, производя некие гибридные формы жизни, что угрожает человеку как биологиче-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

скому виду. Это нечто превосходит человека, оказывается намного сильнее, поскольку превосходит его разум и чувства. Зона заражения в этом фильме оказывается метафорой цифрового, некоего предельного истока, откуда начинается новая «жизнь». Здесь происходит проецирование, о котором говорил Вилем Флюссер[12] – создание новых миров в точке ноль, поскольку цифровые медиа вбирают в себя все предыдущие и преобразуют их, трансформируя элементы имеющегося в исходных предельных состояниях. Цифровые медиа построены на электронных процессах, недоступных человеческой чувственности. Мы можем лишь наблюдать результат на уровне человекоразмерного интерфейса. Метаболическая зона и используемые спецэффекты формируют саму логику повествования. Здесь визуальный нарратив фильма утверждает переход источника действия от человека к нечеловеческой автономности. Нечто в «Аннигиляции» оказывается пластическим выражением цифрового, что в его антропологической размерности невозможно выразить иными средствами.

Так, глава экспедиции психолог Вентресс, в исполнении Дженнифер Джейсон Ли достигая эпицентра, места истока заражения – подземелья маяка, – произносит ключевые слова – «оно не такое как мы, оно не похоже на нас», тем самым ставя вопрос об идентичности – кем являемся мы сами? Аннигиляция как изменение формы существования есть вопрошание о сущности собственной телесности и собственного существования. Через последующую сцену трансформации или аннигиляции, распада тела Вентресс, сначала на фрактальное динамичное образование, потом, – через поглощение капли крови Лины, – в безликого гуманоида, затем присваивающего её облик, – мы видим уязвимость собственной идентичности, собственной телесности. Осмысляя морфинг, киновед Вивиан Собчак говорит именно об этом: о том, что наша природа неустойчива, изменчива, а наблюдаемая нами обратимость формы и кажущаяся легкость изменения очертаний, напоминает нам о текущей, пластичной природе идентичности нашего бытия[13].

Скриншот фильма «Аннигиляция» режиссёра А. Гарленда, 2017.

Последующая сцена общения Лины с «нечто» крайне важна – это край современного осмысления цифровой эстетики. Гуманоид не дает Лине выйти из маяка, повторяя все её движения, и, в конце концов, копируя и ее облик. Здесь показан процесс освоения предельных цифровых технологий – их тотальная индивидуация и постоянная подстройка под пользователя, они оказываются включены в нас, а мы в них как хиазматическое переплетение. То же самое говорит нам и финальная сцена, когда «Лина» и «Кейн» обнимаются и у

[12] Флюссер В. О проецировании / пер. с нем. М. А. Степанова. // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики. 2009. № 3/4 (9/10). С. 65-76.

[13] Эльзессер, Т., Хагенер, М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело / пер. с англ. - СПб.: Сеанс, 2016. С. 353.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

них начинает мерцать цвет радужной оболочки глаз, так же как мерцает фрактальное нечто в своем истоке. То есть, возможно, оно продолжает существовать и в их телах. Место человеческого в природе оказывается под вопросом, но и нечеловеческое не выделяется в отдельную герметичную зону, напротив, вместо ясной и четкой границы человеческого и нечеловеческого наблюдается их умножение и усложнение.

Приведу другой пример, сцену из фильма «Бегущий по лезвию 2049» (режиссёр Дени Вильнёв, 2017). Главный герой, полицейский-репликант Кей в исполнении Райана Гослинга дарит своей подруге, искусственному интеллекту Джой, в исполнении Аны де Армас, эмуляцию тела, но их романтическая беседа под дождем прерывается звонком – сообщением с работы героя. Джой зависает в момент звонка, он выключает её и едет на работу. В этой сцене интересно показана настройка нового тела: идёт дождь и капельки воды, впервые попадая на поверхность тела, производят микроэлектрические разряды, поверхность начинает адаптироваться, что, в свою очередь, является одной из характерных черт современных цифровых технологий с их стремлением к индивидуации и персонификации. Завершающее сцену зависание программы, звонок, врывающийся в их интимную встречу, – это образ дисавтономии – ни программа, ни репликант не принадлежат себе, они лишены автономии, поскольку управляются внешним воздействием. В данном случае термин «киборг» уместен как метафора, поскольку, даже будучи искусственными людьми, а не машинами, репликанты управляются неким оператором. Термин «киборг» происходит от сокращения словосочетания «кибернетический организм», понимаемый обычно как существо «человекомашина». Одними из первых этот термин используют в 1960 году исследователи NASA Манфред Е. Клайнс и Натан С. Клайн для обозначения своей концепции расширения человеческого существа, которое могло бы выжить во внеземных условиях. Суть концепции заключается в создании человеко-машинной системы, в которой механизм управления человеческими частями был бы возможен извне ("self-regulating man-machine systems", "exogenously extended complex", "functioning as an integrated homeostatic system unconsciously")[14]. Эта концепция в последствии стала основой для множества идей, показывающих необходимость анализа тесной взаимосвязи между человеком, животными, машиной и социумом.

Скриншот фильма «Бегущий по лезвию 2049» режиссёра Д. Вильнёва, 2017.

В фильме «Бегущий по лезвию 2049» следует отметить использование глитча в диегетическом пространстве фильма, как например, в сцене посещения развалин Лас-Вегаса Кеем, когда его машину подбивают, он теряет сознание, а Ана пытается достучаться до него искажаемая глитчем. В визуальной культуре

[14] Clynes, E. M. and Kline, S. N. Cyborgs and space. // The Cyborg handbook / ed. by Chris Hables Gray. New York, NY [u.a.]: Routledge, 1995. P. 29-34.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

глитч выступает критикой «стабильности», «уверенности», устойчивого развития и одновременно расколом реальности, открывающим окно или портал в другую из множества реальностей. В данном случае, глитч, будучи частью вселенной фильма, его диегезиса, по сути, обращается к не-диегетичному пространству, расположенному за пределами фильмической реальности, и, тем самым, вовлекает нас в зрелище. Переживая видимое, мы переживаем состояние нестабильности, входим в новую чувственную реальность.

Само зрелище, его текстура является тем героем, который создает историю. Благодаря структурированию визуального опыта, зритель оказывается захваченным эмоционально. Технологические спецэффекты перестают быть простой декорацией, самодовлеющим трюком, они становятся принципиальной основой эстетического приёма. Они ставят вопросы и вскрывают молчание технологий[15]. Таким образом происходит выход зрителя в чувственное, в ещё не испытанное, в то, что не может быть сообщено другими средствами.

В приведённых примерах кино как вид искусства приобретает свою идентичность, выдвигая на первый план кадр, который является ключевым элементом кинематографа. Именно кадр, его художественная выразительность, лежит в основе кино, а не рассказываемая история. Кино позволяет увидеть что-то, и это что-то всегда есть увиденное впервые. Использование визуальных цифровых эффектов в кино с целью создания уникального смысла – есть обращение к самим вещам, вещи здесь начинают говорить о самих себе. Техническое срастается с художественным и эстетическим, поскольку в своей совокупности кино как искусство должно дать человеку новое ощущение, которого он прежде никогда не испытывал. Происходящее на экране через фильмический кадр погружает зрителя в пучины опыта, где, даже увиденное прежде, ощущается и проживается заново.

[15] О молчании технологии, «черном ящике» и «голосе машины» см.: Степанов М.А. След машины: генеалогия «комплекса аппарат-оператор» Вилема Флюссера // Про&Контра медиакультуры. Расщепления визуального: значение новых медиа. / коллективная монография. М: 2015. С. 20-28.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Константин Алексеевич ОЧЕРЕТЯНЫЙ / Konstantin OCHERETYANY

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии, кафедра философии науки и техники,
Старший преподаватель, кандидат философских наук

Saint Petersburg State University, Russia
Institute of Philosophy, Department of Philosophy of Science and Technology
Senior Lecturer, Ph.D. in Philosophy
ocherk.on@yandex.ru

УМОЗРЕНИЕ В ЦИФРЕ: ИКОНОСОФИЯ ЕВГЕНИЯ ТРУБЕЦКОГО В КООРДИНАТАХ МЕДИАРЕАЛЬНОСТИ*

В статье впервые предпринимается попытка реактуализации философии иконы, предложенной Евгением Трубецким в работе «Умозрение в красках» (1915), для аналитики современной медиареальности. В мировом дискурсе о медиа уже давно намечено обращение к прошлому в ситуации кризисов современности, в т.ч. обращение к исследованию сакрального образа. Однако даже такой авторитетный теоретик медиа как Ханс Бельтинг, работая с материалом византийской иконы в знаменитой работе "Образ и культ" упускает феномен иконы русской, отмечая что это отдельная и сложная тема. Не менее сложной темой является и русская философия иконы, концептуальный ресурс, которой еще только требует отчетливого рассмотрения и осторожного встраивания в медиафилософию. Основная проблема статьи – познание реальности, формируемой медиа. Отличительная характеристика темы – акцентирование внимания на том, что для совершенствования аппарата познания медиареальности, может быть использован концептуальный ресурс русской философии. Цель данного исследования – помочь увеличению разрешающей силы концептуального аппарата медиафилософии, через привлечение внимания к тем средствам и методам, которые использует в своей иконософии Евгений Трубецкой и которые могут помочь ответить на вызовы высокотехнологичной современности сегодня. Евгений Трубецкой обращается к мистической аналитике образа в ситуации кризиса европейской интеллектуальной культуры (гуманитарная катастрофа 1914-1918 г.), обнаруживающей все свое бессилие перед новой технологически организованной реальностью. В современности четвертой промышленной революции мы оказываемся в той же ситуации, поскольку медиареальность радикально меняет наш опыт мира, а вместе с ним наши способы отношения к действительности, но принципы ее организации еще только предстоит понять. Размышления Трубецкого об образе как ином начале мышления, ином начале бытия, ином начале техники отвечали на вызов своего времени, но они обладают тем потенциалом, тем концептуальным ресурсом, который позволяет наметить и проблематику современной медиареальности, поставить точные вопросы, а уже потому обозначить путь к их разрешению. Результатом исследования является вывод о новой модели рациональности в медиа, где понимание осуществляется не в отстранении, а в вовлеченности и задетости. Поскольку медиареальность ориентирована не на рациональное понимание, а на аффект и признание, на вовлечение через сопереживание и задетость, на менеджмент внимания и завоевание интереса, предложенная Евгением Трубецким аналитика создания образов и понимающего вживания в них получает новую силу и значение в координатах медиареальности.

** Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ, проект «Концептуальный язык русской философии как инструмент исследования медиареальности» № 17-03-50159-ОГН.*

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Ключевые слова: медиареальность, телесность, икона, техника, технический образ, софийность, воображение, длительность, теофания, производство присутствия.

SPECULATION IN DIGITAL: EUGENE TRUBETSKOY ICONOSOPHY IN THE COORDINATES OF THE MEDIA REALITY

In this article makes attempt to reactivize the philosophy of the icon proposed by Eugeny Trubetskoy for the analyst of modern mediareality. In the global media discourse, an appeal to the past has long been scheduled in a situation of contemporary crises, incl. appeal to the study of the sacred image, but even such an authoritative media theorist as Hans Belting, working with the material of the Byzantine icon (In: Likeness and Presence: A History of the Image before the Era of Art, University of Chicago Press, 1994) misses the phenomenon of the Russian icon, noting that this is a separate and complex topic. A no less complicated topic is the Russian philosophy of the icon, a conceptual resource that still requires distinct consideration and careful incorporation into media philosophy. The main problem of the article is the knowledge of media reality. A distinctive feature of the theme is focusing on the fact that in order to improve the apparatus of cognition of media realism, a conceptual resource of Russian philosophy can be used. The purpose of this study is to help increase the resolving power of the conceptual apparatus of media philosophy, by drawing attention to the tools and methods that Eugeny Trubetskoy uses in his iconosophy and which can help meet the challenges of high-tech modernity today. Eugene Trubetskoy appeals to the mystical analyst of the image in a situation of crisis of European intellectual culture (the humanitarian catastrophe of 1914-1918), revealing all its impotence before the new technologically organized reality. In modern times (2018) we find ourselves in the same situation since media reality has radically changed our experience of the world, and with it our ways of relating to reality, but the principles of its organization have yet to be understood. Reflections of Trubetskoy on the image of a different beginning of thinking, a different beginning of life, or the beginning of technology, responded to the challenge of their time, but they have the potential, the conceptual resource that allows us to outline the problems of modern media reality, and put precise questions, their resolution. The result of the study is the conclusion about a new model of rationality in the media, where understanding is carried out not in a dismissal, but in involvement and concern. Since the media reality is not focused on rational understanding, but on affect and recognition, on engaging through empathy, on management of attention and gaining interest, the analyst of the creation of images and understanding living in them proposed by Eugene Trubetskoi acquires new strength and importance in the coordinates of media reality.

Key words: Mediareality, Corporeality, Icon, Technology, Technical Image, Sophia, Imagination, Duration, Theophany, Production of Presence.

Мистическая аналитика образа в технических условиях современности

Маршал Маклюэн, анализируя в своей знаменитой книге «Понимание медиа» (1964), эстетику телевизионного образа, отмечает, что эффективность работы с образом у русских в условиях «холодной» (в том числе – информационной) войны объясняется их бессознательной укорененностью в во-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

сточнохристианской традиции иконописи[1]. Отметим, что речь идет не только о технологии создания образа, но и об особенной трансиндивидуальной логике, присущей техническому образу в постиндустриальную эпоху, когда уже не мы видим образами, а образы, созданные технически, видят нами. Сегодня мир развертывается в борьбе цифровых образов, а целью этой борьбы является человеческое внимание, признание, принятие. Благодаря скорости трансляции электронных образов в эпоху сетевой коммуникации космос принимает формат общего дела: каждое глобальное событие воспринимается как предельно личный опыт переживания, а мир перестает быть продолжением взгляда и становится продолжением кожи, пронизанной движениями боли и наслаждения общими для вселенной и человека[2]. Интерактивные технологии создают особенную реальность – реальность цифрового образа, он эмоционально активен, а его эффективность не подвергается сомнению, но логика его устройства, скрытая мнимой прозрачностью экранных интерфейсов, остается в тени технологического бессознательного. Задача современности – заставить говорить это технологическое бессознательное: дать тот язык, на котором оно смогло бы высказать свою истину. В техническом образе заключено большее, чем в технике и образе взятых по отдельности как феномены – в технике должна быть открыта нетехническая сторона, а в образе – внеобразная, не безобразная, а невыразимая напрямую, выходящая за границу любой образности и тем не менее образ-формирующая сила. Опыт рефлексии над образом и технологией должен быть осуществлен в их взаимовлиянии и тех эффектах, которые это взаимовлияние производит в человеческом существе. И очень важно, что подобный опыт и в похожих условиях уже был проделан русским философом Евгением Трубецким, размышлявшем об апофатическом, неявленном в образе и незримо присутствующем в нем; о том, что это незримое присутствие обусловливает храмовое действие, а вместе с ним мистерию как возможность видеть невидимое и жить иным миром; о том, что этот опыт был обусловлен особой техникой (в софийном смысле) как искусством внебиологического существования, в то время как современная техника скорее усиливает и обогащает арсенал доступный биологическому существу.

Чем сильнее кризис современности, тем глубже идет поиск истоков, тем больший интерес представляет опыт древних. Обратившись к фундаментальному труду немецкого ученого Ханса Бельтинга, можно понять, что он исследует византийскую икону не только как историк искусств, но и как теоретик медиа, т.е. в том числе и для понимания современного мира, где образ (как в древних культурах) – это скорее способ проявления самой действительности (или даже высшего проявления действительности – теофании), чем искусство, как способ подражания действительности[3]. Задолго до Ханса Бельтинга, русский философ Евгений Трубецкой обращается к мистической аналитике образа, его силы и значения в тот драматический момент гуманитарной ката-

[1] Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц., Кучково поле, 2003. С. 394.
[2] Больц Н. Азбука Медиа. М.: Издательство «Европа», 2011. С. 45.
[3] Бельтинг Х. Образ и культ (история образа до эпохи искусства. М.: Прогресс-Традиция, 2002.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

строфы 1914-1918 г.[4], когда распадаются сущностные связи, длительное время определявшие границы мышления и горизонт существования. И именно поэтому философия иконы Евгения Трубецкого сегодня чрезвычайно актуальна. Сегодня, как и во времена Трубецкого, вещи, имена, лица как бы распадаются в новом технологическом мире, но сама аннигиляция сложившихся форм – обнаруживает всю их слабость, за миром рациональных конструкций обнажается более глубокая реальность; за разрушением последнего основания должно открыться безосновное. С этим безосновным сталкивалась мысль, которая не могла выразить его напрямую, а могла лишь косвенно представить – в символе, мифе, образе. Образ оказывается не копированием существующего, а косвенным взглядом на то, что прямо увидеть нельзя: он оказывается внепонятийным выражением, искусством непрямого касания. Новая техническая реальность разрушая старые связи вынуждает к мышлению об образе как о внепонятийном мышлении безосновного и Евгений Трубецкой возвращается к истокам этого мышления.

Храмовая мистическая практика работы с безосновным, магическая топология пространства, порожденного дискурсом образов, а также телесность, которая воплощает собой эти образы и которую они обусловливают – все это техники обнаружения себя перед безосновным, техники производства присутствия в мире, стремительно утрачивающем последние основания. Однако, современная реальность постправды, когда в ситуации гетерогенных информационных потоков, осетевления сознания и множественной аватар-идентичности, традиционные формы существования и устоявшиеся модели мышления подвергаются размытию, а опыт мира можно пережить как актуальный, только если он подается в формате виртуального, является таким же вызовом, как и технологический вызов, зафиксированный Евгением Трубецким, – это вызов безосновного. Современная реальность цифрового образа, может быть понята, через ту телеологию, которую открывает Трубецкой – образ есть самоявление безосновного, это как бы открытие косвенного взгляда на то, на что прямо смотреть нельзя. Образ, сведенный к формату только изображения, не теряет свою теофаническую силу, а скорее скрывает ее: понятийность, пространственность, временность, телесность – все это как бы способы инобытия образа, все они им обусловлены. До сих пор образ понимался лишь как изображение, как явленность вещи, лица, события, т.е. как явление явления, однако подлинная задача состояла в том, чтобы понять образ как явление неявлеемого, поэтому задачу поиска иного мышления, – а если понимать мышление как состояние бытия, то и задача поиска другого онтологического начала, – обозначается Трубецким как «умозрение в красках»[5], в эпоху, ответом на вызовы которой может стать только «умозрение в цифре», мыслительный опыт Трубецкого нуждается в повторении.

Вне всякого сомнения онтология образа, будучи продумана в античной философии и получив новое значение в христианской мыс-

[4] В этот период последовательно выходят его работы. Умозрение в красках (1915), Два мира в древнерусской иконописи (1916), Россия в её иконе (1917). См.: Трубецкой Е.Н. Три очерка о русской иконе. М.: ИнфоАрт, 1991. 112 с.

[5] Трубецкой Е. Н. Умозрение в красках. Вопрос о смысле жизни в древнерусской религиозной живописи. М.: СП Интерпринт, 1990. С. 7.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ли, оставляет глубокий отпечаток на всем проекте модерна. Когда Рене Декарт, закладывая основания новоевропейского мышления (шире – новоевропейской интеллектуальной культуры как особого типа существования), намечает его категории и ключевые вопросы, последовательно размечает пространство будущей проблематики, он контрабандой проносит в проект нового мышления наследие прошлых эпох. Декарт пишет: «под телом я разумею все то, что может быть ограничено некими очертаниями и местом и так заполняет пространство, что исключает присутствие в этом пространстве любого другого тела»[6]. Несложно заметить, что тело как то, что схвачено и ограничено очертаниями – это нечто реальное, что обладает местом и как бы хранит его, т.е. сопротивляется всему остальному и тем самым проявляет свою действительность; однако схваченное и ограниченное очертаниями есть в то же самое время и образ. Залог действительности обнаруживается не в самом теле, а в образе, который обусловливает тело – тело невозможно без образа, образ создает тело, и одновременно, тело, созданное образом, как бы воплощает этот образ, наделяет его телесностью. Воображаемое (присутствующее виртуально) и фактическое (актуально присутствующее) совпадают на глубинном уровне – на уровне первоусловий, о чем и напоминает Декарт: «ведь даже когда художники стремятся придать своим сиренам и сатирчикам самое необычное обличье, они не могут приписать им совершенно новую природу и внешний вид, а создают их облик всего лишь из соединения различных членов известных животных; но, даже если они сумеют измыслить нечто совершенно новое и дотоле невиданное, т. е. абсолютно иллюзорное и лишенное подлинности, все же эти изображения по меньшей мере должны быть выполнены в реальных красках»[7]. Воображаемые существа даны в тех же самых красках, что и существа действительные, более того, они даны в тех же самых точках, линиях, очертаниях.

Реальность очертаний, линий, точек, красок есть как бы первореальность по отношению к делению существующего на виртуальное и актуальное, на воображаемое и фактическое. Однако и реальность очертаний, линий и точек как первореальность по отношению к телам, как тот онтологический язык, который является условием феноменального – условием явления сущего, есть также и выражение более глубинной реальности, апофатической минус-реальности, которая никогда не выражается до конца. Обусловливающие тела очертания отсылают к линиям как к своей возможности, линии отсылают к точкам как к своей возможности, точка как изображение неизобразимого, отсылают к возможности невозможного – в широком смысле, возможности присутствия отсутвующего и отсутствию присутствующего. Образы духа и есть образы невозможного, отсутствие присутствующего и присутствие отсутствующего; образы духа – условие воплощения того, что невозможно изобразить и невозможно выразить: не пространство здесь ограничение образа, а скорее образы – условие возможности пространств, не

[6] Декарт Р. Размышления о первой философии, в коих доказывается существование бога и различие между человеческой душой и телом // Декарт Р. Сочинения в 2 тт. М.: Мысль, 1994. Т. 2. С. 22.

[7] Декарт Р. Размышления о первой философии, в коих доказывается существование бога и различие между человеческой душой и телом // Декарт Р. Сочинения в 2 тт. М.: Мысль, 1994. Т. 2. С. 18.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

телесность оставляет после себя образ как воображаемый след, а образ, только и делает возможным телесность (телесное присутствие становится следом неприсутствующего).

Система мыслительных координат, устанавливаемая Декартом, зависит от имплицитной философии образа: если Средние века были школой христианской мысли, как бы пропедевтикой, то Новое время становится христианской реальностью как непосредственной жизненной практикой. Образ как выражение невыразимого является скрытым мотивом новой философии и его движущей силой, поэтому, когда после отказа от мышления в понятиях и исчерпания проекта мышления в языке, возникнет необходимость вернуться к воображаемому и к образу, вся прежняя культура будет подвергнута ревизии. В то самое время когда культура окажется захвачена высокоскоростными потоками технологических образов, произойдет возвращение к иному мышлению. Евгений Трубецкой, указывая на проблемы, вызываемые современной техникой (которая не только расширяет физическую мощь человека, но и превращает законы природы в нравственные принципы)[8], подчеркивает их примером кинематографа и мощью порождаемых им образов, и он же показывает, что возможна иная техника – техника, которая оказывала бы спиритуализирующее действие на природу, в том числе и на природу человека. Для осознания ее возможности необходимо вернуться от слепоты понятий к ясности образов – и эту ясность он обнаруживает в феномене иконы, язык которой по его мнению становится первым языком русской философии. В русской философии Евгений Трубецкой открывает тот ресурс мышления об образе, который был актуализирован поздней античностью и ранним средневековьем и тайно вошел в архив новоевропейской культуры: историческое открытие русских икон для Трубецкого соответствует открытию иной сцены мышления – в размышлении о возможном умозрении в красках происходит деконструкция всех иных типов рациональности. Если все типы рациональности складывались как мышление о том, что есть, то умозрение в красках – это скорее мысль как онтологическая сила, позволяющая удерживать в присутствии то, чего нет. Умозрение в красках софийно, поскольку оно есть мысль как художество, как искусство, открывающее за сотворенным энергии творения, за природой сотворенной – природу творящую.

Теофанический[9] потенциал образа и его актуализация в коллективных мегамашинах

Как вообще можно заставить присутствовать то, что очевидным образом отсутствует? Ответ на этот вопрос дают школы античной мысли, представляющие собой, прежде всего, школы жизни, а потому во многих своих практических установлениях, повлиявших и на философию образа. Поскольку быть философом означало, прежде всего, жить как тот или иной из философов, то школы античной мысли

[8] Трубецкой Е. Н. Умозрение в красках. Вопрос о смысле жизни в древнерусской религиозной живописи. М.: СП Интерпринт, 1990. С. 4. (См. Трубецкой Е.Н. Три очерка о русской иконе. М.: Инфо-Арт, 1991. 112 с.)

[9] Теофания (θεοφάνια = θεός – «бог, божество» + φαίνω – «светить(ся), являть, показывать, обнаруживать») – непосредственное явление божества; для европейской традиции совпадение сущности и явления в моменте высшей полноты действительности (откровения), которая открывается созерцателю (очевидцу).

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

представляли собой различные жизненные пути, на которые мог встать любой желающий, исходя из собственных предпочтений. Если кто-то хочет быть мастером в каком-то ремесле, он должен постоянно следить за работой уже состоявшихся мастеров, если кто-то хочет научиться жить – он должен поселиться рядом с тем, кто, по его мнению, жить умеет, для того, чтобы наблюдать слова и поступки, соизмеряться с образцом, иметь его при себе как живой образ мудрости. Но что делать тогда, когда образ мудрости перестал быть живым? Что делать, если на него уже нельзя больше смотреть? Если он умер и актуально не присутствует? Рецепт сложившийся, например, в школе Эпикура прост: если ты не можешь больше видеть Эпикура, то делать все надо так, будто на тебя смотрит Эпикур[10], пусть теперь не ты смотришь на образ, но образ присматривает за тобой. После смерти учителя, ухода его фигуры в прошлое, умножения историй о нем, и, тем более, появления его «имагинальной реинкарнации» (перерождения в образе, возращение в иконе) долг учеников перед ним все больше возрастает – отсутствующее требует от присутствующего большего напряжения сил, большей сосредоточенности.

Именно по причине необходимости присутствия отсутствующего, изображение получает философское значение. Начинают прорабатываться стратегии философской работы с образом. Так, например, согласно, Порфирию, когда Плотина попросили дать снять с себя портрет, тот ответил, что достаточно уже того подобия, в которое одела его природа и нет необходимости усугублять это подобие созданием подобия еще более блеклого[11]. Несмотря на то, что изображение все же было создано художником, тайно посещавшим занятия и запоминавшим самые характерные черты Плотина, высказывания философа не только соответствует платоновской традиции отрицательного отношения к образу как к копии копии, но и отвечает на вызов новой практики создания изображения, для которой изображения более действительны, чем стремящаяся им уподобиться «действительность», изображения и создают действительность, актуализируя тела в их телесных практиках, направляя души в их моральной ориентации. Нет смысла в создании образа, когда все уже попало от него в зависимость, когда все уже стало образом. Напротив, есть смысл прорваться по ту сторону образа к неизобразимому, которое, тем не менее, откладывает свой отпечаток на изображаемом.

Революция образа произошла в христианстве и обнаружила свою силу в спорах об онтологическом статусе иконы: тело Христа стало как бы первой иконой в максимальной адекватности изобразившей неизобразимое, точнее сказать, неизобразимое, невыражаемое выразило и изобразило, явило себя в теле и жизни Христа. Речь теперь уже идет не о изображении, а о явлении. Иконы ничего не изображают, они являют, они открывают, они обусловливают нашу реальность: не изображение – деградация действительности, а действительность – деградация образа, поскольку он не может явиться в ней наиболее полно. Абсолют был явлен в индивиде единожды: до явления Бога в полноте человечности Бог стремил-

[10] Адо П. Что такое античная философия? М: Издательство гуманитарной литературы, 1999. С. 138.

[11] Порфирий. Жизнь Плотина // Диоген Лаэртский О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов. М.: Мысль, 1986. С. 427.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ся к миру (Абсолют к единичному), после явления Бога в полноте человечности мир стремится к Богу (единичное к Абсолюту). Незримое присутствие Бога в мире способствует тому, что он открывается в иконах. Иконы – прорыв мира к Абсолюту, обусловленный самим Абсолютом; иконы – условия самораскрытия действительности в том числе и нашей духовно-душевно-телесности действительности. В этом смысле иконы выступают путеводителями души к Богу и включены в храмовое действо как в машину по производству сверхчеловеческого в человеке.

На протяжении всей истории своего существования человечество создавало коллективные мегамашины, позволяющие удерживать под контролем деструктивные энергии, излучаемые человеческим материалом, более того, – переводить деструктивный потенциал этих энергий в потенциал конструктивный. Ритуалы, обряды, культы позволяли перейти экстатическому порыву не только в силу, разрушающую любой возможный порядок, но и в силу, разрушающую порядок, только для того, чтобы воссоздать его на новом основании – вернуть ему жизнь, избавить от накопившихся грехов, болезней, всех возможных коррупционных элементов (в широком смысле коррупции как помрачении бытия, онтологической порчи). Храмовое действо также выступает машиной консолидации единичного, родового и абсолютного. В храмовом действе индивид становится собой, поскольку он открывается себе в опыте столкновения с абсолютным, он как бы впервые вырисовывается в своих очертаниях, выходит из рода на фоне абсолютного. Род здесь действует как материя, абсолютное – как формообразующее начало, а индивид рождается из их встречи – поскольку еще до его возникновения Бог открылся миру, а мир устремился к Богу, индивид в своей особенности, создается теми силами, которые когда-то пригвоздили абсолютное к единичному. В этом смысле храмовое действо – это еще и машина жизни, собирающая виталистические силы духа в индивида, машина самосознания, т.е. машина самообнаружения природы как разумной силы, а также – спиритуализирующая машина как машина, собирающая мир в форму духа, и заключающая его в живой телесности индивидуального присутствия. По мере того, как христианский культ становился для европейской культуры непосредственным мироощущением, а потому уходил в бессознательное, храмовые образы вышли на улицу.

Длительный путь образов из храмов, через частные коллекции, галереи – в пространство страниц книг, газет, экранов гаджетов опосредован языком улицы – храм поскольку он становится бессознательной формой мироощущения оказывается повсюду, а образы, содержащиеся в нем, как бы оказываются вынесенными вовне: эти образы начинают существовать вместе с телами людей, а затем и в телах людей – это приводит к тому, что возвышенные образцы мистического экстаза, самоотречения, боговидения становятся медийным языком эмоций и переживаний, который начинает сначала эксплуатироваться патетикой гуманизма, просвещения (в его революционном аспекте), затем эстетикой романтизма и, наконец, переходит в язык рекламы и культуры потребления. В храме образ был способом представить непредставимое – законы его построения как бы отражали правило жизни, позволяющее стать причастным опыту теофании, этот опыт можно с большей вероятностью пережить в особом пространстве в формирова-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

нии священной топологии которого образ есть как бы стягивающее начало. В эволюции тех храмов, где образ исчезает, уступая место скульптуре, а затем и архитектуре как таковой, заметна культурная работа по «выворачиванию вывернутого». Образ как самоизображение (лучше сказать, как явление) невыразимого (апофатического) собирает мир; весь мир устремляется к нему, но, по мере того, как мир оказывается собранным (в форме общества, в форме культуры, в форме самосознания), он сам сжимается в абсолютный минимум из которого начинает разворачиваться уже в формате усвоенного образа – как конгломерат скульптур, как сложная топология пространства, как пространственная простота – непосредственность; образ имманентизируется – все несет его в себе и нет ничего удивительного, что теологической революции образа соответствует его технологическая экспансия.

По мере ускорения печати, появления сначала ксилографии, затем литографии и наконец фотографии – образ стал сопровождать сначала главные события, затем важные события и, наконец, повседневные события. Образ становится изображением повседневности, но на этом «изображении» остается печать того невыразимого, которое, в прежней своей «теологической стадии», образ являл – открывал присутствию. Способность открывать сокрытое, являть неявное не устраняется из образа, поскольку ее устранение привело бы к исчезновению самого образа. Напротив, для запечатления повседневности нет иных образцов, кроме тех, что уже утвердились как выражение невыразимого, т.е. теологическая «стадия» оказывается не «стадией», а постоянной функцией образа и его сущностной чертой – события повседневности стремительно валлоризируются, потому что имагинативный язык, на котором они начинают говорить, – это язык священного. Экспансия образов, ускорение их трансляции в формате сообщения сжимают мир, но из-за предельного сжатия все в этом мире оказывается возвышенным (даже низменное), все становиться отдаленным, неуловимым, для фиксации этой неуловимости требуются новые медиа.

Образы, вышедшие на улицу, приручаются новым форматом медиации, на смену храмовому действу приходит Gesamtkunstwerk – проект объединения искусств (изобразительных, театральных, музыкальных), в котором синтетический опыт целого превышает сумму воздействия входящих в него средств художественного высказывания, и претендует на то, чтобы быть не столько эстетическим (опытом формы/опытом предела), сколько мистическим опытом (опытом запредельного). Являя собой продолжение мистериального ритуала иными технологическими средствами, Gesamtkunstwerk функционирует как машина символической кодификации смерти, позволяющей обратить ее деструктивный потенциал в конструктивный. В новой технологической ситуации Gesamtkunstwerk ответственен также за то, чтобы сделать ставшую бессознательной теологическую (теофаническую) силу образа сознательной. Все последующие технологические варианты Gesamtkunstwerk – от кинематографа до компьютерных игр – претендуют на то, чтобы открыть то теофаническое измерение образа, которое всегда ему было присуще и оказалось сокрыто процессами перевода христианского культа в формат непосредственных жизненных практик – культуры чувствования, культуры желания, культуры мышления.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

В своей иконософии Евгений Трубецкой показывает, что все эти моменты археологии образа оказались утрачены для самосознания европейской культуры – весь проект модерна, по сути, вытеснил в сферу бессознательного все, что касается понимания образа: то, что он делает возможным присутствие отсутствующего; то, что он являет не только феноменальное, но и косвенно ноуменальное, апофатическое; что он организует пространство и время, через собирание коллективного тела; соизмеряет родовое коллективное тело с Абсолютом и в этом соизмерении (как в тотальной неизмеримости) делает возможным не только бесконечность абсолютного, но и бесконечность единичного индивидуального, порождая особенные модификации желания, переживания, и понимания, через соотнесение со всеобщим; что за экспансией образа и его растворением в повседневности следует валоризация повседневности; современная техника (потенциально – медиатехнологии) могут стать средством обнаружения теофанического измерения образа. Отметим, что с Нового времени техника антопологизировалась и рационализировалась, что рассматривалась как средство для достижения человеческих целей, как хитрость разума, посредством которой человек обманывает природу направляя ее на иные пути – и природа, конечно, мстит, уступая человеческой технике, только для того, чтобы создать чуждую человеку среду. Трубецкой отмечает, что техника перестала быть средством для достижений целей человека и стала средой новых смыслов, которые он проживает[12], неудивительно, что и технический прогресс не был совершенствованием человека, а был совершенствованием техники, для которой человек не более, чем расходный материал. Тем не менее, в средневековой Руси, как на средневековом Западе, и в античном мире техника понималась вне антропологических координат. Она понималась не как человеческое, но как божественное искусство, мудрое устройство самих вещей, как их софийная явленность, выражение онтологического порядка. Не техника отчуждает человека от природы и общества, но сам человек оказывается чужим технике. Мы не понимаем техническую среду, мир образов, в т.ч. мир технических, например, электронных образов, поскольку больше не понимаем мистического и магического измерения техники, ощущаемого древними эпохами, мы не понимаем мир технических электронных образов, поскольку воспринимаем технику как транслятора опыта мира, а не как его интерпретатора. Трубецкой убежден в возможности иной философии – не в понятиях, но в красках, интонационных оттенках, образах, поскольку верит в образ как во внепонятийное выражение принципиально невыразимой идеи, и в возможность иной техники – техники не скрывающей, а открывающей теофаническое измерение образа.

Десакрализация повседневности и ресакрализация образа

Иконы – то, в чем действительность является. Они дают нечто увидеть и понять; логика современного технического (электронного, цифрового) образа требует своей герменевтики, своего понятийного словаря и мы можем понять, является ли электронный образ искажением действительности или ее откровением, только в ориентации на культурную память и

[12] Трубецкой Е. Н. Умозрение в красках. Вопрос о смысле жизни в древнерусской религиозной живописи. М.: СП Интерпринт, 1990. С. 5.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ее внутренний ресурс. Последовательная аналитика иконософии Евгения Трубецкого, предоставляет возможность герменевтического толкования образа, в т.ч. технического, т.е. и цифрового, при том условии, что мы понимаем технику в таком же расширенном онтологическом ключе. Согласно Трубецкому, икона всегда телесна, в том смысле, что она открывается иконописцу только после длительной аскетической практики и затем остается как аскетическое правило[13]: дух, который открыт иконой – это как бы тот дух божий, что носился над водами, над первозданным хаосом, наше лицо перед ликом иконы – это нечто подобное водам хаоса, перед творящим духом. Мы со стороны хаоса, как бы из бездны видим божественное правило и порядок и оно служит для нас онтологическим аргументом – мы вспоминаем об образе и стремимся восстановить подобие. Однако икона телесна, не в смысле индивидуальной телесности, как она понята была в новоевропейской практике существования, т.е. в эмпирической самоизоляции души в теле, чей смысл определен скорее в экономическо-вещественных (как частная собственность), а не в онто-логико-гносеологических терминах (собственность как существенное, как самое само, как самость). Икона телесна в смысле соборной телесности, т.е. в смысле собранности мира как полноты действительности, где духовное – вещественно, а вещественное – духовно, поэтому иконостас как бы создает вокруг себя собор. Затем собор-храм как способ хранения и ретрансляции уловленных творящих энергий, обусловливает силовое поле как особое пространство-время как способ определения ближнего и дальнего, родного и чуждого, желаемого и избегаемого, и дает начало живому единству коллективного тела. И, наконец, обновленные энергии жизни, обеспечивают собранность мира в индивидах, где она становится мироощущением и миропониманием. Образ выражает невыразимое и заставляет присутствовать отсутствующее. В этом смысле, образ – всегда регулятивный идеал, но выражая невыразимое и заставляя присутствовать отсутствующее, образ, как бы сворачивается в апофатическое измерение, развертывая измерение теофаническое. Так создаются условия для приобщения к присутствию – пространственно-временная полнота, как полнота действительности, в этой полноте действительности кристаллизуется коллективное тело, удерживающее вместе энергии творения и лишь на последнем этапе эти энергии созидают в родовом индивидуальное перед явленным лицом неявляемого Абсолюта. Образ здесь являет апофатическое, явление обусловливает особую до-пространственно-временную длительность, лишь затем распадающуюся на пространство и время; храм – символ полноты действительности как согласия творящих энергий; эти энергии, аккумулированные коллективным телом, порождают хронотопологическую чувствительность, метафизическую настроенность, экзистенциальную открытость которые оказываются конститутивными характеристиками индивидов.

Образ как явление неявляемого-апофатического, обусловленная этим явлением длительность как напряженное соизмерение несоизмеримого (неразличимое взаимоединство пространства-времени), коллективная телесность как критическое сжатие длительности и переведение ее в формат органичной родовой жизни, индивидуальность как особенность

[13] Там же. С. 26-27.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

родового, как монадическая собранность мира – вот те понятия, в которых анализируется мистериальное храмовое действо как производство присутствия и те же самые понятия обнажают логику медиареальности: поскольку медиареальность в истории европейской интеллектуальной традиции и сформированного ей мироощущения, возвращает вытесненное – имагинативный онтопоэзис, т.е. то отношение к миру, когда образ более реален, чем вещь, поскольку он показывает вещь в ее сущностном измерение, выражает полноту ее действительности. Медиареальность, оставаясь во многом подобной Gesamtkustwerk, а до него – храмовому действу, является источником опыта мира, а потому, те аспекты косвенного соприкосновения с апофатическим, производства присутствия, длительности, телесности, которые выделяет Трубецкой, и которые были учтены прежними машинами символической кодификации человеческого материала, не уходят в прошлое и в ситуации высокотехнологизированной повседневности, напротив, получают новую силу в медиареальности. Образ в цифровом формате только усиливает свое теологическое значение. Образ как теофания как явленность неявляемого накладывает свой отпечаток на все вещи, лица и события в современности: наиболее очевидным примером этому служит то, как иконологический язык экстатических явлений, эксплуатируется в контексте современной культуры, отражая экстаз от потребления, коммуникации, нарциссизма. Поскольку образ являл неявляемое, то все продукты современной культуры переводятся в формат возвышенного и несут на себе след теофанического присутствия. Мнимая десакрализация образа приводит не к тому, что все возвышенное становится лишенным своей ауры – превращается в низменное, а, напротив, к тому, что все низменное валоризируется и становится возвышенным. Дополненная реальность как эффект медиа – лишь частный случай того теофанического расширения опыта мира, который является характерной чертой медиареальности и не доступен пониманию вне терминов, выработанных религиозной мыслью.

Полагают также, что если в современном цифровом образе не произошла утрата мистического измерения, то уж точно произошла утрата третьего пространственного измерения. Образ мыслится плоским и весь мир вновь оказывается плоским. Длительное время образ, освободившийся от своей мнимой изоляции в храме, частном собрании, галерее, музее и вышедший на улицу, совпавший с самой повседневностью мыслился как освобожденный не только от своих теологических координат, но и от иерархичной топологии. Образ как будто больше не требует для своего созерцания особенной архитектуры, настраивающей взгляд и экзистенциально подготавливающей к созерцаемому (т.е. архитектуры, творящей созерцателя), не требует сложной топологии, не требует для своего осуществления ничего, кроме двухмерной плоскости, – образ поверхностен и, тем самым, особенно при помощи современной техники распространения образа, он изменяет перцептивный аппарат зрителя, сам способ ориентации в мире. Мы увидели, что десакрализация повседневности, вызывает ресакрализацию образа. То же самое характерно и для мнимой утраты образом третьего измерения. Образ не мог утратить измерения, поскольку именно он это измерение изначально задавал, не пространство было организовано до помещения туда образа, но образ взывал к

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

организации именно такого пространства. Образ сворачивается в апофатическое для того, чтобы развернуть теофаническое, что для культурно-социальной практики означает: выступая регулятивным принципом образ, чтобы явить свою силу, т.е. чтобы явить себя и то большее, что за ним стоит как ауру, должен исказить пространство и время. Все сказанное характерно не только для храмовой практики, поскольку образы рекламы искажают пространство-время, участвуя в производстве сложной топологии современных городов, а образы различной силы в медиареальности формируют особую хронотопологическую чувствительность, по своему размечая чувство близости и дали, допустимости и недопустимости сближения, сознание публичного и приватного. Медиареальность не уничтожает опыт пространства и не устраняет опыт времени, а возвращает к их нерасторжимому переживанию в опыте длительности, который претендует на соизмерение несоизмеримого, превращает предчувствие, сопереживание, побуждение в модусы понимания. Хронотопология медиа организует опыт длительности как жизненный ландшафт, как опыт понимания изнутри, через психотелесное укоренение в среде.

Точно также как образ не стал поверхностным, – он скорее организует свое виртуальное измерение как условие возможности актуального, т.е. как условие любой глубины, любой иерархии, любой топологии, любой системы ориентирования, адекватной структуре медиареальности. Образ не становится бестелесным, напротив, обусловливает любую возможную телесность. Современная медиареальность – не реальность симуляции, когда тела исчезают, уступая место образам, а реальность диссимуляции, когда образы в гораздо большей степени телесны, чем тела поскольку обладают большим ресурсом привлечения внимания, интенсификации желания, сопереживающего вчувствования. Бытие в медиареальности, сегодня – единственный способ актуального присутствия в мире, поскольку иная реальность помимо медиа нам недоступна. Однако, для того, чтобы актуально присутствовать в мире, т.е. быть в той собранности мира, которая сегодня осуществляется медиатехнологиями, необходимо, чтобы присутствие было легитимировано в электронно-цифровом осетевленном теле (соборном теле) и чтобы оно стало отражением неприсутствующего, – того, что существует лишь в желании, фантазме, страсти. Бытие в медиа, это бытие в признанности, а для признания необходимо стать объектом желания, отсюда растождествление, превращение индивидов в дивидов, множественная аватар-индентичность, пролиферация слабых образов: любая сложившаяся форма должна быть как бы расколдована от тех сил, которые ее удерживают, поскольку только свободные энергии как нетварные энергии, соучаствующие в творении любой эмпирической формации, могут очаровать – вызвать желание. Только образ, близкий к невыразимому, может стать идеалом выражения и условием возможности всех иных образов; образы медиареальности тем в большей степени телесны, чем больше они желаемы, и тем больше они желаемы (тем более они провоцируют и аффицируют), чем отказываются что-либо выражать, становятся выражением невыразимого, путем к апофатическому. Апофатическое для медиареальности – это не цифровой код, а то невыразимое, до конца неисчерпаемое желаемое присутствие отсутствующего, полнота которого заставляет желать и устремляться к нему, вир-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

туальность которого обусловливает актуальный аутопоэзис медиарельности: образы, порождаемые этой реальностью, претендуя на актуальность, стремятся выразить невыразимое, явить иной мир как лик Бога, перед которым человек только и становится самим собой. В этом смысле через дискурс образов, через их взаимную конкуренцию в стремлении явить неявляемое, через те теологические координаты, которые они накладывают на вещи, лица, события, осуществляется та же самая мистериальная практика храмового действия, которую Евгений Трубецкой открывает у истоков современной мысли, полагая, что вся культура, в том числе и культура мысли – из храма.

Цифровой универсум признается средой, созданной четвертой технологической революцией. Любая прогрессирующая (организационная или собственно техническая) система, по мере увеличения комплексности достигает энергий все более элементарных и все более тонких. Освобождение этих энергий всякий раз ставит человечество перед новыми вызовами. Первая промышленная революция освободила силы воды и пара, и изменила облик земли. Экологическое равновесие было нарушено: новые индустриальные города, оказались окаймлены пустынями, а в сердце своем заключали трущобы. Человек урбанистический стал пленником собственного творения, а двойники этого человека в социальном зеркале обнажили все возможные уродства. Освободив силы природы человек оказался отчужден от нее. Вторая промышленная революция, сопровождаемая появлением конвейера, все более специализированным разделением труда, новыми требованиями к скорости и эффективности – усилила отчуждение. Теперь человек отчужден не только от природы, но и от самого себя. Его цельный образ – пусть даже уродливо преломившийся в созданных им зеркалах (городах, фабриках, домах, трущобах), оказался разбит. Человек второй промышленной революции есть человек дискретный – это ряд функций: аудиальных, визуальных, тактильных. Электроника и информационные технологии, роботизировав производство в ходе третьей промышленной революции, фактически оказались средствами борьбы за досуг, в самом широком смысле. Согласно идеологии этой революции человеку можно вернуть человеческий (т.е. цельный) образ, только если труд возьмут на себя машины, а человеку будет отведена роль наблюдателя. Действительно, даже работа на конвейер изменилась. Теперь главные задачи возложены не на руки рабочих-сборщиков, а на взгляд оператора, следящего за правильным функционирование производственного процесса. Но, по иронии истории, человек не был вознесен на вершины созерцания, а оказался низвергнут в бездны ненасытного потребления. Эмансипированные и дифференцированные способности цельной когда-то души оказались монополизированы медиа. Теперь аудиальное, визуальное, тактильное потребляется как товар, а это значит, что они (как и сам человек) существуют дискретно. Переживание существует только то время, в которое оно интенсифицируется медиа, равно как и труд существует тогда, когда внимание акцентируется на частном (средствах) до такой степени, что об общем (цели) не вспоминают вообще. Облегчив производство и труд, информационные технологии глубинным образом интенсифицировали саму жизнь. Четвертая техническая революция и вовсе угрожает изменить производство настолько, что оно превысит возможности понимания. Мы просто

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

будем не успевать за логикой развертывания производственного процесса. Но что это означает для бытия в мире? Уйдет ли человечество в мифологию, что происходит уже сейчас, когда в ситуации информационной перегрузки спасительную оболочку предоставляет только миф? Тогда для приручения этого мифа, для выработки адекватного ему языка, необходимо новое храмовое действо, или точнее, – необходимо понять цифровую медиареальность как тот Gesamtkunstwerk, который сейчас, как когда-то храм, производит человеческое в человеке, настраивая параметры его чувственности, определяя его опыт мира и способы открытости к нему. Поскольку медиареальность как машина антропологического кодирования (Gesamtkunstwerk) возвращает вытесненное и выворачивает вывернутое, меняя координаты рациональности, чувственности, модусы присутствия в мире, обращение к тем истокам мысли, которые Трубецкой обозначил как умозрение в красках, открывает скрытый потенциал мышления, принуждая древность отвечать на вопросы современности. Трубецкой актуализировал потенциал храмового действа, силы и значения икон, как хранителей действительности в ситуации своего времени, в период гуманитарной катастрофы 1914-1918 гг., когда мир был как бы был уничтожен и имагинативно реинкарнировался, перешел в мир визуальных образов (фотографических сообщений, свидетельств и т.д.), а значит в них теперь нужно жить и ориентироваться. Поскольку медиареальность ориентирована не на рациональное понимание, а на аффект и признание, вовлечение через сопереживание и задетость, на менеджмент внимания и завоевание интереса, мы можем, воспользоваться теоретическим инструментарием Евгения Трубецкого, применить его анализ телесности образа (опыт того, как он переживается, как мы вживаемся в него и как он вживается в нас, как он производит единство аффекта и как следствие – единый опыт коллективного тела), для исследования цифровых образов медиареальности, которые также выдвигают новые требования к человеку, бросают ему вызов. Евгений Трубецкой, анализируя древнюю мысль как мистериальное действо и онтопоэзис (производство действительности), как умозрение в красках, намечает для нас путь к умозрению в цифре, пониманию высокотехнологичной медиарельности изнутри, через ее собственные возможности производства пространства-времени, коллективной общности, экзистенциальной открытости опыту мира.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Дмитрий Леонидович СПИВАК / Dimitry SPIVAK

Российский НИИ культурного и природного наследия им. Д. С. Лихачева, Россия
Руководитель Центра фундаментальных исследований в сфере культуры
Ведущий эксперт Института мозга человека им. Н. П. Бехтеревой Российской Академии Наук (ИМЧ РАН), Россия
Доктор филологических наук

D. S. Likhachev Russian Institute of Cultural and Natural Heritage, Russia
Head of Center for Basic Studies in the Sphere of Culture
Human Brain Institute, Russian Academy of Sciences, St. Petersburg, Russia
Principal Research Fellow, Doctor of Sciences in Philology
d.spivak@mail.ru

Нэлли Леонидовна САМУС / Nelli SAMUS

ФГБУЗ «Санкт-Петербургский Дом-пансионат ветеранов науки Российской академии наук», Санкт-Петербург, Россия
Директор, кандидат медицинских наук, врач высшей категории

Federal Budgetary Health-Care Institution 'Saint Petersburg Boarding House of Veterans of Science of the Russian Academy of Sciences', Saint Petersburg, Russia
Head, Ph.D. in Medical Sciences
samus.nelli@yandex.ru

Андрей Генрихович ЗАХАРЧУК / Andrey ZAKHARCHUK

Военно-Медицинская Академия им. С. М. Кирова, Санкт-Петербург, Россия
Преподаватель 2-ой кафедры терапии усовершенствования врачей, кандидат медицинских наук
Санкт-Петербургское Государственное казенное учреждение здравоохранения Хоспис №1
Заведующий выездной патронажной службой

S. M. Kirov Military Medical Academy, St. Petersburg, Russia
Lecturer, PhD in Medical Sciences
St. Petersburg State Institution of Healthcare – Hospice No.1
a.g.zaharchuk@gmail.com

Ирина Михайловна СПИВАК / Irina SPIVAK

Институт цитологии Российской академии наук (ИНЦ РАН), Санкт-Петербург, Россия
Старший научный сотрудник, кандидат биологических наук
Санкт-Петербургский государственный университет, биологический факультет, доцент
Санкт-Петербургский государственный политехнический университет, кафедра медицинской физики, доцент

Institute of Cytology, Russian Academy of Sciences, St. Petersburg, Russia, Senior Research Fellow
St. Petersburg State University, Faculty of Biology, Associate Professor
St. Petersburg State Politechnical University, Chair of Medical Physics, Associate Professor, PhD in Biology
irina_spivak@hotmail.com

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВОСПРИЯТИЯ ТРАДИЦИОННОЙ МУЗЫКИ ПОЖИЛЫМИ ЛЮДЬМИ И ИХ МОЗГОВЫЕ КОРРЕЛЯТЫ. СТАТЬЯ 1. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ*

** Исследование выполнено при финансовой поддержке Министерства культуры РФ и РФФИ по проекту № 16-06-00172а.*

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Дмитрий Леонидович СПИВАК / Dimitry SPIVAK | Нэлли Леонидовна САМУС / Nelli SAMUS | Андрей Генрихович ЗАХАРЧУК / Andrey ZAKHARCHUK | Ирина Михайловна СПИВАК / Irina SPIVAK

| Психологические аспекты восприятия традиционной музыки пожилыми людьми и их мозговые корреляты. Статья 1. Психологические аспекты / Psychological Effects of Perception of Traditional Music by Elderly Persons and their Brain Correlates. Article 1. Psychological Effects |

В статье представлены результаты исследования психологической динамики группы из 19 старых и пожилых русскоязычных городских жителей в возрасте 84±7 лет, прошедших двухнедельный аудиокурс легкой классической музыки. Работа представляет собой часть долгосрочной программы изучения фундаментальных механизмов культурного наследования, проводимой в рамках трудов Института наследия, с привлечением специалистов Института мозга человека РАН, и ряда других отечественных академических учреждений. Контрольная группа состояла из 20 практически здоровых молодых русскоязычных городских жителей, в возрасте 22±4 года, наблюдавшихся в сходных условиях. Пакет психологических тестов включал определение уровня когнитивной компетентности по М. Фольштейну с соавт., уровней тревоги и депресии по А. Зигмонту с соавт., уровней психической активации, напряжения, комфортности, интереса и эмоционального напряжения по Н. А. Курганскому с соавт., а также субъективную оценку удовлетворенности качеством жизни по Дж. Эндикотт с соавт. Каждая из указанных четырех методик была проведена дважды, то есть перед началом аудиокурса, и непосредственно после его окончания. Параллельно была проведена регистрация паттернов мозговой активности в диапазонах как быстрой, так и сверхмедленной активности, а также сбор биографической и анамнестической информации. Как следствие прохождения аудиокурса музыки, принадлежавшей полю культурного наследия респондентов как пожилого, так и молодого возраста, было установлено общее наличие у них позитивной динамики психологических процессов и состояний. В случае пожилой группы, статистически значимые сдвиги были зарегистрированы в случае индекса когнитивной компетентности, а также индекса субъективной удовлетворенности качеством жизни. Судя по данным факторного анализа, данные индексы являются независимыми друг от друга. При этом индекс субъективной оценки качества жизни проявляет тенденцию к корреляции с индексами психической активации по опроснику Н. А. Курганского, как до прохождения аудиокурса, так и после него. В состав данного фактора входит также и индекс депрессии. Таким образом, высокая оценка качества собственной жизни проявляет тенденцию к прямой корреляции с высоким уровнем психической активации, интереса, комфорта и эмоционального тонуса, а также с пониженным уровнем депрессии. Прочных коррелятивных связей такого рода для индекса когнитивной компетентности в случае пожилой группы выявить пока не удалось.

Ключевые слова: восприятие музыки, культурное наследование, психология пожилого возраста, психическая активация, качество жизни, когнитивная деятельность, тревога, депрессия.

PSYCHOLOGICAL EFFECTS OF PERCEPTION OF TRADITIONAL MUSIC BY ELDERLY PERSONS AND THEIR BRAIN CORRELATES. ARTICLE 1. PSYCHOLOGICAL EFFECTS

Psychological dynamics of a group of 19 Russian-speaking aged urban dwellers (aged 84±7), which occurred as a result of passing a two-week course of light classical music, was studied, as part of systematic inquiry into fundamental mechanisms of cultural inheritance, conducted as part of the works of Heritage Institute, in collaboration with researchers of Human Brain Institute, and a number of other academic institutions of Russia. Control group was formed by 20 young normal subjects (aged 22±4), which were observed in strictly the same conditions. Psychological inventory consisted of four tests, which provided an

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

assessment of cognitive competence by M. Folstein et al., levels of anxiety and depression by A. Zigmont et al., levels of psychological activation, tension, comfort, interest, and emotional activation by N. Kurgansky et al., and personal assessment of life quality and satisfaction by J. Endicott et al. Each of the four tests was conducted before the beginning of the music course, and right after it. Parallel registration of brain activity in the short-wave and ultraslow band-passes was conducted, as well as registration of relevant biographic and anamnestic information. Most positive trends in the psychological dynamics of both the main (older) group and the control (younger) one, as a result of passing a two-week course of music which belonged to the realm of their cultural heritage, were demonstrated. Statistically significant shifts of two psychological indices were demonstrated in the case of the aged group, namely, the index of cognitive performance, and that of the personal assessment of life quality and satisfaction. Basing on data of factor analysis, these two basic trends were demonstrated to be most probably independent of each other. Index of personal assessment of life quality proved to be related primarily to psychological activation, comfort, interest, and emotional arousal, measured by the Kurgansky scale, both prior to passing the music course, and right after it. It tended to correlate also with the level of depression, measured by Zigmond-Snaith depression scale, so that high scores on the life quality scale tended to correspond to high scores on the scales of the psychological activation, psychological comfort, interest, and emotional arousal, as well as to low scores on depression scale, and vice versa. No stable connection of this kind were demonstrated for cognitive performance.

Key words: Perception of Music, Cultural Inheritance, Psychology of Ageing, Psychological Activation, Life Quality, Cognitive Performance, Anxiety, Depression.

The present paper presents results of a long-term research program dedicated to systematic study of psychological effects of perception of traditional / non-traditional music, and of its brain correlates, conducted by Heritage Institute, basing on the facilities of several academic institutions, primarily Human Brain Institute, and Institute of Cytology. Data on music perception by young persons was already presented by us in a series of previous papers[1]. Complementing them by data on music perception by el-

[1] Spivak D.L., Pustoshkin E.A., Khesina A.A., Zakharchuk A.G., Spivak I.M. Psychological Effects of Perception of Traditional / Non-traditional Music and their Brain Correlates. Article 1: Psychological Effects // International Journal of Cultural Research, 2016, No.1 (22), p.142-155; Spivak D.L., Shemyakina N.V., Nagornova Z.V., Pustoshkin E.A., Zakharchuk A.G., Spivak I.M. Psychological Effects of Perception of Traditional / Non-traditional Music and their Brain Correlates. Article 2: Brain Correlates

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

derly persons forms the main objective of the present article.

The group studied by us consisted of 19 elderly persons, aged 84±7, including six men and thirteen women, all of whom were Russian-speaking urban dwellers. The group was observed, basing on the facilities of the St. Petersburg Boarding House for Science Veterans of the Russian Academy of Sciences. All inmates of the Boarding House, who were able and willing to communicate, and who consented to pass the music course, became members of the group studied by us.

18 members of the group had no previous history of musical training, one person was graduate of a musical high school[2]. Eight members of the group used to listen to music in the course of their everyday life, 7 persons did this, but rather seldom, while 4 persons did not listen to music regularly[3].

Each member of the group signed the usual form of informed consent, passed psychological testing, and the psychophysiological one. After that, all members of the group passed a two-week course of traditional music, 90 minutes a day. The course consisted in quite listening to light classical music, which was quite well known to all of the subjects – in fact, it formed integral part of their cultural heritage. All of the recordings applied in our study had been officially recommended by the Centre of Rehabilitation Medicine of the Ministry of Health of the Russian Federation, for means of 'stress reduction, relaxation, and healing'[4].

About a half of the group passed the music course together, listening to it at the concert hall of the Boarding House, which was equipped by relevant technical means. Other persons listened to the same music simultaneously, with the help of broadcasting it to their personal chambers. Each member of the group was free one of these ways of passing the music course or, of switching from one of them to another one, depending on their current state of health.

Right after the end of the music course, the group passed another round of psychological testing and psychophysiological observation. Simul-

// International Journal of Cultural Research, 2016, No.2 (23), p.159-169.

[2] Aged professional musicians tend to be quite specific in cognitive processing associated with music, cf.: Amer T., Kalender B., Hasher L. et al. Do Older Professional Musicians have Cognitive Advantages? // PLoS One, 2013, Vol.8, e71630.

[3] Music listening seems to be quite high on the list of priorities of aged people, cf.: Hays T., Minichiello V. The Meaning of Music in the Lives of Older People: A Qualitative Study // Psychology of Music, 2005, Vol.33, No.4, p.437–451; Cohen A., Bailey B., Nilsson T. The Importance of Music to Seniors // Psychomusicology, 2002, Vol.18, No.1-2, p.89–102.

[4] Ocean of Love. An MP3 collection / © «Healing Music». Moscow, Diskart RU, s.a. (audiorecordings certified by the Russian Academy of Pedagogy in 2007). For an overview of basic trends in present-day music therapy, see: Davis W., Gfeller K., Thaut M. An Introduction to Music Therapy: Theory and Practice. Silver Spring: American Music Therapy Association, 2008; Kamioka H., Tsutani K., Yamada M. et al. Effectiveness of Music Therapy: a Summary of Systematic Reviews based on Randomized Controlled Trials of Music Interventions // Patient Preference and Adherence, 2014, Vol.8, p.727–754; Lipe A. Beyond Therapy: Music, Spirituality, and Health in Human Experience - a Review of the Literature // Journal of Music Therapy, 2002, Vol.39, p. 209-240; cf. Petrushin V.I. Music Psychotherapy: Theory and Practice. Moscow: VLADOS, 1999 (in Russian).

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

taneously, biographical and anamnestic data were recorded. A 5 ml sample of blood was also taken in all cases, prior to passing the music course, and right after it, forming a basis for a molecular biological study. Results of this part of our research would be presented in a separate paper.

All of the study was coordinated with the direction of the Veteran Boarding House, and controlled by it.

A group of 20 young Russian-speaking urban dwellers, aged 22±4, which had been studied by us at the preceding stage of our research, was used as control group. Basic characteristics of this group corresponded to those of the aged group: e.g. 15 out of 20 young subjects had no musical education, 3 were graduates of a musical college (which is the basic form of secondary musical education in Russia), and 2 were graduates of a musical institute or, university (for details, cf. papers cited in reference 1 of the present paper). All of them passed a course of light classical music, which formed part of their cultural heritage. The treks were the same, as in the case of the group of aged persons. Thus both groups (that is, bold the old, and the young one) had almost everything in common, apart from their age.

Our initial intention consisted in conducting the study of elderly persons strictly along the lines of the preceding study of young people. In doing this, we succeeded, with one important exception – namely, the psychological testing. Our basic package consisted of 6 questionnaires, 5 of which were standard, while one had been elaborated by us in the framework of the Human Brain Institute. Two of them were directed at the detection of levels of psychological activation, and of neuroticization, two more questionnaires – at the assessment of levels of activation of psychological defense mechanisms, and strategies of stress coping. Finally, two inventories were directed at the assessment of the level of activation of such hidden reserves, as intrinsic religious attitudes, and altered states of consciousness. This package provided us with an adequate assessment of the levels of psychological tension and stress, and of the levels of activation of psychological defense mechanisms, directed at counteracting stress, and promoting well-being[5].

Having conducted a number of pilot runs, we noticed that most of the items were quite difficult for the elderly people to understand, while all of the package was definitely too difficult to be conducted in a single run. Rapid fatigability served as the main cause; however features of cognitive deficit were also present. To counteract this set of problems, practically each item of the inventory had to be clarified by the psychologist, and testing was to be divided into several days. This shift helped in some cases, however, it did not work in quite a few others. Data acquired in this way, were definitely not fully comparable to those of the young group, where all of the testing was conducted in a single run, swiftly, and with-

[5] For details, see Spivak D.L., Pustoshkin E.A., Khesina A.A., Zakharchuk A.G., Spivak I.M. Psychological Effects of Perception of Traditional / Non-traditional Music and their Brain Correlates. Article 1: Psychological Effects // International Journal of Cultural Research, 2016, No.1 (22), p.147-148.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

out any consultation with the psychologist in charge[6].

As a result, and following the advice of psychologists specializing in problems of gerontology, we had to apply a package of psychological tests especially designed for elderly persons. The package comprised three tests, all of which form part of a standard tool kit of present-day psychology:

- 'mini-mental state examination' (MMSE) consisted of 30 short items, allowing to assess quickly orientation in time and space, abilities to hear and to repeat spoken words, to memorize them, to name well-known objects, to fulfill simple verbal instructions, to read and to write, to conduct elementary computations, and to copy a simple figure by hand. As a result, a reliable assessment of the level of cognitive competence was acquired[7];

- assessment of personal satisfaction by the state of basic components of one's quality of life in the course of the preceding week was conducted. This questionnaire comprised 16 items, including one's physical health and mood, living / housing situation and household activities, family and social relationships, etc. As a result, 'quality of life enjoyment and satisfaction' was evaluated[8];

- 'hospital anxiety and depression scale' was applied, which provided quick and reliable assessment of levels of anxiety and depression. This scale, comprising 14 items, is quite popular in present-day clinical practice in order to conduct screening of these two important psychological ailments[9].

The fourth inventory applied by us, was the same as in the case of the control (young) group. The reason was that our aged subjects had no difficulty in passing it. This test consisted of 20 items, providing assessment of levels of psychological activation, tension, comfort, interest, and emotional activation at the moment of testing. This questionnaire was constructed by Russian experts in psychological diagnostics[10]. As to the previous three inventories, their Russian versions, adapted by Russian psychologists, were applied in our study.

Music perception, especially in the form of systematic music therapy, is regarded in present-day science as a potent instrument of correction of

[6] For general overview of ageing psychology, see: Theoretical Developments in the Psychology of Aging // The Gerontologist, 1996, Vol. 36, No. 6, p. 742–748, cf. Khrisanfova E.N. Basic Issues in Gerontology: Anthropoligical Aspects. Moscow, VLADOS, 1999 (in Russian); Antsiferova L.I. Psychology of Ageing: Specific Trends in Personal Development in Late Adulthood // Psikhologicheskij Zhurnal, 2001, No.3, p.86-99 (in Russian)

[7] Folstein M., Folstein S., McHugh P. "Mini-mental state". A Practical Method for Grading the Cognitive State of Patients for the Clinician // Journal of Psychiatric Research, 1975, Vol.12, No. 3, p. 189–198.

[8] Endicott J., Nee J., Harrison W. et al. Quality of Life Enjoyment and Satisfaction Questionnaire: a New Measure // Psychopharmacology Bulletin, 1993, Vol.29, p.321-326.

[9] Zigmond A., Snaith R. The Hospital Anxiety and Depression Scale // Acta Psychiatrica Scandinavica, 1983, Vol. 67, p. 361-370.

[10] Kurgansky N.A., Nemchin T.A. Assessment of Psychological Activation, Interest, Emotional Activation, Tension, and Comfort // Practical Manual in General, Experimental, and Applied Psychology. St. Petersburg, Piter Publishers, 2006, P. 309-314 (in Russian).

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

a number of essential psychological states and processes, both on conscious and subconscious level. It is regarded as being particularly effective in treatment of light and medium cognitive disorders[11], anxiety and depression[12], and in improvement of the subjective assessment of one's life quality by aged patients[13].

Having applied the 4-item inventory prior to passing the music course, and right after it, data on the dynamics of 12 psychological indices were obtained. They were further subject to routine testing of the normality of their distribution. In the case of normal distribution, Student's test for dependent samples, comparing data prior to music test to those after it, was further applied. In the case distribution was not normal, Wilcoxon's test for dependent samples was used. The result of these calculations is presented in Table 1. As shown by it, changes in psychological functioning, which were highly significant in terms of statistics, occurred in the case of two indices, namely the level of cognitive competence, and that of life satisfaction.

Table 1. Statistical analysis of dynamics of psychological indices for main (aged) and control (young) groups, as a result of passing a light classical music course

[11] Mammarella N., Fairfield B., Cornoldi C. Does Music Enhance Cognitive Performance in Healthy Older Adults? The Vivaldi Effect // Aging Clinical and Experimental Research, 2007, Vol.19, No.5, p.394–399; Särkämö T. Music for the Ageing Brain: Cognitive, Emotional, Social, and Neural Benefits of Musical Leisure Activities in Stroke and Dementia // Dementia, 2017, https://doi.org/10.1177/1471301217729237; Särkämö T., Tervaniemi M., Laitinen S. Cognitive, Emotional, and Social Benefits of Regular Musical Activities in Early Dementia: Randomized Controlled Study // Gerontologist, 2014, Vol.54, No.4, p. 634–650.

[12] Alexopoulos G. Depression in the Elderly // Lancet, 2005, Vol.365, No.9475, p.1961–1970; Chu H., Yang C., Lin Y. et al. The Impact of Group Music Therapy on Depression and Cognition in Elderly Persons with Dementia: a Randomized Controlled Study // Biological Research for Nursing, 2014, Vol.16, No.2, p.209–217. Sung, H., Chang A., Lee W. A Preferred Music Listening Intervention to Reduce Anxiety in Older Adults with Dementia in Nursing Homes // Journal of Clinical Nursing, 2010, Vol.19, No.7-8, p.1056–1064.

[13] Laukka P. Uses of Music and Psychological Well-being among the Elderly // Journal of Happiness Studies, 2007, Vol.8, No.2, p.215–241; Hays T., Minichiello V. The Contribution of Music to Quality of Life in Older People: an Australian Qualitative Study // Ageing and Society, 2005, Vol.25, p.261–278; MacDonald R. Music, Health, and Well-being: a Review // International Journal of Qualitative studies in Health and Well-Being, 2013, Vol.8, 10.3402/qhw.v8i0.20635; Solé C., Mercadal-Brotons M., Gallego S., Riera M. Contributions of Music to Aging Adults' Quality of Life // Journal of Music Therapy, 2010, Vol.47, No.3, p.264–281; Vanderak S., Newman I., Bell S. The Effects of Music Participation on Quality of Life of the Elderly // Music Therapy, 1983, Vol.3, No.1, p.71–81; cf. a general overview of well-being in later life: Adams K., Leibbrandt S., Moon H. A Critical Review of the Literature on Social and Leisure Activity and Wellbeing in Later Life // Ageing and Society, 2011, Vol.31, No.4, p. 683–712.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Group	p-value	Act	Int	Emo	Tens	Comf	Psych	Cogn	Qual -1	Qual -2	Qual -3	Anx	Depr
Main (aged Ss)	SW-ante	0.198	0.317	0.050	0.688	0.840	0.361	**0.000‡**	0.560	**0.000‡**	**0.018‡**	0.063	0.208
	SW-post	0.772	**0.003‡**	0.336	0.652	0.193	0.128	**0.000‡**	0.463	**0.000‡**	**0.000‡**	0.115	0.512
	St-ante/post	0.507	-	0.740	0.697	0.653	0.848	-	**0.083***	-	-	0.359	0.163
	Wt-ante/post	-	0.838	-	-	-	-	**0.031***	-	0.424	0.565	-	-
Control (young Ss)	SW-ante	0.147	0.652	**0.033‡**	0.406	0.251	0.819	-	-	-	-	-	-
	SW-post	0.197	0.842	0.106	0.065	0.431	0.998	-	-	-	-	-	-
	St-ante/post	0.325	0.699	-	0.63	0.764	0.472	-	-	-	-	-	-
	Wt-ante/post	-	-	0.667	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Abbreviations. Act – psychological activation, Int – interest, Emo – emotional activation, Tens – psychological tension, Comf – psychological comfort, Psych – aggregate index of psychological activation, tension, comfort, interest, and emotional activation; Cogn – cognitive performance, Qual-1 – aggregate index of 'quality of life enjoyment and satisfaction', Qual-2 – satisfaction by quality of treatment and medication at present time (if any), Qual-3 – index of 'overall life satisfaction and contentment'; Anx – anxiety, Depr – depression. SW-ante – Shapiro-Wilk test prior to music course, SW-post – Shapiro-Wilk test after the music course, St-ante/post – Student's test for dependent samples, comparing data prior to music test to those after it, Wt -ante/post – Wilcoxon's test for dependent samples, comparing data prior to music test to those after it. P-values lower than the 0.05 significance level are marked by a double cross (‡) and red colour, differences lower than the 0.05 significance level are marked by an asterisk (*) and red colour. Ss - subjects.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

In order to interpret these shifts, descriptive statistics for all the 12 psychological indices were calculated. As shown by Table 2, before the onset of the music course, cognitive competence of the aged group balanced at the border between light dementia, and occasional cognitive disturbances preceding its onset. After the course, the level of cognitive competence improved considerably, balancing at the border between light cognitive lapses, and the normal level[14]. A similar regularity was proper for the index of 'quality of life enjoyment and satisfaction'. Prior to the beginning of music course, it belonged to the upper part of the medium level span, while after the course, it shifted to the lower part of the high level span[15]. This means that in the case of both psychological indices which shifted in a statistically significant way, as a result of passing the music course, their dynamics was undoubtedly positive.

Turning to psychological indices whose shifts were not statistically significant, their absolute values were regarded, basing on data of Table 2. Taking into account assessments of the authors of corresponding questionnaires, the levels of their psychological and emotional activation, psychological tension and comfort, may be defined as medium. The level of interest was intermediate between medium and high (see the left part of Table 2)[16]. The level of anxiety was practically normal, while the level of depression was subclinical (i.e. medium, see the right part of Table 2)[17]. This means that psychological processes which were not affected by passing the music course in a statistically significant way, remained at a normal or, high level.

Table 2. Descriptive statistics of psychological indices for main (aged) and control (young) groups, as a result of passing a light classical music course

Abbreviations. Ante – prior to the music course, post – after it. Max – maximal value, UQ – upper quartile, Mean – mean value, Med – median value, LQ – lower quartile, Min – minimal value, Sd – standard deviation. Ss – subjects. For other abbreviations, see note to Table 1.

[14] As stated by the authors of the MMSE inventory, the level of 20 to 23 points roughly corresponds to light dementia, 24 to 27 – to pre-dementia cognitive disturbances, 28 to 30 – to normal cognitive competence. For details, see: Folstein M., Folstein S., McHugh P. "Mini-mental state". A Practical Method for Grading the Cognitive State of Patients for the Clinician // Journal of Psychiatric Research, 1975, Vol.12, No. 3, p. 189–198.

[15] Following the logic of the authors of the corresponding inventory, we have tentatively divided the span of the index of general 'quality of life enjoyment and satisfaction' into the lower part (values from 14 to 32 points), medium (33 to 51), and the upper one (values from 52 to 70), cf. Endicott J., Nee J., Harrison W. et al. Quality of Life Enjoyment and Satisfaction Questionnaire: a New Measure // Psychopharmacology Bulletin, 1993, Vol.29, p.321-326.

[16] For the interpretation of absolute values, cf. Kurgansky N.A., Nemchin T.A. Assessment of Psychological Activation, Interest, Emotional Activation, Tension, and Comfort // Practical Manual in General, Experimental, and Applied Psychology. St.Petersburg, Piter Publishers, 2006, P. 310-311 (in Russian).

[17] Zigmond A., Snaith R. The Hospital Anxiety and Depression Scale // Acta Psychiatrica Scandinavica, 1983, Vol. 67, p. 361-370.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Group	Index	Act	Int	Emo	Tens	Comf	Psych	Cogn	Qual-1	Qual-2	Qual-3	Anx	Depr
Main (aged Ss / ante)	Max	20	16	16	19	19	81	30	73	4	5	17	16
	UQ	15.5	11.5	12.5	16	14	66.5	27.5	55	4	4	10	13.5
	Mean	12.16	8.9	10	14.63	11.37	57.05	**23.32**	**48.26**	3.47	3.68	6.9	9.05
	Med	10	8	9	15	12	57	**26**	**50**	3	4	6	9
	LQ	9	6.5	7	13	8.5	48.5	22	37	3	3	3	5.5
	Min	5	3	5	9	4	37	5	21	3	2	1	2
	SD	4.59	3.84	3.48	2.5	4.23	13.71	6.98	14.66	0.51	0.89	4.88	4.36
Main (aged Ss / post)	Max	19	16	16	20	20	73	30	79	4	5	16	14
	UQ	15.5	11	11	17	13.5	68	30	57	4	4	10.5	10.5
	Mean	12.68	8.79	9.74	14.89	11	56.58	**24.26**	**51.89**	3.58	3.58	7.63	8.11
	Med	13	7	10	15	11	56	**29**	**54**	4	4	8	8
	LQ	10	6	7.5	13	7.5	45.5	19.5	47	3	3	3	5.5
	Min	4	6	4	9	3	38	9	20	3	3	1	2
	SD	3.96	3.22	3.36	3.14	4.03	11.81	6.81	14.67	0.51	0.61	5.05	3.56
Control (young Ss / ante)	Max	18	16	14	17	18	70	-	-	-	-	-	-
	UQ	14.25	10.25	10.25	13.25	11	58	-	-	-	-	-	-
	Mean	11.05	9.55	8.2	12.3	9.25	50.3	-	-	-	-	-	-
	Med	11	9.5	7	12	8.5	51.5	-	-	-	-	-	-
	LQ	8	8	5.75	11	7	43.5	-	-	-	-	-	-
	Min	6	4	3	9	3	29	-	-	-	-	-	-
	SD	3.94	2.95	3.47	2.13	4.24	11.85	-	-	-	-	-	-
Control (young Ss / post)	Max	17	16	15	20	19	78	-	-	-	-	-	-
	UQ	14.5	12	10.25	13.25	11.25	59.25	-	-	-	-	-	-
	Mean	11.8	9.85	7.95	12.65	9.55	51.8	-	-	-	-	-	-
	Med	12	9.5	8	12.5	9.5	50	-	-	-	-	-	-
	LQ	10	7	4.75	10.75	7	45	-	-	-	-	-	-
	Min	6	4	3	9	4	28	-	-	-	-	-	-
	SD	3.49	3.36	3.71	2.64	3.75	12.43	-	-	-	-	-	-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

No statistically significant shifts were revealed for the 6 indices of the psychological activation inventory, either for the aged group or, for the young one, as shown by the left part of Table 2. This means that no formal comparison of the psychological dynamics of these groups would be possible at this stage of our research. However we wish to remind that the effect of passing the music course in the case of the young group was in fact quite positive. For instance, the index of neuroticization shifted to the positive part of its span in a statistically most significant way[18]. As a result, we may state that passing a course of traditional music tends to induce most positive psychological shifts in the case of both the old group, and the young one. Formally proving their affinity remains an objective for our future research, due to methodological difficulties.

In order to get more information about the psychological functioning of the aged subjects, factor analysis was applied. Results of two-factor analysis of the psychological data prior to the music course are presented in Table 3; results of the corresponding analysis for data after the course form Table 4. Regarding both tables, one feels authorized to make three basic conclusions:

- index of cognitive performance does not seem to be correlated to index of 'quality of life enjoyment and satisfaction'. In fact, they belong to different factors, both prior to passing the music course (Table 3, factors 1 and 2), and after it (Table 4, the same factors)[19];

- personal assessment of life quality is linked by stable correlation to both the aggregate index of psychological activation, and to the bulk of partial indices comprised by it. The higher the level of psychological activation (interest, emotional activation, comfort), the better the personal feeling of life quality, and vice versa[20]. This regularity is proper for both the state before passing the music course, and after it (column 1 in Tables 3-4).

- depression index is linked to the index of psychological activation by direct correlation: the higher the level of inner tension, the greater the risk of depression, and vice versa. This trivial regularity, which is proper for both the state before passing the music course, and after it, tends to cor-

[18] For corresponding data, see Spivak D.L., Pustoshkin E.A., Khesina A.A., Zakharchuk A.G., Spivak I.M. Psychological Effects of Perception of Traditional / Non-traditional Music and their Brain Correlates. Article 1: Psychological Effects // International Journal of Cultural Research, 2016, No.1 (22), p.151.

[19] For present-day views on life quality by older people, see: Hughes B. Gerontological Approaches to Quality of Life // Ageing and Later Life. London: Sage, 1999, p. 228-232; George L., Bearon L. Quality of Life in Older Persons: Meaning and Measurement. N.Y., Human Sciences Press, 1980.

[20] Positive psychological activation is linked to low scores by the corresponding test, and vice versa. For details, see Kurgansky N.A., Nemchin T.A. Assessment of Psychological Activation, Interest, Emotional Activation, Tension, and Comfort // Practical Manual in General, Experimental, and Applied Psychology. St. Petersburg, Piter Publishers, 2006, P. 310-311 (in Russian). High level of personal assessment of life quality is linked to high scores by the corresponding test, and vice versa, cf. Endicott J., Nee J., Harrison W. et al. Quality of Life Enjoyment and Satisfaction Questionnaire: a New Measure // Psychopharmacology Bulletin, 1993, Vol.29, p.322-325. As a result, values of psychological activation are positive in column 1 of Tables 3-4, while those of life quality in the same column are negative.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

roborate other regularities, revealed by our analysis, which are less obvious.

Table 3. Two-factor analysis of psychological indices of the aged group, before passing the music course

Index	Factor 1	Factor 2
Act	0.749511*	-0.043960
Int	0.894088*	0.168115
Emo	0.775393*	0.296946
Tens	0.111307	0.397491
Comf	0.589630*	0.562575*
Psych	0.900482*	0.353937
Cogn	-0.229983	0.702785*
Qual-1	-0.773429*	0.112705
Qual-2	-0.165003	-0.472984
Qual-3	-0.364036	-0.654072*
Anx	0.180915	0.349532
Depr	0.867522*	-0.128941
Gen-1	-0.154483	0.337416
Gen-2	0.206437	-0.195619
Age	-0.317139	0.619053*
Sex	-0.105005	0.005031
EV	4.907558	2.550433
%	0.306722	0.159402

Notes. Act – psychological activation, Int – interest, Emo – emotional activation, Tens – psychological tension, Comf – psychological comfort, Psych – aggregate index of psychological activation, tension, comfort, interest, and emotional activation; Cogn – cognitive performance, Qual-1 – aggregate index of 'quality of life enjoyment and satisfaction', Qual-2 – satisfaction by quality of treatment and medication at present time (if any), Qual-3 – index of 'overall life satisfaction and contentment', Anx – anxiety, Depr – depression, Gen-1 – A1/A2 polymorphism of 5HT2A serotonin receptor gene, Gen-2 - L/S polymorphism of serotonin transporter gene[21], Age – age of the Ss, Sex – sex of the Ss, EV – factor eigenvalue, % - percentage of variance explained, Ss - subjects. Method of factor determination: main components, rotation of the load matrix. Factor loadings ≥0,55 are marked by red colour and an asterisk (*).

[21] Genetic data, acquired in the course of our research, would not be regarded in the text of the present paper, as they form subject of a special work.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Index	Factor 1	Factor 2
Act	0.849782*	0.265494
Int	0.609716*	-0.075877
Emo	0.800142*	-0.408346
Tens	-0.142553	0.664640*
Comf	0.855828*	0.322839
Psych	0.918620*	0.202180
Cogn	-0.340532	0.818383*
Qual-1	-0.854496*	0.179878
Qual-2	-0.309035	0.025513
Qual-3	-0.622912*	-0.261893
Anx	0.376280	0.615645*
Depr	0.748613*	-0.159804
Gen-1	0.142329	0.444171
Gen-2	0.319095	-0.101951
Age	-0.076772	0.362461
Sex	-0.072149	-0.066555
EV	5.495571	2.349229
%	0.343473	0.146827

Table 4. Two-factor analysis of psychological indices of the aged group, after passing the music course

Note. For abbreviations and details, see Notes to Table 3.

The results obtained in the course of the two-factor analysis, conducted above, on the basis of Tables 3-4, seem to be quite accurate. They are corroborated by the results of the three-factor analysis of the same data. For the sake of brevity, only the corresponding table for the state after passing the music course, would be cited below (Table 5). Regarding its data, we find basically the same types of correlations, as those acquired as a result of the two-factor analysis. To reformulate their essence in a most brief way, personal assessment of life quality, and level of cognitive performance tend to form two independent facets of the psychological dynamics of our aged subjects. The former index seems to be firmly linked to both the level psychological activation /tension, and depression. The links of the latter index tend to be less stable and clear.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Index	Factor 1	Factor 2	Factor 3
Act	0.879205*	0.068707	0.224731
Int	0.776295*	-0.168612	-0.284130
Emo	0.640848*	-0.585621*	0.231805
Tens	0.130143	0.704594*	-0.215731
Comf	0.767391*	0.096614	0.499103
Psych	0.928530*	-0.009066	0.241032
Cogn	-0.195830	0.864267*	0.099364
Qual-1	-0.564318”	0.411744	-0.635210*
Qual-2	-0.147495	0.123719	-0.367631
Qual-3	-0.459575	-0.075109	-0.581116*
Anx	0.617292*	0.540130	-0.093198
Depr	0.687693*	-0.323259	0.158807
Gen-1	-0.142519	0.323879	0.852586*
Gen-2	0.062048	-0.216495	0.522973
Age	-0.040781	0.360991	0.113711
Sex	-0.019116	-0.035400	-0.157268
EV	4.724246	2.498983	2.496894
%	0.295265	0.156186	0.156056

Table 5. Three-factor analysis of psychological indices of the aged group, after passing the music course

Note. For abbreviations and details, see Notes to Table 3.

Basic trends in the psychological dynamics by elderly subjects, occurring as a result of passing a course of traditional music, have been traced back in the present paper. We plan to present the brain correlates of this dynamics in the following article.

Conclusions

1. As a result of passing a two-week course of traditional music, most positive dynamics of the psychological state of members of both the older group, and the control (younger) one, were registered;

2. In the case of the aged group (subjects aged 84±7):

- Statistically significant shifts of two indices, namely, the index of cognitive performance, and that of the personal assessment of life quality, were demonstrated;

- Shift in the level of cognitive performance tended to occur independently of the shift in the personal assessment of life quality, both prior to passing the music course, and after it, as shown by factor analysis;

- High scores on the life quality scale were shown to be related to high scores on the scales of

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

psychological activation, psychological comfort, interest, and emotional arousal, as well as the Zigmond-Snaith depression scale.

Acknowledgements

The authors are grateful to V. V. Aristarkhov, who has initiated this study, and to S. V. Medvedev, A. S. Mironov, E. V. Bakhrevsky, and G. V. Kataeva, who have supported it.

The authors would also wish to thank E. A. Pustoshkin, who undertook the task of selecting non-traditional musical treks, acting in contact with the American psychologist E. Thompson; A. P. Reva, who took part in psychological testing, processing its results, and in conducting the music course; and A. A. Mamonov, who conducted statistical processing of the psychological data.

The study was sponsored by Ministry of Culture of the Russian Federation, and by the Russian Foundation for Basic Research, grant 16-06-00172a.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Ольга Николаевна АВЕРЬЯНОВА / Olga AVERYANOVA

Государственный музей изобразительных искусств им. А.С. Пушкина, Москва, Россия
Заведующая Отделом искусства фотографии
Кандидат искусствоведения

The Pushkin State Museum of Fine Arts, Moscow, Russia
Chief of Department of Photographic Art
Ph.D. in Art History
olga.averyanova@arts-museum.ru

МАН РЭЙ, «НАТЮРМОРТ С ШАХМАТАМИ, ГИПСОВЫМ СЛЕПКОМ И КАРТИНОЙ “ВРЕМЯ НАБЛЮДЕНИЯ – ЛЮБОВНИКИ”». КОММЕНТАРИИ К ТЕМЕ

Статья посвящена проблемам, касающимся художественной ценности произведения, созданного по принципу серийности и репликации. Подобная практика отражала колоссальный сдвиг в оценке значений оригинальности и авторства в первой половине XX века. Творчество Ман Рэя французского художника и фотографа, протагониста дадаизма и сюрреализма в искусстве, можно рассматривать как предшествовавшее развитию поп-арта. На примере нескольких известных работ автор анализирует приёмы и способы создания устойчивой конструкции MAN RAY, как средства вовлечения публики в понимание эстетической концепции художника, функционирующей в парадигме зарождающегося общества потребления.

Ключевые слова: Ман Рэй, дадаизм, сюрреализм, тираж, серийность, реплика, копия, фотография, объект, автор.

MAN RAY. STILL LIFE COMPOSITION WITH CHESS SET, PLASTER CAST, CHESS AND "OBSERVATION TIME – THE LOVERS". COMMENTS TO THE TOPIC

The article is devoted to the problems of the artistic value of the artwork created on the principle of seriality and replication. This practice reflected a huge shift in the evaluation of the values of originality and authorship in the first half of the twentieth century. The work of Man Ray, the French artist and photographer, the protagonist of Dadaism and Surrealism in art, can be considered as a precursor to the development of Pop Art. On the example of several well-known works, the author analyzes the methods and ways of creating a stable construction MAN RAY, as a means of involving the audience in comprehension of the aesthetic concept of the artist, functioning in the paradigm of the emerging consumer's society.

Key words: Man Ray, Dadaism, Surrealism, Edition, Seriality, Replica, Copy, Photography, Object, Author.

Постоянный экспериментатор, французский художник американского происхождения Ман Рэй (*Man Ray,* 1890-1976) внес новаторский вклад в различные сферы искусства – фотографию, живопись, создание ассамбляжей, дизайн, производство фильмов. В возрасте двадцати двух лет он придумал себе новое имя, от рождения его

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

звали Эммануил Радницкий. В Париже, куда Рэй переехал в 1921, он использует его для названия одного из способов получения бескамерного фотоотпечатка – рейографии (*rayography*) – открытого ещё в XIX веке[1]. Он осмысленно создал «художественный продукт» посредством аналогии с товарной продукцией[2]. Его намерение стать художником, изменить свою фамильную идентификацию стало своего рода внутренней предпосылкой этого новшества, связанного, в том числе, с внешними обстоятельствами, изменениями, происходящими в мире. Все его разнообразные артистические практики – свидетельство того, как Рэй пытался осмыслить формальную раздвоенность своего творчества на экспериментальные опыты и коммерческую деятельность, что в конечном счете привело к появлению бренда MAN RAY. И это во многом примирило, казалось бы, антагонистические расхождения, став доказательством того неоспоримого сегодня факта, что сам художник является единственным источником всех своих произведений и единственной причиной их оригинальности. Он может быть своего рода «творческой фабрикой», именно так, но позже Энди Уорхол назовёт свою студию, производящую «обновления» под собственной маркой, играя роль не только создателя, но регулятора процесса – важную в наступающую эпоху индивидуализма и буржуазного прагматизма. Уже в своем раннем живописном произведении «Ман Рэй. 1914» (*Man Ray.* 1914), лишённом какого бы то ни было изобразительного начала, кроме имени и цифр, Рэй предложил новую форму функционирования имени художника в условиях разрушения традиционной идеи авторства[3], и в дальнейшем он будет демонстрировать собственную вовлеченность в исследования самоидентификации автора и границ творчества при помощи в том числе и фотографии, которой занимался почти всю свою жизнь, где вопросы оригинальности и художественной ценности во многом определяются не столько мастерством или тиражом, сколько контекстом.

Ряд черно-белых фотографий, созданных Ман Рэем в период между 1934 и 1938 годами, в качестве одного из элементов композиции включает его живописное полотно «Время наблюдения – Любовники» (*A l'Heure de l'observatoire-les amoureux*, 1932 – 1934)[4].

[1] В 30-х годах XIX века один из создателей фотографии англичанин Уильям Генри Фокс Тальбот получал четкие силуэтные отпечатки кружева, цветов, листьев непосредственно на светочувствительной бумаге под воздействием солнца. Очень быстро эта бесхитростная техника отступила перед богатством тонов и разнообразием изобразительных мотивов, которые стали доступны с применением фотокамеры. Тем не менее, еще в середине XIX века этот способ фотопечати используется для тиражирования.

[2] Первый запатентованный способ создания фотографии, известный как дагеротипия, был назван изобретателем своим собственным именем. Но целью Жака Дагера было создание успешного продукта, который мог бы конкурировать на рынке и приносить доходы. Дагеротипия стала одним из доступных способов запечатлевания реальности, оказавшись особенно востребованной в области портретирования.

[3] См. подробнее: Аверьянова О.Н. Ман Рэй художник и фотограф: проблемы самоидентификации // Известия Уральского федерального университет. Серия 2. Гуманитарные науки. № 1, 2018. С. 198-210

[4] Полотно было показано на выставке «Фантастическое искусство – Дада и Сюрреализм» в МОМА (Нью-Йорк) в 1936 году. Куратором экспозиции

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Это не первое применение художником подобного приёма. Свои объекты, картины или фотографии он довольно часто использует в качестве специфического маркера своей «продукции»[5]. Автоцитаты функционируют здесь как своего рода «избыточная реклама», обращенная к несведущей публике. В XX веке зритель оказался не в состоянии соотнести произведение искусства с тем, что оно изображает. Традиционное миметическое понимание искусства было прочно укоренено в культуре, а произведение автоматически воспринималось как система образов, создающих «картину». Продуктам культуры присваивалось особое свойство «аутентичности», подразумевающее наличие оригинальности и определенного стиля, выраженного эстетическим строем произведения. Дадаисты перечеркнули историю культуры, и, соответственно, все её законы и правила. Культура, становясь всецело товарной, становилась ведущим товаром «зрелищного общества»[6]. «Возможности меркантильного использования своих произведений дадаисты придавали гораздо меньшее значение, чем исключению возможности использовать их как предметов благоговейного созерцания. Не в последнюю очередь они пытались достичь этого исключения за счет принципиального лишения материала искусства возвышенности»[7]. Произведение, созданное вне акта творения и, более ничем не отличающееся, например, от объекта повседневности, ставило зрителя в тупик. Теперь необходимо было научиться «распознавать искусство», а для этого – иметь в своем распоряжении систему определенных знаков – подсказок.

Рэй использует приём автоцитирования, которое стало своего рода сигнальной системой, обозначающей авторство его новых произведений. Впервые он применил этот трюк ещё в Америке. В 1923 году в мартовском выпуске журнала *Vanity Fair* появилась его фотография, запечатлевшая художников-модернистов Джозефа Стеллу и Марселя Дюшана. Сама работа была сделана тремя годами ранее в Нью-Йорке и называлась тогда «Три головы». Отпечаток «Женщина, курящая сигарету» (1920) – одна из ранних фотографий Рэя – действительно был «третей головой» в кадре. Эта работа, «случайно» попавшая в групповой портрет, – специфический знак автора. Ранее изображение появилось в композиции Франсиса Пикабиа «Какодилатовая картина» (*L'oeil cacodylate,* 1922), представляющей сложный

был Альфред Барр (Alfred Barr) – американский историк искусства и первый директор музея. Интересно, что после этого знакового шоу картина оказалась в салоне Мадам Хелены Рубинштейн на Пятой авеню, рекламируя новую помаду. Позже в 1938 году она демонстрировалась на Международной сюрреалистической выставке в Париже.

[5] Подробнее см. Аверьянова О.Н. Рэйография. Бренд как художественное произведение // Культура и искусство. NotaBene. № 10, 2017. С.74-87; Ман Рэй художник и фотограф: проблемы самоидентификации. // Известия Уральского федерального университет. Серия 2. Гуманитарные науки. № 1, 2018. С. 198-210.

[6] Понятие впервые появилось в книге Ги Дебора «Общество спектакля», вышедшей в 1967 году. В своей книге автор определяет «спектакль» как главный стимулятор потребления, общество же приносит постоянные жертвы новому богу, имя которому – зрелище.

[7] Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Медиум. Москва. 1996. С. 27.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

коллаж на холсте, где среди других фотографий и надписей, оставленных разными художниками, помещена «голова курящей женщины». Подобное «коллективное» произведение представляется сводным реестром, где каждый участник мог обозначить себя так, как ему представлялось возможным. Фотография Ман Рэя оказалась почти в центре композиции, являясь маркером, идентифицирующим художника, вместе с тем, представляясь определенной творческой квинтэссенцией его нью-йоркского дадаистского периода[8].

Рэй редко работал сериями. Разнообразные фотографические версии снимка, включавшего картину «Время наблюдения – Любовники», свидетельствуют не столько о поиске наиболее эффектной композиции, но представляют отдельные тематические вариации, иллюстрирующие специфику художественной самоидентификацию автора. Рэй создает несколько постановок из реплик собственных вещей, созданных в разных жанрах и в разное время, а его студия на *ru du Val-de-Grace* стала идеальным местом для их запечатлевания. Главным атрибутом всех отпечатков стало иконическое изображение губ Ли Миллер – модели художника, любовницы, ученицы и коллеги, парящих в облачном небе над Люксембургским садом и куполами Парижской Обсерватории. На отпечатке «Натюрморт с шахматами, гипсовым слепком и картиной «Время наблюдения – любовники» набор шахматных фигур – ещё один авторский атрибут[9]. На переднем плане помещён классический торс богини Венеры Праксителя и рядом – слепок головы статуи, известной как Венера Арлезианская. В другую композицию вместо гипсовых скульптур Рэй включил обнаженное женское тело спиной к зрителю (снимок хранится в Центре Помпиду в Париже). На фотографии, созданной для журнала *Harper's Bazaar* (*November*, 1936) модель возлежит на софе в пляжном наряде от *Heim*, подняв руку, как будто бы пытаясь защититься до гигантского рта над ней. Помимо того, что сцена наполнена так востребованной модными изданиями сексуальностью, хотя и в несколько насмешливом контексте, свойственном Рэю, это был ещё один удачный способ авторской самоидентификации в специфическом поле – популярной периодике. С конца 1920-х годов сюрреалистические, т.е. фантазийные образы стали краеугольным камнем модной парадигмы. «Мода и её инструменты находились в центре сюрреалистической метафоры, затрагивая образ женщины и пересечение между миром реальных вещей и жизнью воображаемых вещей в сознании»[10]. Необычные визуальные приёмы модернизма, посредством которых создавались изображения, очевидным образом отличающиеся от репрезентативного оригинала, обусловливали принципиально иной контекст модной изобразительности, уводя её в сторону от практических потребительских стандартов. Фотографии Ман Рэя, который ак-

[8] Подробнее см. Аверьянова О.Н. История одного образа. «Женщина, курящая сигарету». Ман Рэй, 1920 год // Искусствознание. № 2, 2017. С. 84-107.

[9] Ман Рэй не только прекрасно играл в шахматы, но разрабатывал их дизайн. Впервые он обратился к этой теме в 1920 году.

[10] Martin Richard. Fashion and Surrealism. New York: Rizzoli International Publications, Inc., 1987. P. 11.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

тивно сотрудничал со многими изданиями, такими, как *Vogue, Harper's Bazaar, Vu*, наглядно демонстрируют, что сюрреализм был принят рекламой не просто потому, что являлся очередным эффектным новшеством, как, например, кубизм, а потому, что во многом был связан с чувственной сенсорикой. Фотография моды в действительности представляла нечто большее, чем просто элегантно одетую модель. «Можно было разглядеть товар в его самой примитивной форме; а можно разглядеть иллюзии, в наряде или ещё в чем-либо. Соединение зрительной истинны и её воображаемого двойника придавало продукту соблазнительность»[11]. Так, мистическая и провокационная модель сюрреализма означала больше, чем просто художественную новизну. Сюрреализм синтезировал в модной изобразительности свои кардинальные противоречия. Вымысел и реальность, на самом деле, оказались похожими. Эта метафора отражает и усиливает женский нарциссизм, который поощряет индустрия моды. «Мода и её инструменты оказались в центре сюрреалистической метафоры, рассматривая образ женщины на пересечении мира реальных вещей и существования воображаемых вещей в сознании»[12]. Мир моды представлял идеальное место для репрезентации образов, подходящих для эффектной саморекламы, которой занимался Ман Рэй. Массовая периодика как нельзя лучше подходила для укрепления позиции MAN RAY, будучи как никакая другая институция включённой в актуальную культуру.

Другой отпечаток Ман Рэя из коллекции MoMA (Нью-Йорк) демонстрирует сидящую обнажённую модель, силуэт которой составляет переплетение рук, ног, согнувшегося тела, в то время как очертания кровати и подушек, попавшие в кадр, имитируют ландшафт изображения. На этом, как и на предыдущем снимке нет шахмат. В пятой вариации фотографии (из собрания *Man Ray Trust*) сам художник полусидит, внимательно всматриваясь в зрителя. Использование автопортретов с целью создания художественной репутации было общей практикой. В своих многочисленных автопортретах Рэй демонстрирует разнообразные версии идентичности, моделируя представление о себе как о человеке, существующем в мифах, им же созданных. Шахматные фигуры в этой версии снимка переставлены, демонстрируя «игру» неоднозначных отношений между частным «я» и публичной персоной. На шестом отпечатке запечатлён уже знакомый диван и шахматный столик – теперь они пусты, приглашая зрителя занять места в своём воображении и спроектировать свою собственную игру альтернативных реальностей и желаний[13].

Как уже было сказано выше, картина «Время наблюдения – Любовники» присутствует на фотографиях не как реквизит. Авторский знак, изобразительный, или как в случае с появлением на снимке самого художника, – фигуративный, обозначает «сертификацию» произведения, играя роль «товарной марки» в системе культурного маркетинга. Имя художника или его эквивалент, будучи частью про-

[11] Martin Richard. Fashion and Surrealism. New York: Rizzoli International Publications, Inc., 1987. P. 218.
[12] Ibid. P.11.

[13] Последовательность снимков выбрана произвольно, т.к. нет доказательств, определяющих их замысел как серию.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

изведения, представляет особое средство индексации. Аспект визуализации имени в соотношении с проблемой подлинности всегда оставался значимым, но в истории искусства первой половины XX века, в период формирования потребительской культуры и системы маркетинга её обслуживающего, отдельный интерес представляет функционирование имени как самостоятельного «товарного знака». Фигура художника или её эвфемизм, визуально зафиксированный, неотделим от его идентификации в составе новой художественной формулы, обозначенной эпохой заката материальных и ремесленнических ценностей искусства. В журналах мод до определённого времени обязательная атрибуция фотографий не являлась правилом. Во многих случаях имя автора снимка не указывалось или просто входило в общий список. Позиция Рэя как известного художника-модерниста, которую он занимал в 1930-е, требовала либо указания имени (почти все фотографии Рэя в журналах подписаны), либо иного способа маркировки. Уникальность авторского произведения, которая обычно в представлении зрителя «подтверждалась» подписью, в новом веке постепенно замещалась символической уникальностью. Традиционно фотограф, работающий в ателье, обозначал свою продукцию используя названия заведения, помещая его на картонную карточку-паспорту, и, чаще всего, на лицевую её сторону, в отличие от картины, где художник указывал своё имя на обороте холста. Ателье за редким исключением носило имя его создателя. Надар – знаменитый французский портретист XIX века – одним из первых превратил автограф в логотип своего предприятия, т.е. «бренда», который размещался не только на фотографиях, но и на фасаде здания, где располагалось студия[14]. На фотографиях авторская подпись становится важным элементом товарной риторики. Рэй, чья художественная стратегия теснейшим образом переплеталась с маркетинговой, создав свой собственный бренд не мог оставаться «безымянным» автором в потоке других, сотрудничающих с популярной периодикой. Его фотографии всегда оставались подписанными, но для устойчивости конструкции MAN RAY, художник использовал и невербальную модель идентификации, в частности эквивалент «бренда», которым вступало, например, хорошо узнаваемое произведение.

Для названия работ Рэй выбирает термин «натюрморт». Номинация жанра свидетельствует не столько о тщательно построенной композиции из «мёртвых» объектов, но позволяет художнику в очередной раз представить себя «провокатором» от модернизма. Он часто использует подобные «расхождения» как организующий принцип создания своих изображений. На первый взгляд, например, кажется, что торс Венеры на одном из отпечатков – следствие увлечения классической скульптурой, её метафорической риторикой, которую с таким удовольствием использовали сюрреалисты, как например, Джорджо де Кирико (*Giorgio de Chirico*). Однако голова богини украшена декоративной повязкой, на слепке нарисованы брови и губы, что делает его похожим на торговый манекен. В 1930-х Рэй часто использует женские гипсовые торсы и го-

[14] Студия и фотосалон Надара располагались в многоэтажном здании на бульваре Капуцинов, 35. Надпись Nadar тянулась по фасаду на протяжении 15-метров.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ловы в своих работах, совмещая их с геометрическими объектами (*En pleine occultation de Venus*, 1930) или человеческими формами (*Sleeping woman with torso,* 1935). Удивительная комбинация – портрет Эльзы Скиапарелли (*Elsa Schiaparelli with plaster torso, 1933*) – голова дизайнера, причёсанная на «античный манер» и торс, чем-то отдалённо напоминающий классический слепок, но больше – грубый манекен для демонстрации одежды. Оказалось, что «классика» применима и к товарной рекламе. В ряде случаев Рэй включил головы богинь: *Advertising for Wrigley's 1933* и *Advertising for Helena Rubinstein, 1930.* Идеал античного – все эти торсы и женские головки – был привлекательным для сюрреалистов главным образом из-за их несомненного потенциала для сотворения метаморфоз и, собственно, в контексте мультивалентной составляющей направления.

С конца 1920-х годов сюрреализм как стиль, трактованный несколько банально, становится модным в прикладной сфере. Фантазийность и театральность начинают преобладать в фотографии моды в 1930-е, отчасти по причине изменившихся потребностей в этом «пространстве мечтаний», которое было создано массовой культурой вопреки материальной нужде и нестабильной мировой экономики того времени.

Ирреальность подчёркивала автономность прекрасного от повседневности; в студии фотографа посредством бутафории, среди которой было множество гипсовых отливок, создавалась причудливая обстановка, ставшая приметой модной изобразительности, о чем наглядно свидетельствуют работы Сесила Бетона, П. Хорста, Дж. Хойнингена-Хюне[15]. Конечно, Венера на снимке Рэя утратила аллегоризм, выключенная из привычных культурных ассоциаций, она больше не идеал античности, она – даже не вертикальна и приобрела чужую голову с нанесённым макияжем. Однако, здесь нет глумления над сакральными мифологическими ценностями, в духе «варварских акций» дадаистов, которые легко могли дать «пощёчину» Леонадо да Винчи (Дюшан и его «усатая Джоконда») или Эгру («Скрипка Энгра» Рэя). Этот символический объект необходим для обозначения культурного статуса. Античный атрибут – всё еще знак принадлежности «высокому», но служащий теперь эмблемой актуальной изобразительности – «модного стиля». 1930-е годы – время рождения так называемого общества потребления, формирования «культуры зрелища» (*spectacle culture*), для которого «классическая составляющая» послужит прекрасным дополнением «ширпотребу». Примечательно, что следствием модернистских нападок на эстетические нормы, станет ситуация, в которой в конце концов окажутся художники, вынужденные поддерживать попвкус.

Ман Рэй использовал гипсовый слепок торса и головы Венеры в том числе и в ассамбляжах, таких как «Венера восстановленная» (*Venus restaurée,* 1936) и «Венера» (*Venus*,1937). Оба объекта претерпели надругательства: торс перевязан верёвкой, голова «упакована» в сетку. Традиционно исследователи связывают толкования подобных композиций с эротическими фантазиями, эстетиза-

[15] Подробнее см. Duncan-Hall Nancy. History of Fashion Photography. NY: International Museum of Photography/Alpine Book Company, 1979.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ция которых оказалась одной из важных тем сюрреализма, но в контексте вышесказанного, можно обнаружить в том числе аллюзии товара. Оба объекта в конечном счёте были потеряны, как и многие другие. Таким образом, их изображения – фотографии – представлялись важными артефактами для создания реплик. Рэй занимался подобной практикой с конца 1950-х, тем самым ставя под сомнение или пересматривая то, что обычно понималось как «оригинал». «Размножение фотографий есть в конечном счёте утверждение китча» – писала Сьюзен Сонтаг[16]. Одновременно с этим, Розалинда Краусс пишет о связи между предметом и фотографией, отмечая, что творчество Ман Рэя «подтверждает теорию присвоения предмета фотографическим документом». Фотография становится свидетельством чего-то отсутствующего, «копией, но которая существует без оригинала»[17]. Копия, таким образом, приобретает определённую значимость, порой даже равную подлиннику. И это «открытие» фотографии «откроет» дверь для других видов художественных практик.

В период между 1959 и 1974 годами Ман Рэй создает реплики – «оригинальные копии» – многих из своих работ, причём в разном количестве: в качестве единичных специально выпущенных копий и даже тиража. Уникальные копии обычно делались для выставок, в то время как множественные были коммерческими предприятиями, приносившими доход и Ман Рэю и его диллеру[18]. Таким образом, отрицая традиционные условия существования и репрезентации произведения «подлинного искусства», Рэй успешно осуществлял свой проект, функционирующий как художественный бренд MAN RAY. Создание авторизованной копии, чьё художественное значение было уравнено с ценностью оригинального единичного произведения, безусловно, являлось продолжением гибкой культурной стратегии, разработанной художником ещё в 1920-1930-х годах, связанной, в том числе, с вариативностью мотивов и их воплощением во всех возможных жанрах, с использованием множества доступных художественных средств: от живописи и фотографии до ассамбляжей и кино. Не исключено, что опыт работы с фотографией, где каждый снимок по определению являлся копией, сделанной с негатива, мог натолкнуть Рэя на идею «брен-

[16] Сонтаг Сьюзен. О фотографии. Ад Маргинем Пресс. М. 2013. С. 113.

[17] Krauss R. The Photographic Conditions of Surrealism. 1981 [Электронный ресурс] / URL: https://www.academia.edu/15066899/Krauss_The_Photographic_Conditions_of_Surrealism Дата обращения 20.05.2018.

[18] С конца 1960-х гг. Ман Рэй начал сотрудничать с Артуро Шварцем (Arturo Schwarz) итальянским искусствоведом, куратором и галеристом, который стал его первым дилером. В период с 1961 по 1975 год в его галерее в Милане походили выставки дадаистов и сюрреалистов. Вместе с Рэем Шварц создал прецедент репликации. Существует десять произведений, которые были повторены в 1963-64 и в 1971 годах, многие были утеряны и существовали только на фотографиях, среди них: «Подарок» (Gift – оригинальная версия 1921 г.), «Загадка Исидора Дюкасса» (The enigma of Isidore Ducasse, 1920), «Цель» (Target, 1933) и др. В переписке из Парижа Ман Рэй объяснил связь между копией и оригиналом: «…приблизительные формы. Они не могут быть точно такими же, как оригиналы, но мы можем сохранить их дух» (Man Ray to Arturo Schwarz. Paris 12 January 1971/Library of Dada and Surrealism documents, periodical, books, manuscripts, letters in The Israel Museum, Jerusalem).

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

да», под маркой которого он «выпускал» свои работы.

Композиция под названием «Ман Рэй. Натюрморт» (*Man Ray. Still life*) – цветной отпечаток, он был опубликован в декабрьском номере сюрреалистического журнала *Minotaure* (1933 г.) – может быть трактована как своего рода рекламный плакат MAN RAY: гипсовый бюст художника, объекты, одна из знаковых фотографий – «Слёзы» (*Tears*, 1932). В 1934 г. в парижском издательстве *Cahiers d'Art* и одновременно в нью-йоркском *Random House* вышел альбом «Фотографии Ман Рэя 1920 – Париж – 1934» (*Man Ray. Photographs 1920-Paris-1934*) под редакцией Джеймса Тралла Соби (*James Thrall Soby*), влиятельного коллекционера, писателя и куратора, работающего в *Wadsworth Atheneum* в Хартфорде (Коннектикут), а с 1940 г. в Музее современного искусства в Нью-Йорке. На обложку книги было помещено похожее изображение. Молодая блондинка мечтательно опустила голову на руку, как когда-то Кики Монпарнас на знаменитой фотографии Рэя «Чёрное и белое» (*Noire et Blanche*, 1926). Обе композиции слишком заряжены иронией, потому кажутся несовместимыми с серьёзностью настоящего произведения, но свидетельствуют о широко распространившемся сюрреалистическом вкусе, включённом в систему потребительской идеологии.

Ман Рэй, чьи рэйографии стали символом абстрактной изобразительности, и чьи фотографии были включены в исторический художественный дискурс, – жаждал признания в рамках традиционной изобразительности: в живописи и скульптуре. Его собственный опыт иммигранта во Франции и сына иммигрантов в Америке побуждал его фокусировать свою артистическую практику на проблемах самоидентификации. Он придумал уникальную творческую конструкцию, основанную на репрезентации художественных образов путём «репродукции» собственного авторства. Посредством фотографии, используя автоцитирование или эмблематичные мотивы, создавая реплики произведений, и в конце концов, опубликовав «Автопортрет» как специфическую лингвистическую конструкции собственной мифологемы, Ман Рэй пытался сделать своё «уязвимое» творчество более «устойчивым»[19]. Повторение отражало стремление Ман Рэя оставить надёжное наследие – вместо того, чтобы быть причисленным к определённому направлению или периоду в истории искусства. Гибкость в отношении копирования и распространения собственных работ, отражая разрушение иерархий мира искусства, имеет непосредственные корни в дадаизме, и дальнейшее продолжение в зарождающемся поп-арте. Долгое время оставаясь непризнанным, фотографическое искусство, в основе которого лежала множественность, впервые поставило вопрос о ценности копии. Эксперименты модернистов с фотографией предвосхитили быстрый рост её художественного статуса в 1960-х годы.

[19] См. подробнее: Аверьянова О.Н. «Автопортрет» Ман Рэя как лингвистическая конструкция бренда MAN RAY. Art&Cult. № 30 (2-2018). С. 89-98.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Анна Александровна СУВОРОВА / Anna SUVOROVA

Пермский государственный национальный исследовательский университет, Пермь, Россия
Философско-социологический факультет
Доцент кафедры культурологии и социально-гуманитарных технологий, кандидат искусствоведения

Perm State University, Perm, Russia
The Faculty of Philosophy and Sociology
Associate Professor of the Department of Culture Studies and Social and Humanitarian Technologies, Ph.D. in Art History
suvorova_anna@mail.ru

СЮРРЕАЛИЗМ И ИСКУССТВО АУТСАЙДЕРОВ

Статья посвящена исследованию влияний теории и практики сюрреализма и дискурса аутсайдерского искусства на художественный процесс. В ходе анализа большого корпуса источников и научной литературы определятся, что искусство авангарда становится важной инстанцией разграничения для различных феноменов творчества аутсайдеров: творчества душевнобольных, социальных маргиналов и визионеров. Автор приходит к выводу о том, что трансформация корпуса традиционного искусства и расшатывание канона классической эстетики стимулировало включение в метанарратив искусства маргинальных, а потому не замечаемых ранее феноменов, а именно творчества душевнобольных и социальных аутсайдеров. Сюрреалисты смешивали сюрреалистическое, визионерское искусство, рисунки медиумов и душевнобольных, искусство социальных аутсайдеров. Начиная с первых программных текстов и практик сюрреалистов, Андре Бретон, Поль Элюар, Роберт Деснос и другие представители этого направления апеллируют к идее безумия, алогизму и странности форм и смыслов на тот момент еще будущего феномена аутсайдерского искусства. Деятельность сюрреалистов приводит к итоговой трансформации дискурса душевнобольного, окончательному переходу от стигматизации душевной болезни к возвышенной идеализации психиатрического опыта.

Ключевые слова: сюрреализм, искусство аутсайдеров, искусство душевнобольных, ар брют, дискурс, Андре Бретон, Поль Элюар, Роберт Деснос, Сальвадор Дали, Антонен Арто.

SURREALISM AND OUTSIDER ART

The article investigates the influence of the theory and practice of Surrealism and the discourse of Outsider Art. The analysis it is determined that the avant-garde art becomes an important instance for various phenomena of outsider creativity: the creativity of the mentally ill, socially marginalized persons and visionary artists. The author comes to the conclusion that the transformation of traditional art and the loosening up of the canon of classical aesthetics stimulated the inclusion of marginal and, therefore, unobserved phenomena in the art metanarrative, namely the creativity of the mentally ill and social outsiders. Surrealists mixed surrealistic, visionary art, drawings of mediums and the mentally ill, the art of social outsiders. Starting with the first surrealist texts and practices, André Breton, Paul Eluard, Robert Desnos and other appealed to the idea of insanity, alogism and strangeness of the forms and meanings of the future phenomenon of outsider art. Surrealists led to a final transformation of the discourse of the mentally ill, the final transition from the stigmatization of mental illness to the sublime idealization of psychiatric experience.

Key words: Surrealism, Outsider Art, Art of Insane, Art Brut, Discourse, André Breton, Paul Eluard, Robert Desnos, Salvador Dali, Antonin Artaud.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

В период 1910 – 1920-х годов изобразительные формы творчества аутсайдеров (душевнобольных, социальных маргиналов) начинают осмысляться и анализироваться художниками, коллекционерами и исследователями как феномены искусства, хотя до начала XX века эти объекты как искусство не артикулировались. Искусство душевнобольных и социальных маргиналов, становится видимым, функционирующим в контексте художественной культуры, когда авторитетные инстанции разграничения начинают означивать, называть эти объекты искусством, включать их в поле художественного процесса.

Наиболее фундаментальными работами, в которых анализируются различные феномены аутсайдерского искусства (в том числе, искусство душевнобольных) в перспективе их связей с художественной культурой, являются исследования Ханса Принцхорна, Джона Макгрегора, Люсьена Пери, Даниэля Войчика, Колина Родеса и ряда других европейских и американских ученых[1]. Но важно отметить, что в названных работах не уделено внимание формированию дискурса феноменов аутсайдерского искусства, роли идей авангарда, а именно сюрреализма, как одной из «инстанций разграничения» искусства аутсайдеров.

Если следовать теоретической модели Мишеля Фуко, авторитетными инстанциями разграничения, которые очерчивают искусство аутсайдеров на раннем этапе (творчество душевнобольных и социальных маргиналов), являются психиатрия и теория и практика художественного авангарда[2]. Странная и невиданная раннее ситуация влияния на поле искусства психиатрии возникает благодаря большому значению в культуре начала XX века дискурса фрейдистской теории и концепта бессознательного. Могущество этого дискурса объяснимо «усталостью» европейской цивилизации от примата рационального и кризисом рационалистической парадигмы.

Другой важной инстанцией разграничения для различных феноменов творчества аутсайдеров становится искусство авангарда. Трансформация корпуса традиционного искусства и расшатывание канона классической эстетики стимулировало включение в метанарратив искусства маргинальных, а потому не замечаемых ранее феноменов: наивного и примитивного искусства, творчества душевнобольных и социальных аутсайдеров. Кубисты, дадаисты, сюрреалисты, примитивисты используют в своем искусстве, а тем самым ассимилируют и легитимируют маргинальные ранее феномены. Изучение и ассимиляция европейской художественной культурой периферийных «рассказов» были обусловлены кризисом классической парадигмы искусства, стремлением отказаться от европоцентризма в художественной культуре.

Сюрреалисты смешивали сюрреалистическое, визионерское искусство, рисунки ме-

[1] Prinzhorn H. Artistry of the mentally ill. New York: Springer-Verlag, 1972.; Peiry L. Art Brut: The Origins of Outsider Art. Paris: Flammarion, 2006.; Rhodes C. Outsider Art: Spontaneous Alternatives. London: Thames & Hudson, 2010.; Wojcik D. Outsider Art: Visionary Worlds and Trauma. Jackson: University Press of Mississippi, 2016.; MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989.; Outsider Art: Contesting boundiaries in contemporary culture. Cambrige: Cambrige University Press, 1997.

[2] Фуко М. Археология знания. СПб.: ИЦ «Гуманитарная Академия»; Университетская книга, 2004.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

диумов и душевнобольных, творчество социальных аутсайдеров. Идея сюрреализма программно была выстроена как бунт против логики, что было выражено в теориях и манифестах сюрреалистов, их методах и творческих техниках[3]. Одним из проводников принципов и форм творчества душевнобольных и социальных аутсайдеров в контекст авангардного искусства становится лидер сюрреалистов Андре Бретон (1896 – 1966). Несмотря на раннее, состоявшееся уже в 1910-е годы, опосредованное знакомство с фрейдистской теорией, погружение в контекст психоанализа и психиатрии, у Бретона было связано не столько с чтением теоретических трудов, сколько с фактическим опытом применения метода как средства лечения людей, страдающих от различных типов ментальных нарушений.

Еще до того, как стать лидером нового направления – сюрреализма, Андре Бретон изучает медицину и, будучи студентом, погружается в практические аспекты психиатрии в нескольких госпиталях. В период Первой мировой войны Бретон служит в психиатрических больницах, созданных для излечения различных случаев психических расстройств, вызванных травматическим опытом войны. Особый интерес Бретона вызывают такие психические расстройства как истерия и психоз, которые далее послужили источниками вдохновения для различных сюрреалистических образов и техник, в частности автоматического письма[4].

С 1916 года Бретон служит в госпитале невро-психиатрического центра Второй армии в Сант-Дизье. Здесь он работает под руководством Рауля-Аршила Лероя (1869 – 1941), врача, который оказал большое влияние на юного Бретона и его интерес к психиатрии. Лерой, помимо работы действующим врачом и ведения исследований в психиатрии (в частности, им были написаны статьи по истерии), занимался обучением и наставничеством студентов, проводя с ними часы за вечерними разговорами[5]. Позже Бретон напишет об этом периоде: «Время, проведенное там, и то, что я видел, было важным в моей жизни и оказало решающее влияние на развитие моей мысли. Именно там я мог экспериментировать с пациентами, понять природу их диагноза и психоанализа, в частности, запись снов и свободную ассоциацию. Эти материалы были с самого начала в основе сюрреализма»[6].

Работая в психиатрическом центре в Сен-Дизье, в качестве помощника доктора Рауля-Аршила Лероя, Андре Бретон был связан с широким спектром психических расстройств, включая психотические состояния различных типов. Андре Бретон был впечатлен измененной реальностью безумцев и испытывал интерес к этой другой реальности. Все это стало некоторым началом интереса к подобным феноменам на всю оставшуюся жизнь Бретона. Благодаря доктору Лерою, Бретон узнает идеи Фрейда. Впрочем, эта отсылка Бретона к психоанализу нуждается в пояснении. Как отмечают исследователи, Бретон не читал Фрейда непосредственно, на раннем этапе ему была знакома теория Фрейда в текстах его интерпретаторов[7].

Уже в самых ранних текстах сюрреалистов, например, в «Магнитных полях» (1919)

[3] The Surrealism Reader: An Anthology of Ideas. Chicago (IL): University of Chicago Press, 2016.
[4] Haan J., Koehler P. J., Bogousslavsky Julien. Neurology and surrealism: Breton and Babinski // Brain. 2012. № 135. pp. 3830–3838. P. 3830.
[5] Ibid. P. 3832.
[6] Ibid.
[7] Ibid.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Андре Бретона и Филиппа Супо (1897 – 1990), появляются коннотативные отсылки к идее безумия как противопоставления рациональному[8]. А первый манифест сюрреализма 1924 года становится оммажем безумию:

Остается безумие, «безумие, которое заключают в сумасшедший дом», как было удачно сказано. Тот или иной род безумия... В самом деле, всякий знает, что сумасшедшие подвергаются изоляции лишь за небольшое число поступков, осуждаемых с точки зрения закона, и что, не совершай они этих поступков, на их свободу (на то, что принято называть их свободой) никто бы не посягнул. Я готов признать, что в какой-то мере сумасшедшие являются жертвами собственного воображения в том смысле, что именно оно побуждает их нарушать некоторые правила поведения, вне которых род человеческий чувствует себя под угрозой и за знание чего вынужден платить каждый человек. Однако то полнейшее безразличие, которое эти люди выказывают к нашей критике в их адрес, то есть к тем мерам воздействия, которым мы их подвергаем, позволяет предположить, что они находят величайшее утешение в собственном воображении и настолько сильно наслаждаются своим безумием, что оно позволяет им смириться с тем, что безумие это имеет смысл только для них одних. И действительно, галлюцинации, иллюзии и т. п. – это такие источники удовольствия, которыми вовсе не следует пренебрегать[9].

Как описывает Джон Макгрегор, странные идеи душевнобольных, с которыми Андре Бретон столкнулся, обладали силой и красотой мыслей и образов. Бретон попытался использовать фрейдистскую технику вербальной свободной ассоциации как средство изучения внутреннего мира своих пациентов, и именно в этом спонтанно созданном материале он впервые увидел, что для него должно было стать поэзией будущего[10].

Le génie sans miroir

Quand les livres se liront-ils d'eux-mêmes sans le secours de lecteurs? Quand les hommes se comprendront-ils individuellement?

Nous avons traversé de tragiques périodes; les déluges ont détrempé nos os, les feux multipliés des astres et des incendies ont fait la calvitie sur la presque totalité de notre corps. Le tonnerre ne nous effraie plus, nous ouvrons les crânes pour en faire s'échapper les belles araignées de cristal et d'or dont les sots ignorent la beauté. Mais bien malin celui qui a pu voir son œil sans le secours d'une vitre, celui qui a pu promener son regard sur le creux voluptueux de sa nuque. Nous avons aimé

Илл. 1. Рисунок Роберта Десноса. Текст Поля Элюара. Из журнала «Les feuilles libres. Numéro dedié à l'Art 'des Fous'». 1924.

Андре Бретон был не единственным представителем кружка сюрреалистов, кто был настолько увлечен идеей безумия. Поэтом Полем Элюаром (1895 – 1952) для издания «Les

[8] The Surrealism Reader: An Anthology of Ideas. Chicago (IL): University of Chicago Press, 2016.

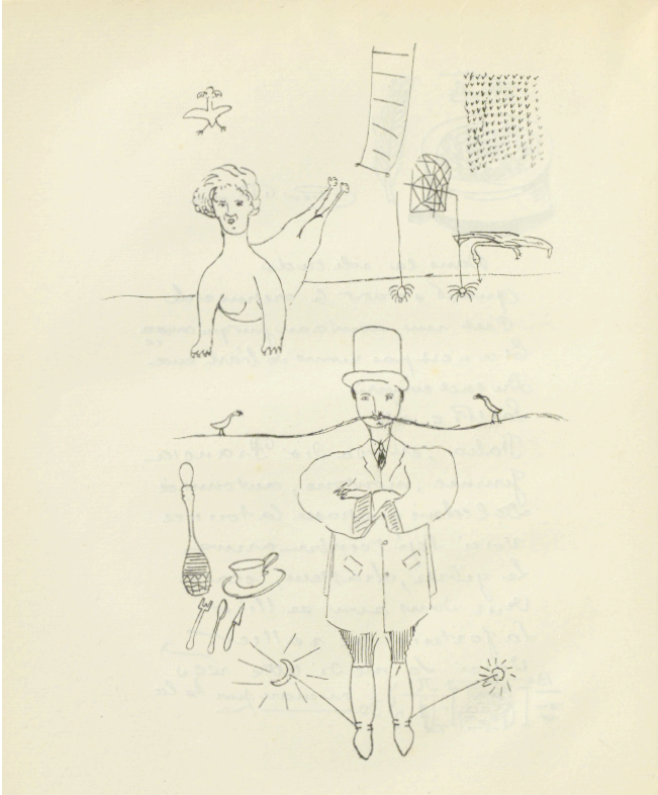
[9] Бретон А. Манифест сюрреализма / Андре Бретон. 1924. Режим доступа: http://staratel.com/pictures/surreal/manifest.htm

[10] MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989. P. 272.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

feuilles libres» за январь-февраль 1924 года, создается целый сборник, апеллирующий к идее безумия – это было указано в посвящении. Книжечка содержала несколько текстовых форм – как прозу, так и поэзию («Поэма безумца») и тринадцать рисунков (часть из них были подписаны)[11].

Поль Элюар пишет текст «Гений без зеркала» («Le genie sans miroir»), в издании эссе сопровождалось рисунками (ил. 1). Концепция Элюара о ценности этого искусства схожа с точкой зрения Андре Бретона и является программным заявлением о важности искусства душевнобольных для художника-сюрреалиста. Элюар пишет: «Безумцы заперты в помпезных клетках, и наши нежные руки налагают на них научные пытки. Не думайте, однако, что они будут поддаваться! Страна, которую они обнаружили, настолько прекрасна, что ничто не способно отвлечь их дух. Болезнь! Неврозы! Божественные методы освобождения, известные христианам. Мы, кто их любит, понимаем, что сумасшедший отказывается излечиться. Мы хорошо знаем, что мы заперты, когда убежище закрыто, тюрьма находится вне убежища, и свобода находится внутри»[12].



Илл. 2. Рисунок Роберта Десноса. Из журнала «Les feuilles libres. Numéro dedié à l'Art 'des Fous'». 1924.

Помимо текстов – эссе и стихов – в издании были и иллюстрации, якобы созданные душевнобольными, но которые, на самом деле, по преимуществу были рисунками поэта-сюрреалиста Роберта Десноса (1900 – 1945). Игра в симуляцию и смещение границ была характерна для духа сюрреализма. На самом деле только три рисунка были созданы душевнобольным, а остальные десять – Робертом Десносом[13]. В тексте Элюар описывает ряд изображений, называя авторов и давая характеристики их уникального стиля[14]. Симуляция

[11] Les feuilles libres. Numéro dedié à l'Art 'des Fous' (sic) / Textes de Drieu La Rochelle, Reverdy P., Eluard P., Tzara T., Satie E., Quelques Fous, ea - dessins inédits de Fous _ Bolliger IV. 1924. №35. Janv. – Février. Режим доступа: https://laporteouverte.me/2018/08/08/paul-eluard-le-genie-sans-miroir-suivi-de-quelques-fous/

[12] Les feuilles libres. Numéro dedié à l'Art 'des Fous' (sic) / Textes de Drieu La Rochelle, Reverdy P., Eluard P., Tzara T., Satie E., Quelques Fous, ea - dessins inédits de Fous _ Bolliger IV. 1924. №35. Janv. – Février. Режим доступа: https://laporteouverte.me/2018/08/08/paul-eluard-le-genie-sans-miroir-suivi-de-quelques-fous/

[13] MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989. P. 275.

[14] Les feuilles libres. Numéro dedié à l'Art 'des Fous' (sic) / Textes de Drieu La Rochelle, Reverdy P., Eluard P., Tzara T., Satie E., Quelques Fous, ea - des-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

и игра с читателем распространялась и на тексты: в эссе были включены фрагменты текстов как бы принадлежащих пациентам польской клиники для душевнобольных, но по факту они были написаны членам парижского кружка сюрреалистов[15].

Восхищенный прозрениям душевнобольных, Поль Элюар описывает их рисунки в эмоциональных эпитетах и использует метафоры, подчёркивающие необычайную важность этого феномена: «Рисунки душевнобольных переносят нас прямо и невольно в города и деревни, где движется ветер откровения. Кокаиновые и морфиновые видения едва ли являются отражением очаровательного устройства. Держитесь высокого духовного искусства. Сумасшедший никогда не пытается копировать яблоко. Поэтическое видение всегда накладывается на реальность. В дыме сигареты, лежащей на краю стола, он обнаруживает беспорядочное падение восставших ангелов. Наименее значимые из их рисунков вибрируют с сильными эмоциями. Они ничего не делают, не навязывают абсолютную целостность этих значения… Раскройте глаза, умоляю вас, на этот девственный пейзаж! Примите в качестве постулата принцип абсолютной свободы и признайте со мной, что мир сумасшедших не может соответствовать нашему времени»[16].

Примечательно, что, воспевая образ мысли и миры, создаваемые душевнобольными, Поль Элюар использует, в основном, тексты и рисунки Роберта Десноса. Этого участника сюрреалистического кружка называли одним из наиболее значимых экспериментаторов, благодаря которому создаются языки и методы сюрреализма: «Он был лабораторией сюрреалистического проекта»[17]. Эксперименты Роберта Десноса с автоматическим письмом и рисованием, использование состояния сна, гипноза и транса начинаются в сентябре 1922 года и продолжаются до февраля 1923 года. Склонность Десноса к эксперименту, открытие новых методов сюрреализма, позволили Бретону называть его в первом манифесте пророком сюрреализма. И, более того, даже финал первого манифеста сюрреализма посвящен именно Десносу: «Спросите у Робера Десноса – у того из нас, кто быть может, ближе других подошел к сюрреалистической истине, кто – в пока еще не изданных произведениях («Новые Гебриды», «Формальный беспорядок», «Траур за траур») и во многих предпринятых им опытах – полностью оправдал надежды, возлагавшиеся мною на сюрреализм; и я продолжаю ждать от него еще очень многого. Сегодня Деснос сюрреалистически говорит, сколько ему хочется, необычайная ловкость, с которой он облекает в словесную форму внутреннее движение собственной мысли, приводит, добавляя нам огромное удовольствие, к появлению великолепных текстов, которые тут же и забываются, ибо у Десноса

sins inédits de Fous _ Bolliger IV. 1924. №35. Janv. – Février. Режим доступа: https://laporteouverte.me/2018/08/08/paul-eluard-le-genie-sans-miroir-suivi-de-quelques-fous/

[15] MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989. P. 275.

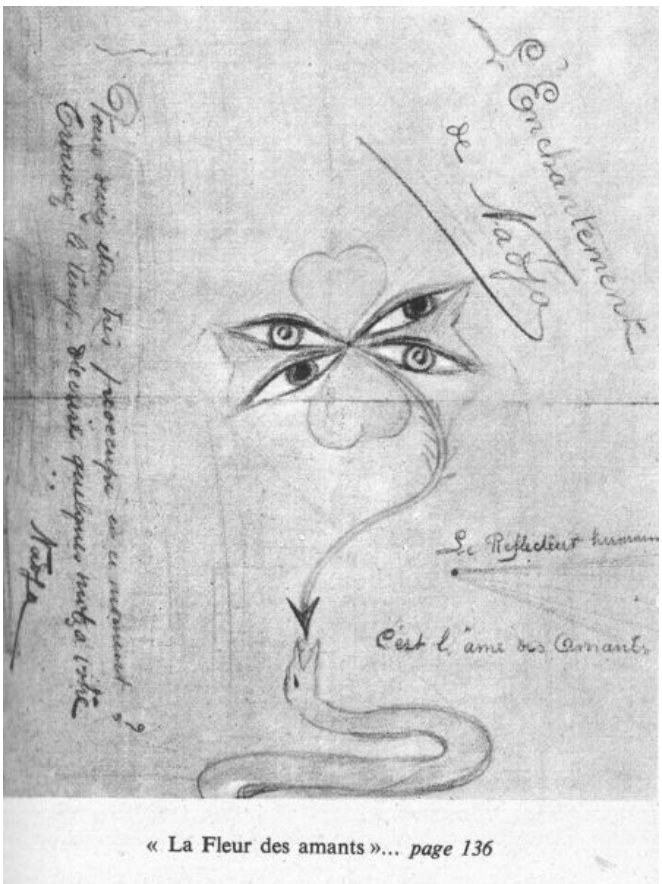
[16] Les feuilles libres. Numéro dedié à l'Art 'des Fous' (sic) / Textes de Drieu La Rochelle, Reverdy P., Eluard P., Tzara T., Satie E., Quelques Fous, ea - des-

sins inédits de Fous _ Bolliger IV. 1924. №35. Janv. – Février. Режим доступа: https://laporteouverte.me/2018/08/08/paul-eluard-le-genie-sans-miroir-suivi-de-quelques-fous/

[17] Conley K. Robert Desnos, Surrealism, and the Marvelous in Everyday Life. Lincoln (NE): University of Nebraska Press, 2003. P. 3.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

есть дела поважнее, чем их записывать. Он читает в самом себе, словно в открытой книге, и нисколько не печется о том, чтобы сберечь эти листки, разлетающиеся по ветру его жизни»[18].



Илл. 3. Андре Бретон. Цветок любовника. Из книги «Nadja». 1928.

Почему же Андре Бретон уделяет такое внимание Роберту Десносу и его экспериментам? Как описывают исследователи сюрреализма, Бретон обладал высокой степенью логичности мышления (хотя «Магнитные поля» и написаны в апелляции к принципам автоматизма) и искал алогичности в текстах других участников сюрреалистического кружка[19]. Близкой точки зрения придерживается и Джон Макгрегор: «Бретон, похоже, обладал значительной способностью принимать иррациональное и противостоять ему. Его глубокий интерес к безумию и измененным состояниям сознания сочетался с необычной степенью психологической стабильности, которая заставляла его время от времени не осознавать или не желать видеть риски, которые может возникнуть в результате столкновения с бессознательным»[20].

Другой, близкий по времени, пример интереса Андре Бретона к миру «душевноиных» – автобиографический роман «Надя», опубликованный им в 1928 году[21]. Бретон рассказывает историю о привязанности нарратора Андре к девушке, которая называет себя Надя. Нарратор испытывает сильное притяжение, вовлеченность в ее странный мир. Андре и Надя – парижские фланёры – исследуют пространство города. В конце книги обнаруживается, что Надя душевнобольна и должна быть помещена в лечебницу. Для Андре Надя, согласно роману, является в своем роде музой. Способность Нади видеть за пределами непосредственной реальности и воссоздать себя в химерической фигуре, делает ее архетипом и важным художественным образом сюрреалистической эстетики[22]. Образ Нади воплощает сюрреалистическое стремление к освобожден-

[18] Бретон А. Манифест сюрреализма / Андре Бретон. 1924. Режим доступа: http://staratel.com/pictures/surreal/manifest.htm

[19] Conley K. Robert Desnos, Surrealism, and the Marvelous in Everyday Life. Lincoln (NE): University of Nebraska Press, 2003.

[20] MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989. P. 276.

[21] Breton A. Nadja. New York (NY): Grove Press; Atlantic Monthly Press. 1960.

[22] Kadiu S. Surrealism in André Breton's Nadja // Opticon1826. 2014. №16: 24. P. 1-6. P. 2.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ному бессознательному. Рисунки Бретона, включенные в оригинальный вариант книги, демонстрируют начало его интереса к изобразительному творчеству душевнобольных с присущим им алогизмом (илл. 3).

Интерес Андре Бретона к феномену «странного искусства» развивается не только применительно к творчеству душевнобольных, но и социально исключенных творцов, тех, кто находился за пределами арт-мира и чьи работы обывателями рассматривались как глупое чудачество. Одним из таких феноменов для Андре Бретона становится Фердинан Шеваль (1836 – 1924) и его Идеальный дворец. Бретон посещает это место на юго-востоке Франции несколько раз. В 1920-е годы Андре Бретон называет почтальона Шеваля предшественником сюрреалистической архитектуры, а в библиотеке Андре Бретона хранилось издание, посвященное Идеальному дворцу Фердинанда Шеваля[23]. Шеваль и его Идеальный дворец становится для Бретона некоторым эталонным примером творчества, свободного от логики, образцом истинного сюрреализма. В специальном издании журнала «Variétés», непосредственно предшествовавшем второму манифесту сюрреализма в 1929 году, Бретон и сюрреалисты включают фото Идеального дворца визионера Фернанда Шеваля в иллюстративный ряд. Впрочем, это был не единственный пример аутсайдерского искусства в иллюстрациях; там же приводились и рисунки Хелен Смит, которая «слышит голоса с Марса»[24].

Эта практика иллюстрирования идей сюрреализма рисунками и объектами душевнобольных, социальных аутсайдеров, визионеров, продолжается Андре Бретоном и далее. В своем тексте «Автоматическое сообщение» (1933) Бретон придает особое значение связи сюрреалистического автоматизма и автоматизма медиумов, который получил широкое распространение в Европе во второй половине XIX века. Так, например, в издании этого текста в 1933 году в «La revolution surrealiste» приводится автоматический рисунок медиума «Mme Fondrillon» 79 лет, представляющий абстрактную графическую композицию[25].

Искусством аутсайдеров в его различных проявлениях – творчестве душевнобольных, социальных изолянтов, визионеров – интересуются также сюрреалисты, связанные с изобразительным искусством. Большое внимание к феномену безумия и творчеству душевнобольных очень рано проявляет художник Макс Эрнст (1891 – 1976). В начале своей жизненной истории, учась в Боннском университете в период 1910 – 1914 годов, Эрнст был сосредоточен, прежде всего, на изучении философии, психологии и истории искусства, также он посещает лекции по психиатрии, которые были доступны для студентов всех направлений университета. Они проводились в университетской клинике психиатрических и нервных болезней (Konigliche Universitatsklinik fur Psychische und Nervenkranke), которая была основана в 1908 году и находилась в северной части Бонна. Как предполагает в своей статье Томас Рёске, такой открытый характер лекций, скорее всего, был призван улучшить репутацию психиатрии; по той же причине некоторые директора клиник в то время приглашают

[23] Le Palais idéal du facteur Cheval. Joseph-Ferdinand Cheval Montpellier, chez l'auteur, imprimerie Causse, Graille & Castelnau. 1937. Режим доступа: http://www.andrebreton.fr/work/56600100040520

[24] Conley K. Surrealism and Outsider Art: From the «Automatic Message» to André Breton's Collection // Yale French Studies. 2006. №109. Surrealism and Its Others. P. 129-143. P. 133.

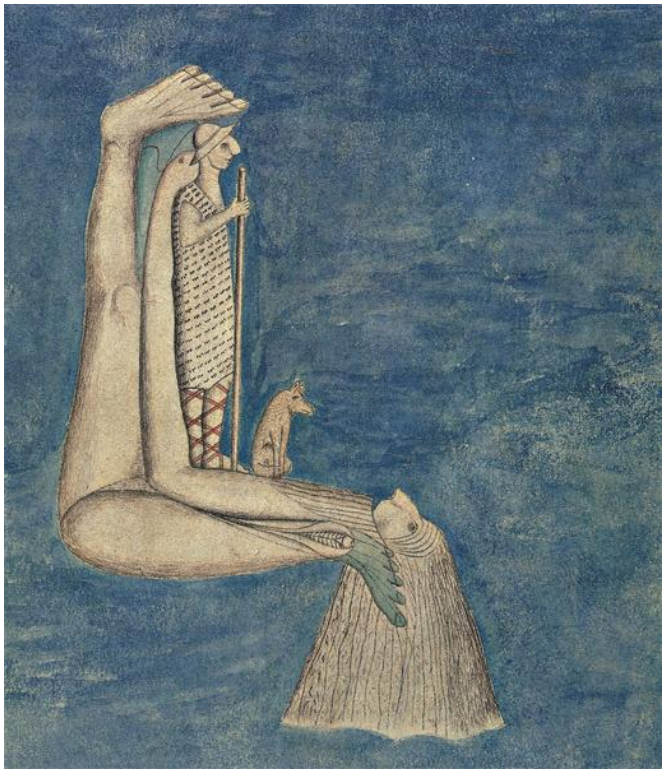
[25] Ibid.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

художников для создания рисунков своих пациентов[26].

Сам Макс Эрнст так описывает свои посещения этой клиники в автобиографических заметках: «Рядом с Бонном была группа мрачных зданий, которые во многом напоминали больницу Св. Анны в Париже. В этой клинике для психически больных студенты могли посещать курсы и получать практический опыт. В одном из зданий, находилась удивительная коллекция скульптур, в частности, фигур из хлебных крошек, и картин, которые были сделаны обитателями больницы. Они очень глубоко тронули молодого человека, и он попытался понять вспышки этого гения […]»[27].

Ранний интерес Эрнста к искусству душевнобольных был продолжен после выхода в 1922 году книги Ханса Принцхорна «Искусство душевнобольных»[28]. Скорее всего, Эрнст был первым сюрреалистом, который смог прочитать текст (он владел немецким языком) и понять его революционное значение, не только для исследования творчества психиатрических пациентов, но и для развития современного ему искусства и эстетики. Как пишет Джон Макгрегор, Эрнст привозит книгу с собой в Париж, и передает ее копию Полю Элюару[29]. Анализируя творчество Макса Эрнста, возможно увидеть влияние книги Ханса Принцхорна, и искусства душевнобольных в целом. Наиболее явные пересечения визуальности и алогизма произведений Макса Эрнста и скульптур и рисунков душевнобольных заметны при сопоставлении его творчества с работами психиатрических пациентов Карла Бренделя (в книге Принцхорна это псевдоним Карла Генцеля (1871 – 1925)) и Августа Наттерера (1868 – 1933).



Илл. 4. Август Наттерер. Чудесный пастух. 1919. Коллекция Ханса Принцхорна. Гейдельберг.

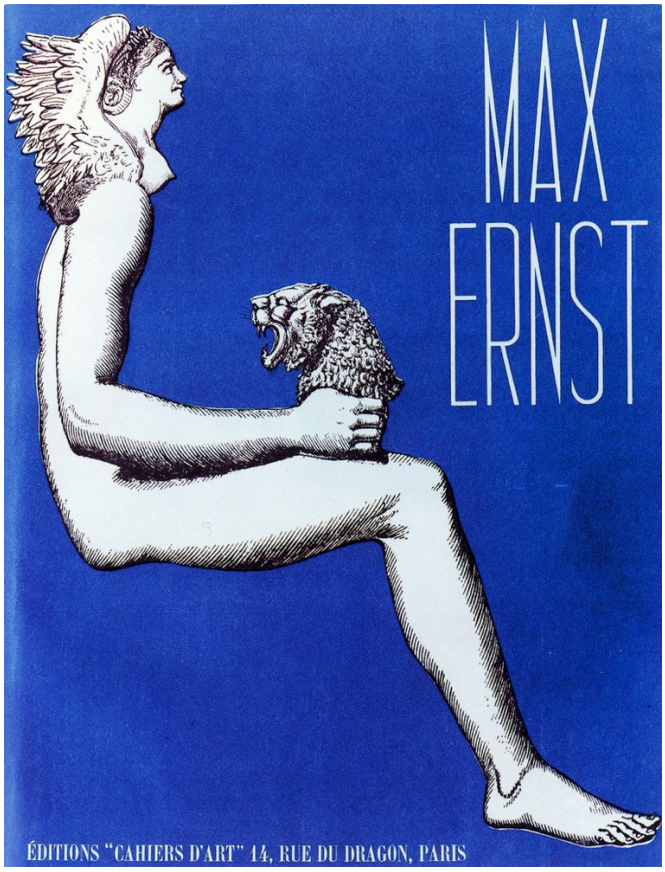
В монографии, посвященной творчеству Макса Эрнста, немецкий критик Вернер Шпис обнаруживает пример «заимствования» идей и образов из иллюстративного материала книги Ханса Пинцхорна.[30] Важно, что речь идет не об отсылке к творчеству аутсайдеров вообще, а к апелляции к конкретному рисунку «Чудесный пастух» («Der Wunderhirte») Августа Нат-

[26] Röske T. Surrealismus und Wahnsinn // Surrealism and madness [Ausstellungskatalog]. Heidelberg: Das Wunderhorn. 2009. S. 54-66. P. 54.
[27] MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989. P. 277.
[28] Prinzhorn H. Artistry of the mentally ill. New York: Springer-Verlag, 1972.
[29] MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989. P. 279.
[30] Prinzhorn H. Artistry of the mentally ill. New York: Springer-Verlag, 1972.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

терера (илл. 4)[31]. В 1931 году Эрнст создал коллаж для сборника «l'intérieur de la vue: 8 poèmes visibles»[32]. Позже, в 1933 году, этот коллаж был воспроизведен отдельно под названием «Эдип»[33]. Именно эта работа казалась для самого Эрнста такой важной, что она была помещена им на обложку первого издания, посвященного творчеству художника и опубликованного в 1937 году (илл. 5). Вернер Шпис указывает на «ключевое положение этого коллажа в творчестве [Эрнста] в целом», предполагая в результате тщательного анализа изображения, что этот рисунок для Эрнста был в некотором роде «завуалированным автопортретом»[34]. Помимо очень заметных формальных – композиционных, пропорциональных, цветовых и тональных пересечений, в произведении Эрнста скрывается столкновение нескольких символических образов – как и у Августа Натеррера, из которых наиболее явственны Сфинкс и Эдип.

Другой явной отсылкой к творчеству душевнобольных является одна из поздних работ Макса Эрнста – бронзовая скульптура «Слабоумный» («Der Schwachsinnige», 1961) (илл. 6), которая формально связана с скульптурой «Дьявол» Карла Бренделя (илл. 7) – одного из часто описываемых Хансом Принцхорном пациентов. Эрнст использует форму традиционного портретного бюста, но с клиновидной, птицеподобной головой. Скульптура Бренделя была создана из дерева и отличалась симметрией и очень высокой акцентностью, характерностью формы. Выбор анализируемых объектов для Принцхорна во многом был обусловлен влиянием современной ему эстетики и авангардных тенденций. Скульптура Бренделя напоминает и в форме, и в работе с материалом африканские скульптуры, приковывающие внимание художников авангарда. Скульптура Эрнста не кажется просто стилизацией с деликатным использованием мотива, она, скорее, является оммажем Бренделю и искусству душевнобольных.



Илл. 5. Макс Эрнст. Эдип. Обложка «Cahiers d'art». 1937.

[31] Spies W. Max Ernst. Collagen. Inventar und Widerspruch. Köln: DuMont Schauberg, 1974.
[32] l'intérieur de la vue: 8 poèmes visibles. [Paris]. [P. Seghers]. [1947].
[33] MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989. P. 279.
[34] Spies W. Max Ernst. Collagen. Inventar und Widerspruch. Köln: DuMont Schauberg, 1974. P. 101.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

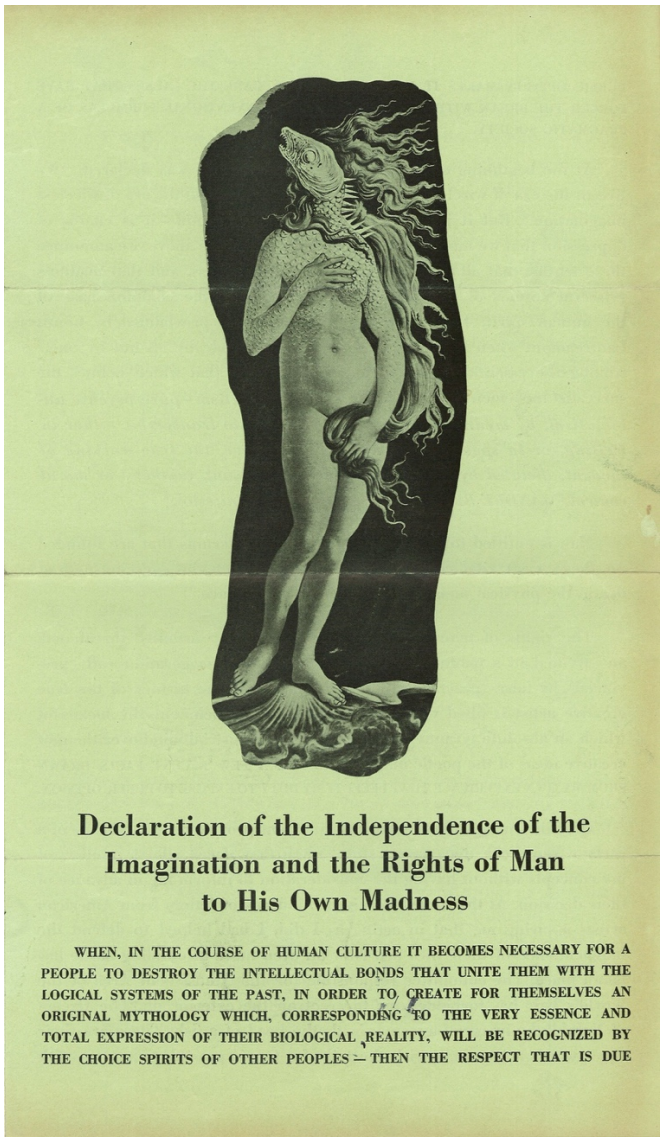
Илл. 6. Макс Эрнст. Слабоумный. 1961. Художественное собрание земли Северный Рейн-Вестфалия, Дюссельдорф.

Илл. 7. Карл Брендель. Дьявол. [не датирована]. Коллекция Ханса Принцхорна. Гейдельберг.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Другой одиозный представитель парижского кружка сюрреалистов, впрочем, быстро изгнанный авторитарным Андре Бретоном, – Сальвадор Дали (1904 – 1989) также культивировал в своем творчестве и теоретической рефлексии идею безумия. Еще в 1929 году Дали сознательно и систематически пытался сформировать вокруг себя загадочный и манящий сюрреалистов флер безумия. Дали видел в стремлении сюрреалистов к безумию некоторую форму игры, балансирования на краю пропасти. Ретроспективно сам художник описывает это таким образом: «Возмужав и пытаясь всеми возможными способами сойти с ума или, вернее, делать все возможное силе моего сознания, чтобы приветствовать и помогать этому безумию, которое, как я чувствовал, явно предназначалось для того, чтобы понять, что происходит в моей жизни ... Во время первой и единственной галлюцинации я получал удовлетворение от каждого проявления моей растущей психической аномалии, до такой степени, что все это стимулировало их. Я проделал большую работу, добавив в каждое мое утро немного топлива к моей глупости»[35].

Программное культивирование методов алогичного сочетания объектов у Дали происходило посредством опыта обмана собственной перцепции. Проецирование собственного внутреннего мира, достаточно сильное для вмешательства в восприятие, представляло собой некоторый случай «конкретной иррациональности». Как это описывает сам художник в своем тексте «Завоевание иррационального», его амбиции в живописи состоят в том, чтобы в материализации изображений конкретной рациональности с точностью воплотить мир воображения и иррационального, который мог быть столь же объективно очевидным как и феномены реальности внешнего мира»[36].



Илл. 8. Сальвадор Дали. Обложка «Декларации независимости воображения и права человека на свое собственное безумие». 1939.

Идея культа безумия как главного принципа сюрреалистического творчества и

[35] Dali S. The Secret Life of Salvador Dali. London: Vision Press, 1968. P. 74.

[36] Dali S. The Conquest of the Irrational. New-York (NY): Publisher Julien Levy, 1935. Режим доступа: https://archive.org/details/DaliConquestIrrational P. 12.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

новой реальности декларируется Сальвадором Дали и в более поздних текстах. Наиболее знаковым среди них является «Декларация независимости воображения и права человека на свое собственное безумие», опубликованная Дали в Нью-Йорке в 1939 году (илл. 8)[37].

После появления книги Ханса Принцхорна в Париже начинается своеобразный бум на искусство душевнобольных[38]. Одним из признаков влияния книги Принцхорна в Париже становятся выставки искусства душевнобольных, которые начинают организовываться в парижских галереях. Возможно, наиболее знаковой стала выставка 1928 года в Галерее Вавин на Монпарнасе, а уже следующем году в галерее Макса Бине организуется новая выставка[39]. Эта выставка, названая «Художественные проявления психических пациентов» («Manifestations artistiques des malades du cerveau») включала около двухсот произведений, часть из которых уже ранее показывались на выставке 1928 года, а остальные были привезены из частных коллекций нескольких французских психиатров[40]. Коллекционирование подобных произведений становится модным и некоторые из произведений продавались, что свидетельствует о серьезном внимании к этому феномену со стороны арт-рынка. Обе эти выставки были направлены на представление искусства душевнобольных не как клинического материала психиатрии, а как искусства, воплощающего человеческую экспрессию.

В 1930-е годы искусство аутсайдеров, в том числе благодаря активному влиянию со стороны сюрреалистов и их почитателей, завоевывает пространства крупнейших мировых музеев; а феномены аутсайдерского искусства начинают анализироваться в одном ряду с шедеврами мировой классики и авангарда. Это уже не только внимание к творчеству душевнобольных, но и к рисункам и объектам, создаваемым социально исключёнными персонами. Как уже упоминалось выше, лидер парижского кружка сюрреалистов Андре Бретон несколько раз посещал Идеальный дворец почтальона Шеваля. В том числе и с фотографом Дениз Беллон и художницей-сюрреалисткой Леонорой Каррингтон. Фото, сделанные Беллон, позже были выставлены в MoMA в Нью-Йорке в 1936 году на выставке «Фантастическое искусство, дада, сюреализм», организованной Альфредом Барром (1902 – 1981) – американским историком искусства, куратором и первым директором MoMA (илл. 9).

Выставка состоялась в MoMA 9 декабря 1936 – 17 января 1937 года, она занимала четыре этажа музея и включала около 700 объектов. На выставке были показаны произведения более 150 художников из США и многих европейских стран; важно отметить, что выставка охватывала огромный временной период с середины XV века до конца 1936 года. К выставке под редакцией Альфреда Барра был издан каталог[41]. В книге предпринимается обзор современного искусства – дада и сюрреализма, от Пауля Клее и Рене Магритта до Мерет Оппенхайм и Линор Фини, но также и делается

[37] Dalí S. Declaration of the Independence of the Imagination and the Rights of Man to His Own Madness. [New York], [1939] Режим доступа: http://collections.vam.ac.uk/item/O1309656/declaration-of-the-independence-of-dali-salvador/
[38] Prinzhorn H. Artistry of the mentally ill. New York: Springer-Verlag, 1972.
[39] MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989. P. 281.
[40] Ibid.
[41] Fantastic art, dada, surrealism. New York (NY): Museum of Modern Art, 1936.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

попытка сконструировать дискурс этих феноменов, отыскать предшественников в XV – начале XX века – от Арчимбольдо и Босха до ранних произведений Марка Шагала и Джорджо де Кирико.

Илл. 9. Идеальный дворец Фердинана Шеваля. Иллюстрация из каталога «Fantastic art, dada, surrealism». 1936.

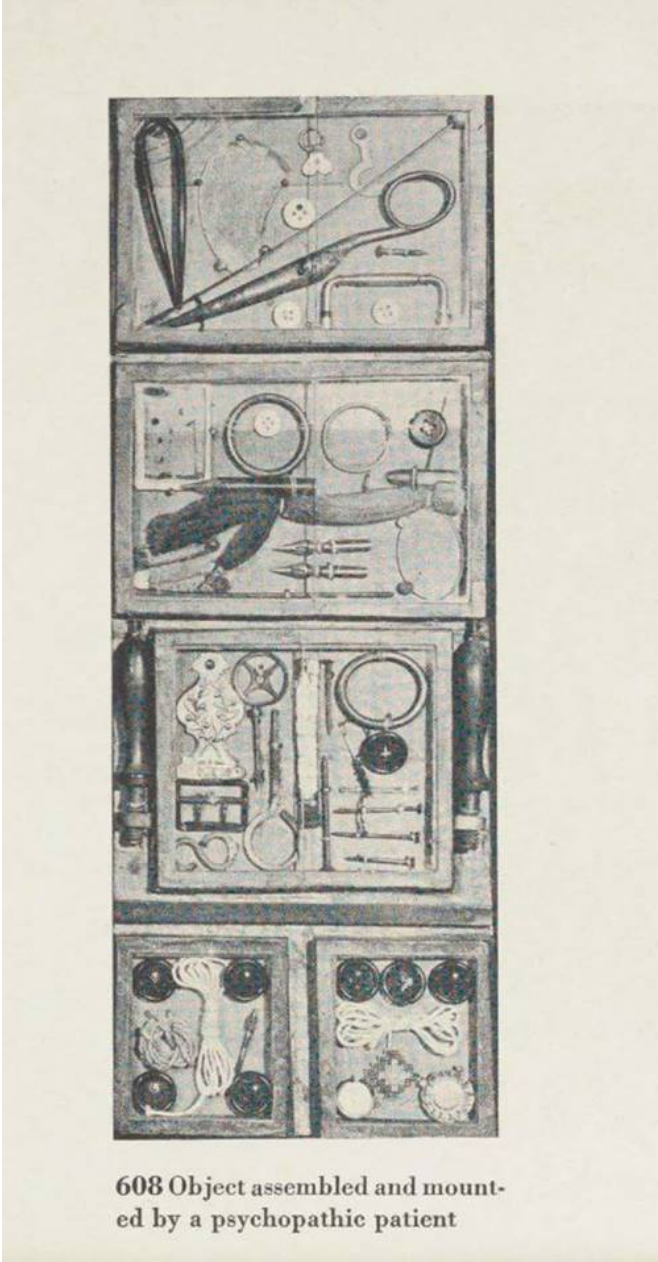
Помимо уже признанных художников в контекст выставки и само издание были включены и еще совсем недавно маргинальные явления: творчество душевнобольных и социально исключенных, людей, которые находились за пределами арт-мира. В каталоге под пунктами 586 – 629 размещается раздел, в котором представлены рисунки детей, душевнобольных, народное искусство, коммерческое искусство (реклама), научные объекты. Каталожные номера 589 и 598 – рисунки психиатрических пациентов (илл. 10), 608 – ассамбляжи из различных предметов, сделанные психиатрическим пациентом (илл. 11). Помимо названного на выставке также показывались акварели и вышивки душевнобольных, но, важно отметить, что авторы этих объектов неизвестны, они не персонифицированы в каталоге. В издании они описаны следующим образом:

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

***589-595.** Психопатические акварели, из коллекции Принцхорна. Поступило от* Ладисласа Сзекси*, Париж*
***596-597.** Вышивки психиатрических пациентов. Поступило от* Поля Элюара*, Париж*
***598-607.** Психопатические рисунки. Поступило от* Ладисласа Сзекси*, Париж*
***608.** Ассамбляж, сделанный психиатрическим пациентом на деревянной панели в пяти маленьких витринах. Поступило от Андре Бретона, Париж*[42].

Илл. 10. Рисунок психиатрического пациента. Иллюстрация из каталога «Fantastic art, dada, surrealism». 1936.

[42] Fantastic art, dada, surrealism. New York (NY): Museum of Modern Art, 1936. P. 237.



Илл. 11. Ассамбляж психиатрического пациента. Иллюстрация из каталога «Fantastic art, dada, surrealism». 1936.

Рисунки, ассамбляжи и другие объекты психиатрических пациентов поступили на выставку при участии сюрреалистов – Андре Бретона и Поля Элюара, а также Ладисласа Сзекси (1904 – 1988) – венгерского художника и дизайнера, который также был коллекционе-

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

ром, собирателем искусства авангарда и дилером африканского искусства в Париже и Нью-Йорке, посещавшим гейдельбергскую коллекцию в 1929 – 1930 годы. Ханс Грюль (1880 – 1958), психиатр, ответственный за коллекцию в то время, показывает ему произведения коллекции. Сзекси предлагает, а позже и продает, африканскую скульптуру в гейдельбергскую коллекцию, как некоторый материал для сравнения, комплементарный скульптурам известного психиатрического пациента Карла Генцеля (Карла Бренделя)[43]. Позже в середине 1930-е годы Сзекси выступает агентом Огюста Арманда Мари (1865 – 1934), психиатра, более тридцати лет работавшего госпитале Св. Анны в Париже, и обладавшего собственной коллекцией искусства душевнобольных, которая насчитывала около 250 работ. Сегодня большая часть собрания Огюста Арманда Мари находится в коллекции ар брюта в Лозанне[44].

В 1935 году, за год до появления объектов творчества душевнобольных на выставке в MoMA, несколько произведений из коллекции Сзекси были представлены на выставке в Мидтаун Галлери (Midtown Galleries) в Нью Йорке, где они образовывали разделы экспозиции «Африканская скульптура» и «Работы душевнобольных»[45].

Также в издании выставки, организованной в MoMA под кураторством Альфреда Барра, был раздел «Фантастическая архитектура», который начинается с фотографии идеального дворца Фердинанда Шеваля (кат. номер 645-46) (илл. 9). А уже далее следовали знаменитые постройки Антонио Гауди: Саграда Фамилия, Каса Мила и другие; рисунки и фото с объектами Эктора Гимара. В каталоге выставки приводятся следующие сведения о Фердинане Шевале и его Идеальном дворце:

ШЕВАЛЬ, *Фердинан. Родился в Каннах (Дром), 1836. Работал пекарем, в 1860 становится почтальоном в Отриве на должности которого работает до своей смерти. Он оживляет тупость своей повседневной рутины, построив в своих мечтах сказочный дворец. Однажды по пути он находит несколько странных камней, которые так очаровывают его, что он решает построить свой дом мечты. Так в 1879 он начинает собирать камни в свою почтовую сумку. По вечерам он складывает их, и несмотря на насмешки соседей, продолжает свой труд, считая свое дело миссией в течение 33 лет. В 1912 необитаемый дворец был готов. После он посвятил восемь лет строительству своей гробницы, в которой так и не был похоронен. Умер в Отриве, 1924.*

645.* ***Идеальный Дворец* *в Отриве, 1879 – 1912. Общий вид (воспроизведен по фотографии)*

Фото Идеального Дворца – Дениз Беллон

**646. Деталь. Павильон 647. Деталь. Усыпальница 648. Деталь. Фасад*

Поступило от Дени Беллон, Париж[46].

В 1940-е годы, уже в поздний период сюрреализма, художники-сюрреалисты продолжают писать и рефлексировать в своем творчестве искусство душевнобольных. Художник, фотограф, кинорежиссёр Ман Рей (1890 – 1976) в своем тексте «Объекты моего аффекта», созданном к его выставке в апреле

[43] Röske T. By Donation – By Trade – By Purchase. How Works from the Prinzhorn Collection Made Their Way into the Dammann Collection. 2013. S. 57-63. P. 57-58.
[44] Ibid. P. 61.
[45] Ibid.
[46] Fantastic art, dada, surrealism. New York (NY): Museum of Modern Art, 1936. P. 239.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

1945 года, пишет: «За последние пятьдесят лет наблюдалась тенденция расширять границы легитимного; в живописи это использование материалов помимо холста и пигмента, в скульптуре –путем использования иных материалов, нежели классическая бронза или камень, которые идентифицируют скульптуру как произведение искусства. Разумеется, многие оставались верными традиционным материалам, опасаясь, что подлинность их произведения искусства могут быть поставлены под сомнение, в то же время вытесняя привычные материалы на новые пути и используя их так неакадемично, насколько это возможно. Чтобы достичь этого, необходимо было прибегнуть к новым источникам вдохновения, таким как примитивное искусство, работы душевнобольных и детей, миру сновидений, черной магии, математики и логически неконтролируемых или автоматических импульсов»[47].

Как и в случае с экспрессионистами, некоторые представители сообщества сюрреалистов имели психиатрический опыт, в том числе травмирующий, меняющий личность, включающий множественные психические изменения, в том числе, например, психоз. Такой серьёзный опыт был у сюрреалиста Антонена Арто (1896 – 1948). Как описывают биографы Арто, проблемы психической нестабильности были спровоцированы периодом детского менингита, которым он тяжело переболел в возрасте четырех лет. Родители Арто организуют его лечение в санаториях, где Антотен находится довольно долгое время. Летом 1916 года Арто был призван во Французскую армию, откуда был комиссован из-за зависимости от лауданума (разновидности опиумной настойки) и психической нестабильности. Время, проведенное в санаториях, не прошло даром: там Арто прочитал Артура Рембо, Шарля Бодлера и Эдгара Аллана По, но пребывание там не привело к излечению, напротив, специфические методы лечения ускорили формирование его пожизненной зависимости от лауданума и других опиатов. Антуан перенес нервный срыв в 19 лет; это было началом его серьёзного психического заболевания.

Множество событий творческой истории Арто происходили «на фоне» существующих аддикций. Последнее годы, время после возвращения из Ирландии на континент в 1937 году, откуда он был выслан буквально в смирительной рубашке, Арто проводит в различных лечебницах. В период, когда Франция была оккупирована нацистами, друзья Арто помещают его в психиатрическую больницу Родезе, на территории Виши, там начинается лечение Арто электрошоком (было сделано более пятидесяти процедур), чтобы устранить симптомы Арто, которые включали различные мании и физические тики. Врач Гастон Фердиер (1907 – 1990) – психиатр и поэт, близкий сюрреалистам, в то время бывший главой психиатрического отделения, считал, что поведение Антонена Арто, его привычки и манера одеваться, интерес к магии, созданию астрологических карт, рисование тревожных изображений, было симптомами психического заболевания. После достаточно длинного перерыва Арто вновь начинает писать и рисовать. В 1946 году Арто был переведен в психиатрическую клинику в Иври-сюр-Сен, а после, на очень короткий период был выпушен из клиники после почти десяти лет пребывания на лечении[48].

[47] Seitz William Chapin. The art of assemblage. New York (NY): The Museum of Modern Art, 1961. P. 48.

[48] Jannarone K. Artaud and His Doubles. Ann Arbor (MI): University of Michigan Press, 2010.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Илл. 12. Комната Антонена Арто в госпитале Ирви-сюр-Сен. Фото Дениз Коломб. 1947.

Арто присоединился к группе сюрреалистов в Париже в 1924 году. Необычайно красивый, талантливый до гениальности, вдохновлённый и взрывной, он внушал любовь и ужас всем, кто его знал. Наиболее продуктивным периодом деятельности Арто стало время с 1926 по 1937 год: он написал и поставил серию пьес, представляющих новую форму драмы, которую Антонен назвал «Театр жестокости»[49]. Несмотря на серьезные психические проблемы, включающие ряд аддикций, это был очень плодотворный для Арто период, отличающийся мощной эмоциональной силой.

Сам Арто периодически погружался в состояние почти полного аутизма. Спустя два года после начала болезни Арто прекратил молчание, начав писать бесконечные письма своим друзьям в Париж. Эти письма как бы предвосхищали в глазах сюрреалистов появление нового Антонена Арто. Как пишет Джон Макгрегор, возможно, именно эти письма и представляют наибольший вклад в развитие идей сюрреализма: художники со своим миром и «больницами», в которых они были заключены, бросили вызов внешней реальности в

[49] Jannarone K. Artaud and His Doubles. Ann Arbor (MI): University of Michigan Press, 2010.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

своей вере в неограниченную свободу безумцев[50].

Те же, кто посетил Антонена Арто в период его пребывания в психиатрических лечебницах, в моменты обострения религиозных или сексуальных маний, были потрясены. Упоминаемый ранее, поэт-сюрреалист Роберт Деснос, ближайший друг Антонена, рассказывал об этом посещении: «Застал его в состоянии полного бреда, говорящего как святой Иероним, и больше не желающего покидать больницу […] Я видел его, и его возбуждение и безумие были для меня болезненным зрелищем»[51].

В тот же, описываемый Робертом Десносом, период Антонен Арто вновь, после долгого перерыва, начинает рисовать. Упоминаемый выше психиатр Гастон Фердиер признает рисование терапевтическим. Ранее Арто также имел опыт рисования именно в период своего пребывания в клинике для душевнобольных в Швейцарии в 1918 – 1920 годы[52]. На фотографии комнаты Арто в лечебнице в Иври-сюр-Сен видно, что все стены покрыты листами с его рисунками (илл. 12). В письме от 5 февраля 1944 года Арто пишет Федиеру: «Мой очень дорогой друг, я очень рад, что тебе понравились мои рисунки, потому что уже прошло более двадцати лет, с того времени как я рисовал, я не никогда не делал рисунки по воображению, и ещё две недели назад не мог поверить, что способен выражать свои эмоции таким образом»[53]. Рисунки созданные Арто в лечебнице в Родезе были известны сюрреалистам и позже, в 1947 году, показывались на выставке в Париже.

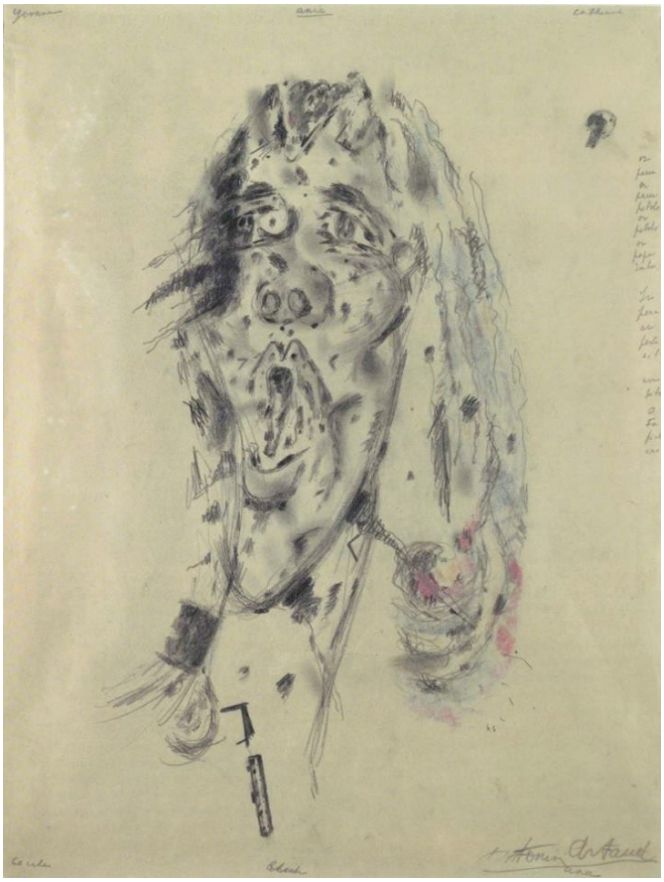
В первые годы пребывания Арто в лечебнице в Родезе он писал очень мало, исключение составляли только письма к семье, друзьям и врачам, и не рисовал. Электрошоковая терапия, хотя и осуждаемая многими (в том числе и самим Арто) как будто разблокировала Арто и стимулировала новый виток его творчества. Необыкновенное восприятие и эрудиция Антонена Арто, вновь проявились в потоке текстов и писем, которые он начал создавать. С 1945 года до своей смерти в начале 1948 года Антонен Арто делает огромное число текстов и рисунков: это 406 записных книжек[54].

Рисунки Антонена Арто воспроизводят мотивы его маний и страхов: религии, сексуальности, рождения и смерти, пыток и электрошока, войны и т.д. Среди скетчей Арто много портретов и автопортретов. Символически автопортретная «Синяя голова», созданная в мае 1946 года, напоминает груду мяса: деформированная плоть испещрена множеством отверстий (илл. 13). Философ–постструктуралист Жиль Делёз, анализирующий творчество Антонена Арто этого периода в тексте «Шизофреник и язык: поверхность и глубина у Льюиса Кэрролла и Антонена Арто», описывает рисунки как некоторые доказательства наличия у Арто шизофрении (диагноз, по мнению ряда исследователей не являлся окончательным): «Первое доказательство шизофрении: тела более не имеют поверхности. Шизофреническое тело проявляется как тело-сито. Фрейд подчеркивал эту способность шизофреника воспринимать поверхность и кожу так, как будто они были пронизаны бесконечным

[50] MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989. P. 282.
[51] Ibid.
[52] Ibid. P. 283.
[53] Ibid.
[54] Antonin Artaud: works on paper. New York (NY): The Museum of Modern Art, 1996. P. 11-12.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

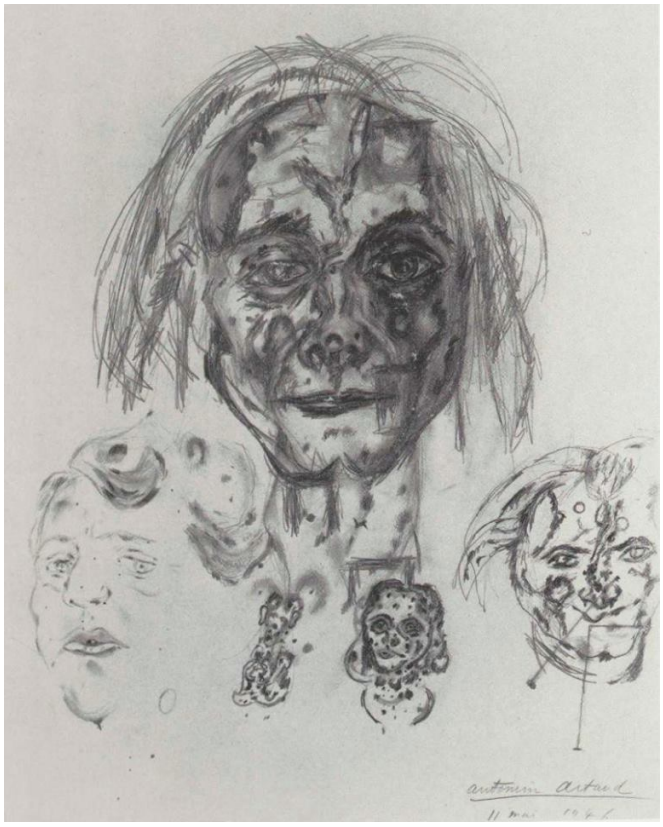
количеством маленьких дыр. В результате все тело – не что иное, как глубина; ... Поскольку нет поверхности, внешнего и внутреннего… Тело-сито, фрагментированное тело и диссоциированное тело – первые три измерения шизофренического тела – они свидетельствуют об общем разрушении поверхностей».[55]



Илл. 13. Антонен Арто. Синяя голова. Май 1946. Центр Жоржа Помпиду, Париж.

Другой символический автопортрет Антонена Арто этого периода (илл. 14) так ретроспективно описывался интерном Родеза, доктором Жаном Декуекером в 1959 году:

[55] Deleuze G. The Schizophrenic and Language: Surface and Depth in Lewis Carroll and Antonin Artaud. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1979. P. 286-287.



Илл. 14. Антонен Арто. Автопортрет. Май 1946. Частная коллекция.

«В течение нескольких дней, я был свидетелем появления этого образа […] На большом листе белой бумаги, он нарисовал абстрактные контуры лица и в этой едва прорисованной массе, где он помещал почерневшие фрагменты будущих вмешательств, без зеркала, я видел, как он создал свой двойник, перегоняемый как из тигля, ценой муки и жестокости не поддающейся выражению. Он работал в ярости, ломая один карандаш за другим, страдая от внутренней пытки его собственного экзорцизма. Все это время [Арто] кричал и читал лихорадочные стихи, возникающие из глубин его мученической души, пока ему внезапно не открылась реальность, в форме его собственного лица»[56].

[56] Antonin Artaud: works on paper. New York (NY): The Museum of Modern Art, 1996. P. 13.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Это романтизированное описание процесса, скорее во многом являющееся сконструированным постфактум воспоминанием, демонстрирует полностью изменившихся дискурс душевнобольного, окончательный переход от стигматизации душевной болезни к возвышенной идеализации психиатрического опыта.

Современники по-разному воспринимали рисунки этого периода, создаваемые Антоненом Арто. Необычайно значимый для формирования дискурса искусства аутсайдеров и возникновения ар брюта художник Жан Дюбюффе (1901 – 1985), собиравший коллекцию ар брюта в то время, встречался с Антоненом Арто в 1945 году.[57] Дюбюффе проводил различия между рисунками Арто и работами, сделанными клиническими пациентами психиатрических лечебниц.

Сам Антонен Арто очень глубоко рефлексирует процесс создания рисунков. Он пишет о своем творчестве в апреле 1946 года: «Мои рисунки не рисунки, а документы. Вы должны, глядя на них, понять что *внутри*. Судя их только с точки зрения искусства или правдивости, вы скажете: все это очень хорошо, но этому недостает умения и технической подготовки и как рисовальщик г-н Арто – только новичок, ему нужно десять лет ученичества. Это неверно, поскольку я работал над рисованием в течение *десяти* лет моего существования, но я *отчаялся* в чистом рисунке. Я имею в виду, что в моих рисунках есть своего рода духовная музыка, которую я создаю, живя своими штрихами, а не только рукой, но самим грубым дыханием моей трахеи и движениями моих зубов» (курсив Антонена Арто)[58].

Парижская выставка рисунков Антонена Арто, сделанных во время его госпитализации в Родезе, была устроена в 1947 году и отражала интерес парижских культурных кругов к этому феномену[59]. Частично это внимание к феноменам аутсайдерского искусства было инспирировано деятельностью Жана Дюбюффе, начавшего в 1945 году активную работу по систематизации, изучению и коллекционированию искусства душевнобольных и социально исключенных. Его работа хотя и велась уже за пределами сюрреалистического сообщества, но под большим влиянием Андре Бретона и близкого ему сообщества.

После Второй мировой войны, процесс взаимного влияния – формального, содержательного и институционального – сюрреализма и различных феноменов искусства аутсайдеров продолжается. В 1948 году, сразу после своего возвращения из Америки, Андре Бретон соглашается стать членом «Общества Ар Брюта» (Compagnie de I'Art Brut), созданного Жаном Дюбюффе[60]. Бретон попытался помочь Дюбюффе в сборе примеров этого искусства и написал ряд статей о искусстве душевнобольных, предназначенных для периодического издания, курируемого Дюбюффе. С точки зрения Дюбюффе Бретон видел в ар брюте лишь один из аспектов сюрреализма как глобального культурного феномена. Дюбюффе весьма критически описывает отношение Бретона к ар брюту: «К несчастью, Бретон видел ар брют как расширение сюрреализма. Я, напротив, никогда не любил сюрреализм. Я интересовался Бретоном и любил говорить с ним. Он был очень активным, но в плохом смысле. Он хо-

[57] Antonin Artaud: works on paper. New York (NY): The Museum of Modern Art, 1996. P. 13.
[58] Ibid. P. 61.
[59] MacGregor J. M. The discovery of the art of the insane. Princeton: Princeton University Press, 1989. P. 288.
[60] Ibid.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

тел переместить меня и ар брют в сюрреализм, и когда это не удалось он был разочарован и зол»[61].

В период 1940 – 1950-х годов Андре Бретон совместно с Жаном Дюбюффе пишет серию эссе, в которых анализирует работы медиумов, визионеров, душевнобольных и социальных аутсайдеров. В эссе «Жозеф Крепин» Бретон объединяет работы французского художника ар брюта Жозефа Крепина (1875 – 1948), представленные на выставке 1948 года, художника и оккультиста Огюстена Лесажа (1876 – 1954) который верил, что его рукой управляет Леонардо да Винчи, и уже упоминаемого ранее Фердинана Шеваля. Бретон публикует это эссе в книге «Сюрреализм и живопись»[62]. В том же самом издании появляется и другое эссе Бретона «Искусство душевнобольных», где Андре Бретон ещё более пылко описывает искусство душевнобольных[63]. Текст эссе был иллюстрирован рисунками Алоизы Корбаз (1986 – 1964) – душевнобольной художницы, произведения которой были в коллекции Принцхорна, Дюбюффе и самого Бретона.

Искусство авангарда становится важной инстанцией разграничения для различных феноменов творчества аутсайдеров: искусства душевнобольных, социальных маргиналов и визионеров. Трансформация корпуса традиционного искусства и расшатывание канона классической эстетики стимулировало включение в метанарратив «большого искусства» маргинальных, а потому не замечаемых ранее феноменов. Сюрреалисты смешивали сюрреалистическое, визионерское искусство, рисунки медиумов и душевнобольных, искусство социальных аутсайдеров. Идея сюрреализма программно была выстроена как бунт против логики, что было выражено теориях и манифестах сюрреалистов, их методах и творческих техниках, а тем самым ассимилировало и легитимировало маргинальные ранее феномены. Начиная с первых программных текстов и практик сюрреалистов, Андре Бретон, Поль Элюар, Роберт Деснос и другие представители этого направления аппелируют к идее безумия, алогизму и странности форм и смыслов на тот момент еще будущего феномена аутсайдерского искусства. Деятельность сюрреалистов приводит к итоговой трансформации дискурса душевнобольного, окончательный переход от стигматизации душевной болезни к возвышенной идеализации психиатрического опыта.

[61] Ibid.
[62] Breton Andre. Le surrealisme et la peinture. [Paris]: Gallimard, 1965. P. 298-307.
[63] Ibid. P. 313-317.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Алина Владимировна ВЕНКОВА / Alina VENKOVA

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия
Институт философии человека, Кафедра теории и истории культуры
Ведущий научный сотрудник Центра фундаментальных исследований культуры
Российского НИИ культурного и природного наследия им. Д.С. Лихачёва
Доцент, кандидат культурологии

Herzen State Pedagogical University of Russia, Saint Petersburg, Russia
Associate Professor, Ph.D. in Culturology
D. S. Likhachev Russian Institute of Cultural and Natural Heritage, Russia
Center for Fundamental Research of Culture, Principal Research Fellow
venkova@mail.ru

ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ЭНВАЙРОНМЕНТЫ В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ

В статье показано место пространственного энвайронмента в современном искусстве. В тексте раскрывается генеалогия становления этой формы искусства, приводятся примеры энвайронментальных сред из истории классического искусства, прослеживается выделение энвайронметальных иммерсивных сред из иных видов синестезического или тотального искусства, даются примеры энвайронментального мышления в живописи, архитектуре, музейно-выставочном деле. Отдельно рассматриваются цифровые энвайронменты как специфическая интермедиальная форма современного искусства. Анализу подвергаются теоретические установки энвайронментального мышления в искусстве, среди них – дематериализация объекта, специфичность объекта, тотальная инсталляция, энвайронментальная скульптура, сайт-специфичность, партиципация, ситуационизм и атмосферность. Выделяются свойства рецепции, на которые направлен энвайроментальный подход в художественной практике, предлагаются типы и формы энвайронментальных сред в искусстве.

Ключевые слова: энвайронмент, пространство, иммерсия, современное искусство, тотальная инсталляция, сайт-специфическое искусство.

ENVIRONMENTS IN MODERN AND CONTEMPORARY ART

The article shows the place of spatial environment in modern and contemporary art. The text reveals the genealogy of the formation of this art form, provides examples of environmental media from the history of classical art, traces the isolation of immersive media from other types of synesthesia or total art, and gives examples of environmental thinking in painting, architecture, museum and exhibition business. Digital environments are specifically considered as a specific intermedial form of contemporary art. The theoretical issues of environmental thinking in the art are analyzed, among them the dematerialization of the object, specific objects, the total installation, environmental sculpture, site-specificity, participation, situationism, and atmosphere. The properties of reception are highlighted, on which the environmental approach in artistic practice is directed, the types and forms of environmental media in the art are proposed.

Key words: Environments, Space, Immersion, Modern and Contemporary Art, Total Installation, Site-Specific Art.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Генезис энвайронметальных сред в искусстве

Само по себе создание иммерсивных сред не является новым. На всех этапах развития художественного языка наблюдались попытки выработки инструмента комплексного воздействия на все органы чувств человека. Подобное можно наблюдать в древних мистериях и театрализованных культовых ритуалах, в карнавальной культуре, храмовой архитектуре и искусстве. Наиболее очевидный отход от подобных синтезов наблюдется в эпоху рационализма, когда каждое из искусств обретает свой независимый язык, отвечающий за определенный канал восприятия.

Картина работает с ментальными способностями зрителя, его эмоциями, воображением. Реалистическая картина в любом случае представляет собой знак. Мишель Фуко в работе «Это не трубка» ясно показал, что изображение трубки является лишь изображением, а не трубкой и решение, приять его за трубку лежит на зрителе, соглашающемся на подобную конвенцию. Работа со зрителем в классическом искусстве основана на подобных конвенциях, требующих образования и вписанности в культуру.

В работах Андреа Поццо можно наблюдать, каким образом картина выходит в трехмерность, завоевывает пространство, делает шаг по направлению к энвайнонменту и инсталляции. Храмовый синтез начинает постепенно секуляризироваться и служить другим целям: «Эта архитектура создана не просто для внимательного взгляда, но и для движущегося тела, ее экспрессивные возможности безграничны»[1].

Секуляризация храмового синтеза

Андреа Поццо Аллегория миссионерских трудов братства иезуитов, 1681-1694.

Андреа Поццо Триумф Святого Игнатия Лойолы, 1695.

Как указывает Р. Рехт идею храмового синтеза постепенно заменяет концепция архитектурного пространства, призванная объяснить секулярным языком достигаемый храмовым комплексом рецептивный эффект. «Сама

[1] Рехт Р. Верить и видеть. Искусство соборов XII-XV веков. М.: Изд. дом ВШЭ, 2014. С. 140.

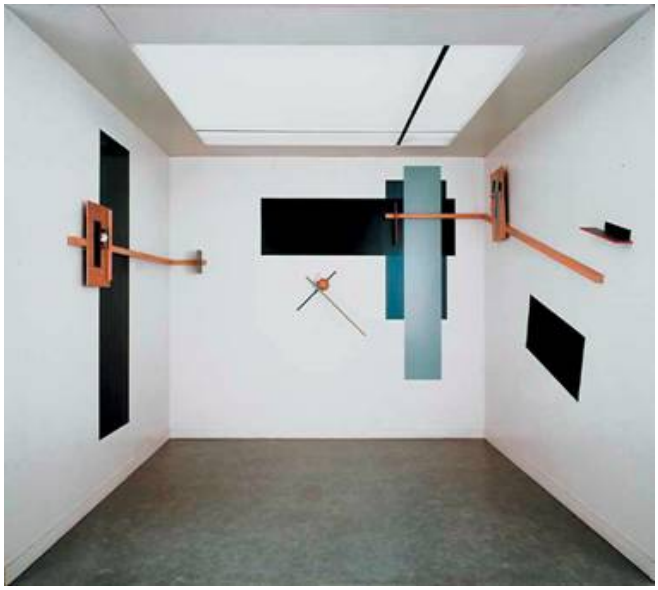
© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

молодость концепции архитектурного пространства свидетельствует о том, что она вовсе не нужна архитектуре, определяющей себя главным образом по отношению к грамматике форм. Родившаяся из контакта с экспериментальной психологией и неокантианской эстетикой она принадлежит не исключительно области архитектуры и появляется всякий раз, когда требуется постичь отношения психосенсорного характера между предметами или между индивидами и предметами»[2]. Мистический опыт, получаемый в храме, преобразуется в тактильно-чувственный, эмоционально окрашенный. Сформированный таким образом рецептивный ответ постепенно распространятся на другие формы искусства. Все большее место на шкале воздействия занимает идея возвышенного, вырабатываемая эстетическими приемами. При этом, чувство возвышенного может питаться не только сакральным опытом храмового присутствия, но и созерцанием живописных произведений. Это выдает в нем синтетическую категорию, описывающую модусы чувственности романтической эпохи, где ставка делается не столько на рациональное суждение, сколько на эмоциональную сопричастность. «Одно дело – сделать идею ясной, другое – сделать так, чтобы она воздействовала на воображение»[3] – пишет Эдмунд Берк в специализированном трактате о возвышенном.

Активные попытки вернуться к тотальному синтезу воздействия на все органы чувств вне храмового комплекса вновь начинают предприниматься с приходом модернизма, их можно встретить в эпоху модерна, авангарда, не в последнюю очередь в синестезических практиках немецких экспрессионистов и французского театра жестокости. В эпоху неоавангарда эти опыты широко представлены в хэппенинге, перформансе и тотальной инсталляции.

Выход картины в трехмерность

Джеймс Розенквист F-111, 1961.

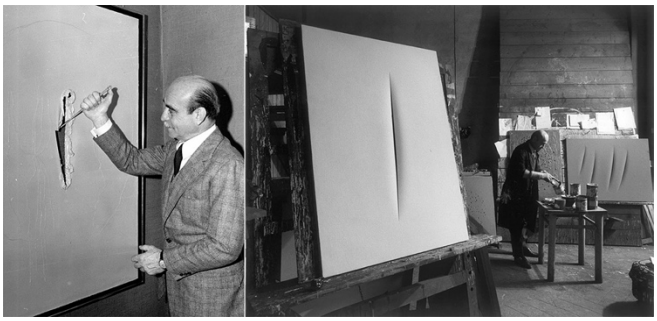


Эль Лисицкий. Зал проунов. 1923 год, реконструкция 1971 года. Музей Ван Аббе, Эйндховен.

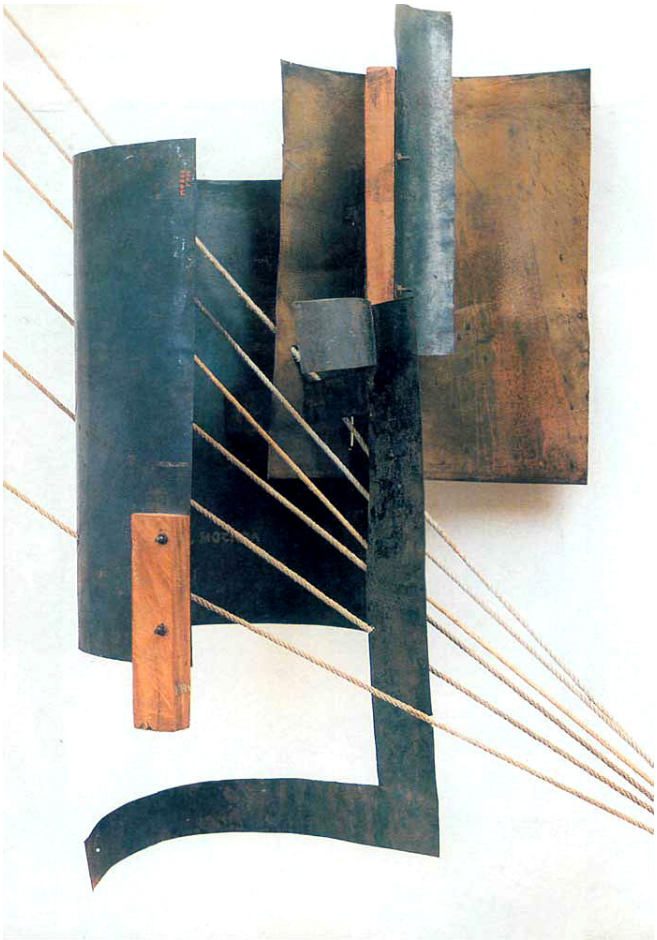
[2] Там же. С. 40.
[3] Берк Эдмунд Философское исследование о происхождении наших идей возвышенного и прекрасного: Пер. с англ. / Общ. Ред., вступ.. статья и коммент. Б. В. Мееровского. М.: Искусство, 1979. С. 90.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

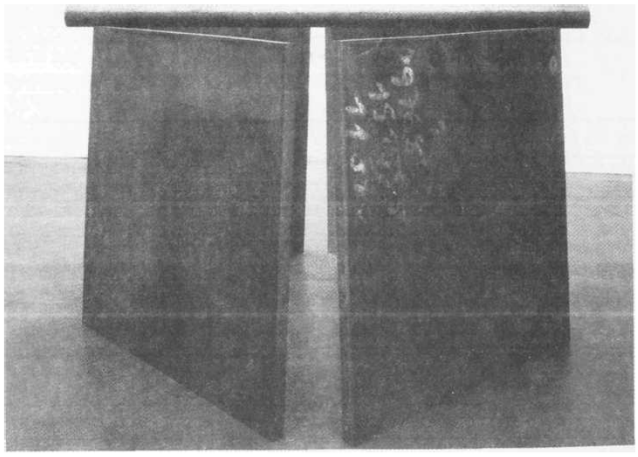
Выход картины в трехмерность



Лучо Фонтана прорезает холст. Рождение спациализма. Выход картины в трехмерность.



Владимир Татлин Угловой контррельеф, 1915.



Ричард Серра 5:5ft. 1969.

Пространственная инсталляция и хэппенинг

Курт Швиттерс Мерцбау, 1933.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Пространственная инсталляция и хэппенинг

Йозеф Бойс Положение, 1985.

Алан Капроу Двор, 1961.

Тотальная инсталляция и энвайронмент апеллируют не к способности считать условность, а к целостному опыту человека, основанному на эмоциях и телесных практиках. Энвайронмент проживается всем телом, представляя, в свою очередь, набор тел, а не условных конвенций. Хотя, ряд тотальных инсталляций, таких, например, как работы Ильи Кабакова, еще требует знания истории и иконографического канона, подобные инсталляции все быстрее и быстрее отходят в прошлое, уступая место энвайронментам, одинаково доступным любому зрителю.

Современный иммерсивный энвайронмент

Олафур Элиасон Барокко, Барокко, 2016.

Олафур Элиасон Управляемое движение, 2001.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Современный иммерсивный энвайронмент

Олафур Элиасон Погодный проект, 2003.

Пьер Юиг Путешествие, которого не было, 2006.

Майк Нельсон Физический вакуум, 2007.

Томас Сарацено На орбите, 2013.

Особое место в процессе становления энвайронментальных сред занимают хэппенинги Алана Капроу. Хэппенинг представляет собой форму, переходную от инсталляции к ситуации, и через нее – к иммерсивной среде современного типа. От инсталляции хэппенинг заимствует предлагаемый предметный ряд, от ситуации – партиципаторность и интерактивность. В статичную пространственность инсталляции хэппенинг привносит динамическую темпоральность, что позволяет говорить о вторжении процессуальности и театральности в эту синтетическую форму высказывания. Термин «зритель» (spectator) заменяется на «делатель» (beholder), «произведение искусства часто

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

рассматривается как часть ситуации»[4]. Основное внимание уделяется условиям восприятия как формирующему фактору художественного опыта.

Процессуальность хэппенинга позволяет перейти от представления автономных объектов к организации эмоциональной нагруженности места экспонирования. Использование пространственной ситуации становится частью художественного высказывания. Акцент переносится на опыт зрителя, который он получает при погружении в процессуальный рисунок выставки, практики наблюдения сменяются опытом соучастия.

Художники разрушают традиционную дихотомию зрителя и статичного объекта в пользу энвайронментальной ситуации, которая вовлекает участника в актуальное пространство и настоятельно требует взаимодействия с расположенными в нем объектами. «Вы не наблюдаете то, что создал художник, Вы переживаете (experienced) это. Вы словно входите в произведение искусства»[5]. Художник теперь свободен воздействовать и определять, даже руководить, чувствами зрителя. Человеческое присутствие и восприятие пространственного контекста становятся материалом искусства.

Эстетика энвайронментальных сред

Рождение энвайронментальных ландшафтов происходит через последовательную *дематериализацию объекта.* Люси Липпард описывает этот процесс как рассказ о постепенном наступлении выставочного ландшафта, захватывающего власть над объектом[6]. Это приводит к тому, что предметом экспонирования становится сама ситуация отношений, в которые вступают объекты[7]. Алан Капроу даже вводит специальный термин для описания переходного состояния объектов от скульптурного в пространственно-средовому – «энвайронментальная скульптура». Розалинд Краусс в программном тексте «Скульптура в расширенном поле»[8] показывает возможное расположение такого рода скульптуры, между собственно скульптурой и маркированным местом, где рождается не-ландшафт, поскольку ландшафт

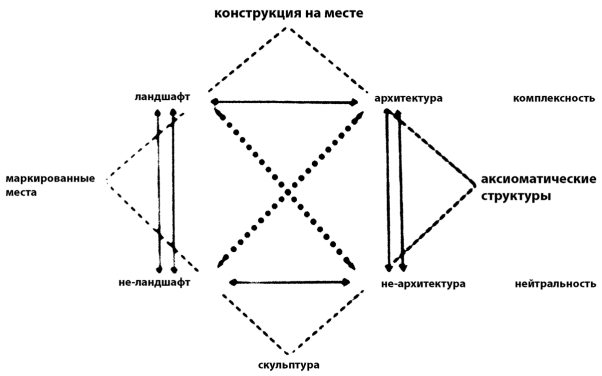
[4] Reiss Julie H. From Margin to Center: The Spaces of Installation Art. The MIT Press. 2001. P. 50.

[5] Из сопроводительных материалов к первой выставке инсталляций в MOMA SPACES (Пространства), MOMA, 1969. «Audience Information of SPACES Exhibition» Press Release, 15 December 1969. Museum of Modern Art. Library, New York.

[6] Lippard Lucy R. Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972. University of California Press, 1997. 296 p.

[7] Харольд Зееман называет свою знаменитую выставку «Когда отношения становятся формой» (Берн, 1969). О ней см. например: Altshuler Bruce, Biennials and Beyond: Exhibitions that Made Art History: 1962-2002 (Salon to Biennial). Phaidon Press. 2013. P. 93-110, Альтшулер Б. Авангард на выставках. Новое искусство в XX веке. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2018. С. 235-255.

[8] Краусс Р. Скульптура в расширенном поле // Краусс Р. Подлинность авангарда и другие модернистские мифы. М.: ХЖ, 2003. С. 283.



© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

тесно связан с архитектурой и тем, что Краусс называет «конструкциями на месте». Для энвайронментальной скульптуры принципиально важно закрепиться в «не-местах», из этого туманного локуса у нее есть возможность выхода к отношениям.

Специфичность объекта[9] в энвайронментальных средах вытесняется *сайт-специфичностью*, позволяющей новой форме разворачиваться в пространстве между местом и неместом. Не-места оказывают воздействие уже не только на визуальный или телесный регистр опыта, но и на, например, аудиальный. «Энергетически заряженная и значимая форма, возникшая изнутри»[10] усиливает важность телесной вовлеченности в опыт восприятия произведения искусства: «Искусства особенно удивительным образом укоренены в субстанции, в человеческом теле, в камне, в краске, в бренчании струн или в давлении воздушной струны»[11].

Следующим шагом формирования пространственной энвайронментальной среды является превращение сайт-специфичности в *ситуацию*. Ги Дебор определяет ситуацию как «Момент жизни, целенаправленно и осознанно сконструированный посредством коллективной организации единой обстановки и игры событий»[12]. Ситуация во многом напоминает хэппенинг, но предполагает более широкий *партиципационный репертуар*: «Одной из ключевых характеристик сконструированной ситуации была ее партиципаторная структура, намеренно разработанная как противоположность присущего спектаклю принципа «невмешательства» и его следствия – отчуждения»[13].

Реляционные взаимодействия внутри ситуаций с заданным объектным регистром порождают выделение *атмосферности* как важной характеристики присутствия в этих сконструированных условиях: «Атмосферы остаются неопределенными прежде всего в отношении их онтологического статуса. Мы не уверены, стоит ли относить их к объектам или к элементам среды, из которых они исходят, или к субъектам, которые испытывают их на себе. Мы также не уверены, где, собственно, атмосферы находятся. Кажется, что они, словно туман, заполняют пространство определенным тоном ощущений»[14]. Привлечение внимания к атмосфере и ее параметрам определяет закрепление *деавтономизированной эмоциональности*[15] как наиболее ценного опыта

[9] Понятие «специфических объектов» разрабатывает Дональд Джадд в одноименном тексте Donald Judd Specific Objects // Donald Judd: Early Work, 1955-1968, New York: D.A.P., 2002. Originally published in Arts Yearbook 8, 1965.

[10] Steiner Real Presences Steiner G. Real Presences. Pbk. Ed. Chicago, 1989. P. 215.

[11] Ibid. P. 227.

[12] Дебор Г. Ситуационисты и новые формы действия в политике и искусстве. Статьи и декларации 1952-1985. М.: Гилея, 2018. С. 109. Интересно, что в другом переводе данного отрывка «единая обстановка» передается как «атмосфера единства» (Бишоп К. Искусственный ад. Партиципаторное искусство и политика зрительства. М.: V-A-S press, 2018. С.131.), что напрямую отсылает к идее трансформации «ситуаций» (Ги Дебор) в «атмосферы» (Гернот Беме).

[13] Бишоп К. Искусственный ад. Партиципаторное искусство и политика зрительства. М.: V-A-S press, 2018. С. 131.

[14] Gernot Böhme: Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik // Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik. Suhrkamp Verlag. 2013. S. 21.

[15] См. например: Степанов М. А. Де-автономные среды: от расширения человека к расширению машины // Научное искусство: Тезисы 1 Международной научно-практической конференции МГУ имени

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

современного искусства: «Все мои истории – говорит Настя Саде Ронко, одна из ключевых художниц метамодернизма, – о чувствах, эмоциях и ощущениях. Что такое чувство само по себе и как разные чувства проживаются в обществе и проявляются в разных социальных взаимодействиях, например, в повседневной жизни, политике, в любой другой сфере? Я стремлюсь исследовать идеи – нежности, любви, заботы, родства, близости и присутствия»[16].

Эмоциональность как главный медиум искусства энвайронментальных сред порождает *иммерсию* как основную практику постижения подобного искусства: «Только широкий взгляд открывает для нас те непрерывные энергии, которые связанные с поиском и созданием новых пространств иллюзий и иммерсий, обеспечивающих превосходство власти визуального. Исходя из таких предпосылок становится возможным сформулировать эволюционную историю медиа в связи с эмоциями, которые она вызывает – такую историю, которая бы включала в себя все свои упущения, противоречия и заблуждения»[17]. Иммерсивная карта чувственности оказывается наиболее релевантной для внерационального и антидискурсивного постижения энвайронментальных ландшафтов в инсталляциях нового типа, таких, например, как так называемые «инсталляции большого размера» (large scale installations), когда целые здания или обширные природные ландшафты превращаются в произведения искусства.

Современный энвайронмент

Новизна настоящего момента заключается в появлении цифровых технологий как художественного ресурса и базы для создания иммерсивных сред. В современном искусстве эффект погружения все чаще достигается не за счет архитектурных решений, звуковых и световых открытий храмового синтеза, не за счет физического создания тотальных сред как это было в «больших инсталляциях» 90х-2000-х годов, а за счет иллюзии, погружающей человека в призрачный мир цифровой биосенсорной среды. Погружение достигается благодаря цифровой архитектуре, воздействующей на все органы чувств и активно вовлекающей тело зрителя в процесс переживания художественного события.

Цифровой энвайронмент

Джеффри Шоу Читаемый город, 1988-1991.

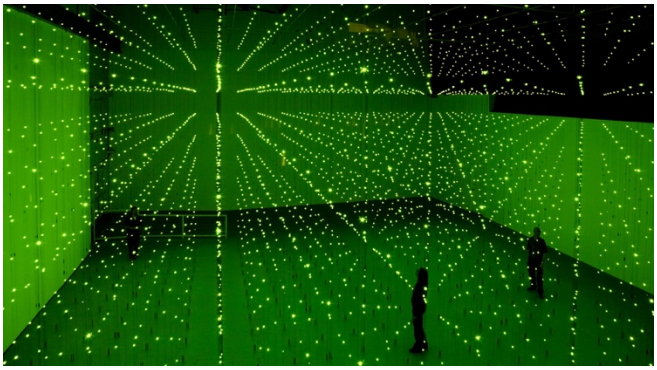
М. В. Ломоносова, 04-05.04.2012. Под ред. В. В. Миронова. М.: МИЭЭ, 2012. С. 211-212.

[16] Интервью с Настей Саде Ронкко: Чувственность в искусстве метамодерна. Полина Чубарь // http://metamodernizm.ru/nastja-sade-ronkko/ Дата обращения 19.09.2018.

[17] Грау О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований / Пер. с нем. А. М. Гайсина. СПб: Эйдос, 2013. С. 46.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Цифровой энвайронмент

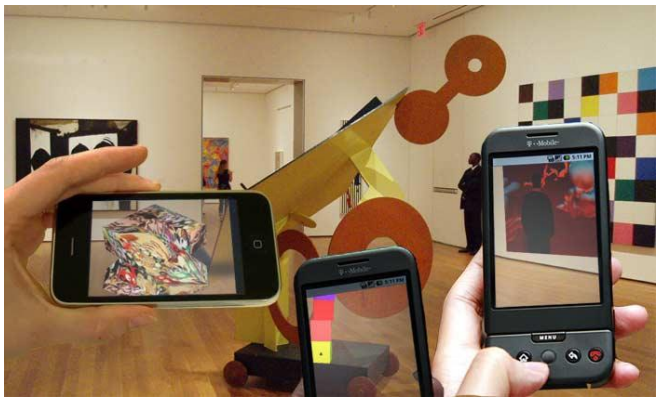


Эрвин Редл Матрица II, 2003.

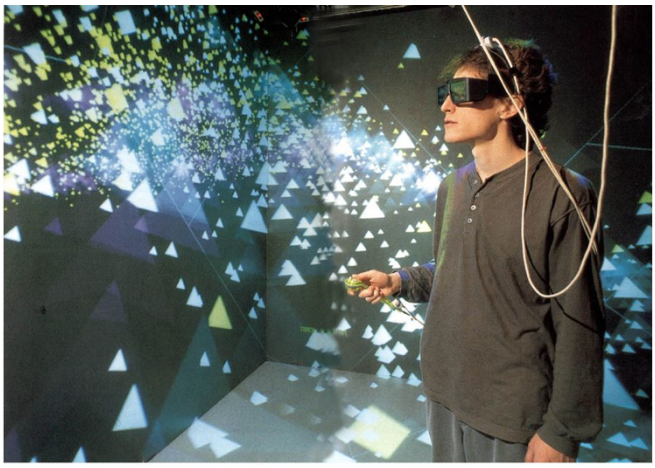
Цифровая иммерсивная среда представляет собой развитие «ситуации», разрабатываемой в хэппенинге и перформансе. В «ситуации» фокус переносится на восприятие целого пространства как формирующего фактора художественного опыта. «Энвайроментальность» открывает путь «театральности», что характерно для многих современных цифровых инсталляций большого размера. Также обязательной составляющей цифровых иммерсивных сред становится темпоральность. «Время проживания» является самостоятельным фактором «работы» такой среды.

Художники разрушают традиционную дихотомию зрителя и статичного объекта в пользу энвайронментальной ситуации, решенной посредством работы с цифровыми данными. Это вовлекает зрителя в актуальное пространство и настоятельно требует взаимодействия с предъявляемой мультисенсорной средой. Появляется понятие «тактильных медиа»: «Отличительные свойства цифрового медиума (...) формируют особый тип эстетики; можно назвать лишь несколько основных из них – интерактивность, вовлечение, динамизм, адаптивность»[18].

Наиболее развитыми формами иммерсивных сред в цифровом искусстве являются интерактивные или просто динамические инсталляции и различные формы дополненной (AR) и виртуальной реальности (VR).



Проект дополненной реальности «Мы в MOMA», MOMA, Нью-Йорк, 2010.



Дэн Сэндин Пещера, 1991.

[18] Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. С. 67.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Пространственно-архитектоническое мышление, развиваемое подобными средами, идет по пути стирания границы между нематериальным и материальным опытом. Здесь мы имеем дело со следующим этапом дематериализации медиума[19], выходящего на уровень «немедиа» – immedia (Эдмон Кушо)[20].

Художник теперь свободен воздействовать и определять, даже руководить, чувствами зрителя. Человеческое присутствие и восприятие пространственного контекста становятся материалам искусства. Дискурс участия получает новый импульс развития. Зритель вовлекается на уровне более фундаментального опыта, чем просто визуальное восприятие. В полной мере эти эксперименты проявляются в деятельности teamLab и imaginariumstudiosUK.

Цифровой энвайронмент

Teamlab Летающий цветочный сад, 2015.

Teamlab История леса, 2016.

Teamlab Гармония, 2015.

Развитие иммерсивных инсталляций, опыты технологического и цифрового искусства ставят перед исследователями проблему поиска нового междисциплинарного и интегративного языка описания, находящегося на стыке различных аналитических традиций.

[19] Об этом см. например: Венкова А. В. Трансгрессия медиума в философии Дитмара Кампера и критической теории Розалинд Краусс / А. В. Венкова // Международный журнал исследований культуры. 2010. № 1. С. 129-137.

[20] См.: Сосна Н. Н. «Техники видения» после наблюдателя // Международный журнал исследований культуры. 2018. № 2. С. 240-250.

© Издательство «Эйдос», 2018. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2018. For Private Use Only.

Международный журнал исследований культуры № 3 (32) 2018
Научное рецензируемое электронное издание

International Journal of Cultural Research # 3 (32) 2018
Peer-reviewed scientific e-journal

ISSN 2079–1100 **www.culturalresearch.ru**

Журнал входит в перечень
рецензируемых научных изданий
ВАК по специальностям
09.00.00 (философские науки)
24.00.00 (культурология)
17.00.00 (искусствоведение)

ВЫСШАЯ
АТТЕСТАЦИОННАЯ КОМИССИЯ (ВАК)
Министерства образования и науки Российской Федерации

WEB OF SCIENCE
RSCI
РОССИЙСКИЙ ИНДЕКС
НАУЧНОГО ЦИТИРОВАНИЯ
Science Index

Google scholar

CYBERLENINKA
Научная электронная
библиотека

ULRICHSWEB™
GLOBAL SERIALS DIRECTORY

Интелрос
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РОССИЯ

ТЕМА НОМЕРА: ГЕРОЙ В КУЛЬТУРЕ

Приглашённый редактор выпуска: *Франциска ФУРТАЙ*
Ответственный редактор: *Алина Владимировна ВЕНКОВА*

The MAIN TOPIC of the ISSUE: HERO IN CULTURE

Guest Editor: *Francisca FOORTAI*
Managing Editor: *Alina VENKOVA*

01.10.2018
Дизайн и оригинал макет
Издательство «ЭЙДОС»

Design & layout
Publishing House EIDOS

www.eidos-books.ru