

УДК 7.01

DOI: 10.18384/2310-7227-2015-4-57-64

Строева О.В.*Гуманитарный институт телевидения и радиовещания им. М.А. Литовчина***КАТЕГОРИЯ МИМЕСИСА В ЭПОХУ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ**

Аннотация. В статье автор анализирует основные этапы эволюции категории мимесиса и отмечает, что мимесис, если и присутствует в современном искусстве, то только как отголосок прошлого или его след, поскольку между природой и человеком стоит технология экрана. На примере гиперреалистической скульптуры автор показывает, что тенденция веризма и документализма, как документально точное механистическое воспроизведение природы, в современном искусстве становится антитезой массовой экранной культуре, производящей идолов потребительской мифологии (подобно тому, как некогда этруская натуралистическая традиция противостояла античной древнегреческой классике в искусстве Древнего Рима).

Ключевые слова: мимесис, современное искусство, медиакultura, экран, гиперреализм, пabлик-арт, иллюзионизм.

O. Stroeва*Humanities Institute of TV and Radio Broadcasting named after M.A. Litovchin***THE CATEGORY OF MIMESIS IN THE ERA OF SCREEN CULTURE**

Abstract. In the following article the author analyzes the main stages of the evolution of the category of mimesis, and notes that mimesis, if present in contemporary art, it is only an echo of the past or its trace, as between a man and nature stands the technology of the screen. Using the example of hyper-realistic sculptures the author shows that 'documentary trend' as mechanistic reproduction of nature in contemporary art becomes the antithesis to the media screen culture, producing idols of consumer mythology (just as once Etruscan naturalistic tradition was opposed to ancient Greek classics in the art of ancient Rome).

Key words: mimesis, contemporary art, media culture, screen, hyperrealism, public art, illusionism.

Экранная культура сегодня является неотъемлемым звеном в восприятии реальности. Экран нередко буквально перекрывает взгляд современного человека, образуя некий искусственный фильтр, в котором отражается, документируется или, наоборот, искажается, преобразуется действительность. Наш современник постоянно находится в потоке визуальной информации, где нет границы между фикцией и фактом, фантазией и документом. Как следствие, для современного сознания стал характерен некий медийный тип симбиоза реальности и «экранный»

ного контрмира»¹, как назвал его французский феноменолог Ж.-Л. Марьон. С одной стороны, современный человек выстроил технологическую преграду между собой и миром, которая служит своеобразной защитой от экзистенциальных страхов. Перефразируя Ницше, можно было бы сказать: «нам дано искусство экрана, чтобы не умереть перед истиной». Подобно древнему сознанию, выстраивающему мифологические конструкции как спасительный космос, современный человек отгораживается от внешнего экзистенциального хаоса собственноручно сконструированной виртуальной реальностью.

В то же время, в современном искусстве мы наблюдаем общую тенденцию к гиперреализации и иллюзионизму, подражанию или точному копированию реального видимого пространственного мира, его документации посредством техники, что свидетельствует о прямом влиянии медиасферы на эстетическое восприятие. В живописи, скульптуре и различных направлениях паблик-арт (уличное искусство) прослеживается тотальная зависимость от технических средств воспроизведения и попытка убрать все следы рукотворности. Трансформация механизма функционирования и восприятия искусства, произошедшая ещё в первой половине XX в. под влиянием экранной культуры кинематографа, начала исследоваться В. Беньямином. В дальнейшем Ж. Делез продолжил заниматься этим вопросом, когда появилось не только новое кино, но и теле-

¹ Но реальный мир исчез после того, как образ создал экран своего контрмира; отныне событие, чтобы действительно иметь место, должно также происходить в контрмире – оно должно опуститься (или подняться, не имеет значения) до уровня образа [7, с. 28].

видение. Французский философ писал о новом образе мысли, возникшем под воздействием экрана, о проблемах изменения восприятия базовых характеристик бытия и эволюции образа-движения к образу-времени и т.д. [3, с. 23].

В традиционной эстетике проблема «фиксации бытия» или отражения реальности в искусстве связана с фундаментальной характеристикой эстетики – *мимесисом*, категорией, установленной Аристотелем, дожившей до наших дней, прошедшей нелёгкий путь через отрицание, так называемый *антимимесис*, к *постмимесису* – многоуровневому лабиринту взаимных отражений и подражаний. В теории искусства существует традиция разделять «мимесис» (подражание) и «демиургию» (ремесло, делание, природоборческая, состязательная эстетика агона). Противопоставление миметических и демиургических культур, как менее и более творческих соответственно, основано на концепции, что демиургия (ποίησις) является преобразованием природы, а не простой её имитацией (μίμησις). Но Мартин Хайдеггер обратил внимание на соотношение двух других понятий: *ποίησις* и *τέχνη*. И для него *ποίησις* также был ближе к сути того, что мы называем сегодня «искусством», поскольку *ποίησις* дал название поэзии, а *τέχνη* – технике. Однако он считал, что и то, и другое есть *про-из-ведение*, выход из «по-таённого» к присутствию, а демиург, творящий конкретные единичности, превращает *ποίησις* в *τέχνη* [10, с. 227].

Иную трактовку роли демиургии и мимесиса в истории искусств можно найти в работе О.Б. Дубовой [6, с. 28]. Она считает, что аристотелевское *τέχνη*, подражающее *φύσις*, предпола-

гает такой уровень развития представлений о природе, когда она уже не предстаёт хаосом, поэтому ни классическая Греция, ни эпоха эллинизма, ни римская культура не знали восхищения «неправильным» естественным пейзажем, соответственно, не знали и мимесиса¹. Дело в том, что *φύσις* понимался греками как самобытное вырастание, как распускание цветов при цветении, а человек, как «подражатель» природе, выявляет в материале посредством своего искусства его скрытые потенции. Однако, поскольку человек — сам природное существо, это соревнование с природой приводит к конфликту и построению замкнутого человеческого космоса. Демиургический элемент в традиционной культуре, скорее всего, был обусловлен мифологическим сознанием, когда миф являлся своеобразной защитной оболочкой от хаоса природы. Поэтому во всех изображениях природы главными оказывались изображения «второй природы», того, что было привнесено в природу человеком. И только в эпоху Ренессанса, как только миф начинает разрушаться, и наука исследует природу, вскрывая её внутренние законы, например, анатомию, начинает развиваться истинно миметический элемент. Пожалуй, это был уникальный период в развитии искусства, когда греческая идея мимесиса как «распускания *φύσις*» была реализована художниками, пытавшимися действовать «из неё самой», выстраивая гармонические отношения между собственным человеческим

миром и миром природы. Но тут возникает новая тенденция – отход от видимого внешнего мимесиса, в пользу подражания внутреннему невидимому устройству, что привело в дальнейшем к антимимесису модернистов. Ницше называл этот «мимесис» подражанием природному инстинкту Первохудожника, разделяя аполлонического художника сна и дионисического художника опьянения [9, с. 60].

В эпоху постмодернизма возник новый тип «постмимесиса», который предполагает наличие единой структуры процитированных элементов, разрывающей линейность дискурса, и приводит к множественной интерпретации. Эта структура представляет собой чередование порядка и беспорядка, морфологию аморфного, систему взаимоотражений, бесконечную сеть итераций. Для описания этой структуры Ж. Деррида ввёл категорию, названную им «*differance*» (в переводе на русский язык «различание») [4, с. 23]. Сама эта категория имеет целый ряд метонимических замен, таких как *письмо, след, метка, симулякр, фармакон, деконструкция* и др. [5, с. 116]. «Дифферанс» как нельзя лучше описывает состояние постмодерна, то есть ситуацию мерцания следов сложной системы знаков, продуцированных человеком в отношении мира, а также отсутствия каких-либо референтов. В продуктах медиаккультуры эта структура реализуется в полной мере.

В эпоху «дабл пост» искусство переживает кризис, если не сказать, что оно практически исчезло, или, по выражению Бориса Гройса, «рухнуло» [2]. Произошло это под влиянием экранной культуры, прежде всего Интернета, где в непрерывном потоке ин-

¹ В отличие от платоновской и неоплатонической критики любого изображения как имитации, в данном случае – принципиально противопоставленное подражание «истинное» и простое срисовывание.

формации трудно различить границы между фантазией и документом. Тенденция технической документации реальности стала развиваться с появления фотографии и кинематографа, что сразу отразилось на искусстве авангарда, где постепенно начала стираться граница между фикцией и фактом. Современное искусство развивает новый тип уже даже не «постмимесиса», а техномимесиса или медиаимесиса, как подражания или скорее соревнования с экраном или техникой в целом. Поскольку искусство сейчас вынуждено соревноваться не с природой или Творцом, а с экраном, то, возможно, мы должны констатировать отсутствие в его основе как $\mu\acute{\iota}\mu\eta\sigma\iota\varsigma$, так и $\rho\acute{o}\iota\eta\sigma\iota\varsigma$, повлекшее за собой окончательную смерть и разложение искусства, полный переход демиургической деятельности к $\tau\acute{\epsilon}\chi\eta\eta$ в значении техники?

Скажем, гиперреалистическая скульптура – это не только не ренессансный мимесис в духе натурфилософии¹, и даже не демиургическое стремление посоревноваться с Творцом, а документация в чистом виде, где технический элемент выходит на первый план. В этих работах, лишённых какой-либо фикции и поэзии, главной задачей становится эффект веризма и механического воспроизведения конкретной несовершенной телесности. Интересно, что современные гиперреалистические скульптуры напоминают староримские портреты, выполненные

¹ О ренессансном мимесисе в духе натурфилософии можно говорить тогда, когда развивается подлинное эстетическое отношение к природе, когда её художественное своеобразие и её познание рациональными способами не противоречат друг другу, но являются взаимодополняющими.

в традиции этрусского веризма. Более того, и тогда этрусская натуралистическая традиция в Римской империи противостояла античной древнегреческой классике, как гиперреализм сегодня становится альтернативой идеализированным экранным образам, канонизированным моделям медиасферы. Однако древнеримские натуралистические скульптурные портреты не являются образцом мимесиса, подражающего фюсису, тем, что понимает и восхищается «неправильностью природы». Сложно отнести их и к демиургической практике, противопоставляющей природе «вторую природу», преобразующей фюсис. Скорее это была тенденция механицизма и зарождающегося техницизма, что имеет непосредственное отношение и к нашей эпохе.

Ведь нужно заметить, что портреты периода Республики, поражающие своей необыкновенной правдивостью, изображают преимущественно некрасивых, уродливых, немолодых людей, часто глубоких стариков. Почему? А потому, что назначение этих портретов было не эстетическим, а функциональным, – их устанавливали в качестве надгробий. Протоколно точное воспроизведение природы некоторые исследователи связывают с традицией изготавливать восковые маски по гипсовым формам, снятым с лиц умерших: «Так или иначе, имелась ли в Древнем Риме практика изготовления масок с лиц умерших, или правы исследователи, отрицающие её существование, такие маски стоят вне искусства как чисто механическое воспроизведение лица человека» [1, с. 18]. Интересно, что у этрусков существовала и другая практика серийных технологий:

с конца IV века до н. э. были распространены вотивные¹ головы, сделанные из глины. Оттиснутые в форме, они являлись серийными работами, но детали прорабатывались от руки, что позволяло придавать им индивидуальный характер. Учёными найден тип головы, у которого есть 63 производных. Серийность стала активно развиваться позднее и в Римской империи (статуи тогатосов, архитектурные технологии), заложив основание массовому производству в условиях второй волны глобализации (если первой считать эллинизацию Александра Македонского).

Таким образом, с одной стороны, у этрусков уже существовала технология документации – механическое воспроизведение лица (прототип фотографии) и, с другой стороны, технология серийного массового производства культовых изображений. Ни то, ни другое не имеет отношения к $\mu\iota\mu\eta\sigma\iota\varsigma$, как процессу освоения природы и её творческого преобразования «из неё самой», но к разряду $\rho\omicron\iota\eta\sigma\iota\varsigma$ можно отнести ремесло изготовления вотивных голов. Это очень напоминает сегодняшние компьютерные технологии создания молдингов для силиконовых скульптур, с одной стороны, и тиражирования персонажей и «моделей» медиакультуры, с другой. Искусство сегодня в основном занимается документированием, для которого не характерна никакая фикция, фантазия или мифология, а лишь протокольно точное воспроизведение натуры, в то

¹ Так называемые «анатомические вотивы» (изображения отдельных органов) приносились в храм в качестве благодарности за исцеление той или иной части тела. Однако только у этрусков встречаются головы, а также «полу-голова», разрезанные вдоль носа.

время как массовая экранная культура производит идолов потребительской мифологии. Это относится к общей тенденции инсталляций и живописного гиперреалистического поп-арта, не говоря уже о так называемом арт-активизме, где девиантный поступок объявляется художественным жестом.

Вотивные головы имели символику жертвоприношения, играли знаковую функцию. Серийность и стандартизация этих образов носила утилитарно-культовый характер. Греческая культура лишь в период архаики имела подобные серийные образы куросов и кор, в обобщённых формах отражавших представления древних греков об умозрительной красоте. В эпоху классики идеализированные, математически рассчитанные, скульптурные образы, не имевшие отношения к натуральным проявлениям телесности, выполняли функцию канона, то есть мифа, обретшего плоть. Экранная культура сегодня, скорее, напоминает слияние греческой идеализации и реализма, произошедшего в римском портрете, начиная с августовского классицизма, что положил начало обожевлению императоров. «Обожествление» звёзд экрана в массовой культуре со всей сопутствующей индустрией красоты (пластической хирургией, Photoshop), несомненно, имеет корни в античной эстетике. «Веризм», как некая маргинальная тенденция документального, иногда – механического, воспроизведения действительности, стал сегодня прерогативой галерейного искусства (также документального кино и арт-хауса). Произошла функциональная замена, связанная с тем, что роль мифологизации сейчас берёт на себя медиакультура.

Кроме того, важнейшую роль для формирования эстетического восприятия играет Интернет, представляющий собой такой поток информации, в котором не разграничены «фейки» и правдивые факты (например, исторические фотографии, созданные с помощью Photoshop, политические «фейки»). При этом процесс верификации во многих случаях невозможен, поскольку виртуальная культура экрана стирает все границы истины и фальши. Продвинутому пользователю в результате остаётся принять такую позицию: не верить ничему, сомневаться во всём, изначально считать всё фикцией. И если в традиционной культуре искусство всегда было отделено от жизни, тем самым проводилась разграничительная линия между фикшн и нон-фикшн, то медийная эпоха смешала эти понятия. И тогда странное поведение художников (прибывающих себя к Красной площади) становится событием верификации, утверждением истинности факта, который будет выделяться в чередѣ фикций. Во многом искусство берѣт на себя сегодня эту функцию веризма, поэтому часто документация реальности без примеси человеческого вмешательства становится наиболее актуальным трендом, но это уже не искусство, а *τέχνη* (технология) без *ποίησις* (поэзии) в хайдеггеровском понимании.

С другой стороны, обрѣтает популярность также и иллюзионизм в форме небольших рисунков или паблик-арт. В этих 3-D изображениях, создающих иллюзию реального объекта или пространства, прослеживается прямая зависимость от технических средств воспроизведения и попытка убрать все следы рукотворности. Как и

гиперреализм в живописи, подражающий фотографии, иллюзионизм сейчас является разновидностью мастерства, уличного ремесла, сродни фокусам. Эффекты расширения пространства в монументальной живописи с использованием архитектурных элементов, были популярны уже в эпоху античности (на виллах Помпей), позже стали развиваться в искусстве Возрождения и барокко, а в XVIII в. иллюзионистские картины получили статус развлечения для гостей (натюрморты-обманки). Уже греческие художники пытались соревноваться в создании визуального обмана, также и в римских фресках художники пытались стереть границу между *φύσις* и живописью. Именно миметическая традиция привела искусство живописи к иллюзионизму, и, казалось бы, изобретение фотографии должно было положить конец этой тенденции, однако гиперреализм до сих пор крайне популярен. Разница только в том, что художник подражает не природе, а технике, соревнуется не с Творцом, а с технологией. В результате возникает демиургическая пирамида или лабиринт пещер, из которых нет выхода в реальный мир. Возможно, по этой причине «серьѣзное искусство» и противопоставляет документацию аттракционам и иллюзиям, порождённым медиакультурой. Так, например, фотография, которую выставляют в современных музеях, в основном репортажная, а не художественная. Порождением экранной культуры стали также мультимедиа музеи, где проходят выставки под общим названием «Ожившие полотна» известных художников (Ван Гога, модернистов, Айвазовского) в виде экранных инсталляций. Оказывается, что оригиналы

этих картин начинают утрачивать своё значение, поскольку гораздо удобнее посмотреть работы одного мастера в одном месте за короткое время, при этом «диспозитив»¹ галереи сохраняется. Так экран стирает границы между оригиналами и копиями, в принципе обесмысливая наличие или сохранность оригинала.

Таким образом, мимесис, если и присутствует в современном гиперреалистическом искусстве, то только как отголосок прошлого или его след, поскольку между природой и человеком стоит технология экрана. Можно было бы применить термин *техномимесис* или *медиаимесис*, но отражает ли он современное положение вещей? Ведь греческий проект техномимесиса был воплощён ещё в притче о Вавилонской башне, но согласно Библии, Бог встал на пути изомомии и замыкания мира в имманентный космос. Как пишет Эдвард Надточий, Вавилон не мог состояться, так как люди «не могут от себя сделать себе имя и построить башню до небес, связав тем самым небо и землю в едином изомомическом Космосе, не понимающих и не желающих слышать друг друга техномиметологов, ведущих свою речь “от себя”» [8, с. 13]. Однако, как известно, именно западную цивилизацию в религиозной традиции и называют цивилизацией Вавилона в противовес Иерусалиму, как граду Бога. Несмотря на утвердившуюся христианскую культуру в период средневековья, модель построения изомомического греческого полиса

и римского мегаполиса стала основой устройства западного общественного бытия и менталитета. В современности техномимесис достиг такого этапа развития, что каждый человек сегодня существует в своей собственной изомомии, ограниченной компьютером или смартфоном. Замыкание на самом себе настолько охватывает все сферы жизни, что это приводит к стиранию границ между профессиями и классами в обществе, поскольку всё от покупок до обучения и лечения есть в Интернете.

Подводя итог, можно сказать, что демиургическая или соревновательная составляющая мимесиса, как принцип всей культурной деятельности западного человека, взяла верх и стала причиной отчуждения от мира природы, а это в свою очередь обусловило разрушение изобразительного искусства. М. Хайдеггер видел в наступлении технократической эпохи проявление того характерного способа «мышления бытия», которое сложилось на Западе и определяет, в конечном итоге, его «судьбу» [6, с. 238]. **Феномен размножения экранов**, в том числе появление персонального экрана, в симбиозе с которым живёт современный человек, определяет эстетическое восприятие на данном этапе развития культуры, затрагивая и меняя глубинные отношения субъекта с реальностью. Мимесис как одна из важнейших составляющих этого отношения представляет собой сегодня многоступенчатую пирамиду цитирования, вторичности и многослойности симулякровой природы, что отчётливо прослеживается при анализе как современного искусства, так и различных форм существования медиакультуры.

¹ «Диспозитив» применительно к кино, например, рассматривается у Ж. Делеза как система приспособлений (тёмный зал, белый экран), которая вводит новую «психомеханику», что непосредственно влияет на мозг.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Бритова Н.Н., Лосева Н.М., Сидорова Н.А. Римский скульптурный портрет. М.: Искусство, 1975. 220 с.
2. Гройс Б. За пределами США нельзя объяснить ничего, кроме Супермена [Электронный ресурс] // Воздух (журнал). URL: <http://vozduh.afisha.ru> (дата обращения: 13.08.2015).
3. Делез Ж. Кино. М.: Ad Marginem, 2001. 624 с.
4. Деррида Ж. О грамματοлогии. М.: Ad Marginem, 2000. 512 с.
5. Деррида Ж. Шпоры: стили Ницше // Философские науки. М. 1991. № 2, 3.
6. Дубова О. Мимесис и пойэсис. Античная концепция «подражания» и зарождение европейской теории художественного творчества. М.: Памятники исторической мысли, 2001. 271 с.
7. Марьон Ж. Перекрестья видимого. М.: Прогресс-Традиция, 2010. 176 с.
8. Надточий Э. Путиами Авеля. Философия города [Электронный ресурс] // Логос. Журнал по философии и прагматике культуры. 2002. № 3–4. URL: <http://www.ruthenia.ru> (дата обращения: 13.08.2015).
9. Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки. М.: Азбука-классика, 2005. 208 с.
10. Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления. М.: Республика, 1993. 447 с.