

В. М. Розин

Предпосылки и становление искусства в архаической культуре и культуре древних царств

Аннотация: в статье приводятся факты из истории древнего искусства (этапы формирования наскальной живописи, особенности художественного древнеегипетского канона), требующие научного объяснения. Автор предлагает их культурологическое и семиотическое объяснение. Он показывает, что становление искусства (точнее, квазиискусства первых культур, поскольку эстетическая точка зрения еще не сформировалась), с одной стороны — коммуникационный и сакральный семиозис, а с другой — результат появления неутилитарной установки, способствующей выкристаллизовыванию фигуры знатока произведений квазиискусства и собственно художника.

Review: the article mentions facts from the history of the ancient art (stages of formation of cave art, peculiarities of the Ancient Egyptian canon in art and etc.) that require scientific research. The author of the article offers explanation of these facts from the point of view of cultural studies and semiotics. The author shows that formation of art (particularly, quasi art of the first cultures when the esthetical point of view hadn't been formed yet) is a communication and sacral semiosis from one hand and a result of non-utilitarian policy in art that encouraged the outcome of an expert in quasi art and an artist himself.

Ключевые слова: культурология, искусство, квазиискусство, становление, культура, знак, не-утилитарный, ситуация, живопись, канон.

Keywords: cultural studies, art, quasi art, formation, culture, sign, non-utilitarian, situation, fine arts, canon.

Особенности древней (наскальной) «живописи». Анализируя «художественные произведения» Древнего мира (если они могут таковыми считаться; ведь эстетическая точка зрения сложилась не раньше античной культуры), а также средневековые произведения, произведения Возрождения и нового времени, сравнивая их друг с другом, можно подтвердить или усомниться гипотезу Генриха Вельфлина об эволюции художественного видения. Два слова о методе. Известный историк архитектуры Зигфрид Гидион пишет, что его учителем был Генрих Вельфлин, который научил своих учеников понимать дух эпохи, сделал для них ясным истинное значение и смысл произведений искусства и архитектуры. Его излюбленный метод заключался в сопоставлении одного периода с другим¹. С формированием культурологии подобные сопоставления обрели твердую научную почву: стало ясно, что браться для сравнения должны не просто исторические периоды, а прежде всего культуры (и уже в их рамках исторические периоды).

Один из главных методов культурологии — сопоставление анализируемой культуры и ее феноменов с другими культурами. Они могут быть предшествующими в генетическом ряду или последующими, или синхронными, важно, однако,

чтобы они существенно отличались от исследуемой культуры. Именно в сопоставлении сходных, а, главное, различающихся культур и их феноменов культуролог может получить (и получает) первые характеристики и описания интересующей его культуры. Важно, что подобное сопоставление предполагает использование различных специальных дисциплинарных средств и понятий.

Как же в культурологии можно исследовать эволюция художественного видения? Ответить можно так: рассматриваются не только художественные произведения и художественное видение данной культуры, но и основные ее характеристики, определяющие жизнь и бытие этих произведений. Соотнесение этих двух планов — гарантия успешности и обоснованности культурологического изучения. Перейдем теперь к непосредственному рассмотрению эволюции художественного видения.

Естественно начать с древнего мира, куда попадают три разных, самостоятельных культурных пласта: «архаическая» культура (так называемые примитивные общества с родовой и племенной социальной организацией), культуры древних государств (Древнеегипетское государство, Шумеро-Вавилонское, Китайское и т.д.) и собственно «античность» (древняя Греция, начиная с VI-V вв. до н.э. и древний Рим).

Архаическая (наскальная) живопись — это наскальные и пещерные рисунки и фрески (датируемые, начиная от 40-20 тыс. лет до н.э.) и живописи древнего

¹ Гидион З. Пространство, время, архитектура. М., 1977. С. 30

Египта (начиная с IV тысячелетия до н.э.). Разные исследователи намечают различные последовательности и этапы развития древней живописи, вообще, тем не менее, можно выделить следующие этапы.

Первый этап. К самым первым наскальным и пещерным изображениям относятся профильные изображения животных (на которых охотились архаические народы), выполненные, что важно, примерно в натуральную величину. Позднее появляются изображения людей, тоже в натуральную величину. Советский искусствовед А.Д. Столяр считает самой ранней изобразительную модель тех предельно лаконичных рисунков зверя, которые наука уже в начале нашего века отнесла к числу древнейших. «Это изолированный и предельно обобщенный, строго профильный контур стоящего зверя»². Как правило, эти изображения и рисунки представляют высеченный каменным орудием или нанесенный охрой контур, который совершенно не заполнен внутри. Первая странность – животные изображались только в профиль, люди чаще фронтально, причем профильное изображение животных устойчиво воспроизводится много тысяч лет во всех странах древнего мира. Другая странность – пропорции фигур часто увеличены, кажется, что люди одеты в скафандры (это послужило поводом назвать их «марсианами»).

Второй этап. Размеры изображений людей и животных увеличиваются и уменьшаются, а контуры фигур заполняются (прорисовываются глаза, ноздри животных, окраска их шкур, у людей одежда, татуировка и т.д.). Наряду с миниатюрными, в этот период встречаются и довольно внушительные изображения. Например, в Джаббарене (Сахара) найдено шестиметровое изображение человека (названного «Великий марсианский бог»). Оно занимает всю стену «большого убежища»: стена сильно вогнута, голова нарисована на потолке³.

Третий этап. Изображение людей становится более информативным за счет того, что лицо и ноги изображаются в профиль, а грудь и плечи, как ни странно, фронтально). Обсуждая особенности древнеегипетского искусства, С. Рейнак замечает: «В барельефах и живописи, за очень редкими исключениями, лица изображены в профиль, но с той особенностью, что глаза и плечи сделаны en face. Все это кажется маловероятным»⁴. Назовем такой способ изображения людей «профильфейсным». В другой линии развития эти закономерности сочетаются с довольно высоким реализмом изображения поз и движений, а также отдельных сцен (охота и быт).

² Столяр А.Д. О генезисе изобразительной деятельности и ее роли в становлении сознания // Ранние формы искусства. М., 1972. С. 40

³ Лот А. В поисках фресок Тассили. М., 1962. С. 48, 132

⁴ Рейнак С. «Апполон» (всеобщая история пластических искусств). М., 1924. С. 17

Четвертый этап. Складывается способ, который можно назвать древним каноном живописи. Помимо профильных изображений животных и неправдоподобных изображений людей, для него характерны следующие особенности.

1. Если художник стремился передать предмет, рассматриваемый с разных сторон или в разные моменты времени (с определенного этапа развития этот подход к предмету становится доминирующим), то изображение предмета (его общий вид) составляется, суммируется из изображений отдельных «проекции» (целостных видов), полученных при рассмотрении предмета с разных точек зрения (разных сторон). При этом, однако, должна быть достигнута целостность предметного видения, т.е. предмет на изображении должен смотреться целым, а не составленным из частей (хотя с точки зрения современной визуальной установки это часто так и есть). Целостность предметного видения в разных культурах и на разных этапах культурного развития достигалась различными путями. Приведем два примера. Известный советский искусствовед и семиотик Б. Успенский показывает, что древний художник синтезирует зрительные впечатления от разных сторон предмета (изнутри и снаружи). Например, пейзаж на одном из рельефов во дворце Синаххериба в Ниневии (Ассирия, VIII в. до н.э.) представляет собой изображение гор и деревьев по обеим сторонам реки, как бы распластанных на плоскости: «по одному берегу реки верхушки гор и деревьев направлены вверх, тогда как по другую сторону они обращены вниз». Специально исследованное С. Рейнаком распластанное изображение скачущего коня «представляет собой результат суммирования во времени двух разных поз, которые не могут быть фиксированы одновременно в реальном движении»⁵.

Когда предмет рассматривался снаружи и внутри, то его изображение составлялось из двух видов – наружного и внутреннего (так называемый «рентгеновский стиль»). Например, в изображении парусника обшивка раздвигается и дается «план внутреннего устройства судна».

2. Предметы, протяженные в пространстве (например, земля, уходящие стены) изображались суммой отдельных частей (полос), каждая из которых представляла собой отдельный целостный вид (взгляд сверху или сбоку). Например, чтобы изобразить идущие в бой боевые колесницы, расположенные несколькими рядами, уходящими вдаль (атака на широком плато), египетский живописец рисует отдельно каждый ряд колесниц (наблюдаемых сбоку), причем на собственной опорной линии

⁵ Успенский Б.А. О семиотике иконы. – Труды по знаковым системам V. Тарту, 1971. С. 204, 198, 205, 207.

(земле), и затем ставит их в плоскости изображения буквально друг на друга. Другими словами, он как бы разбивает протяженное пространство на отдельные полосы, которые и изображает (глядя на колесницу и землю сбоку). Целое же получается само собой, когда одна полоса приставляется к другой. Для европейского глаза, привыкшего к прямой перспективе, второй, третий и т.д. ряды колесниц висят в воздухе, для древнего египтянина все колесницы мчатся по твердой земле и каждый следующий ряд расположен дальше от наблюдателя.

3. Реальные размеры предметов в изображении или не учитывались вовсе, или же ставились в связь с ценностью предмета (классический пример – увеличенная относительно других фигура фараона или его приближенных).

4. Древнее изображение не требовало рамок, а также специальной, художественно-организованной среды – камеры, залы и т.п. Зато, как правило, оно воспринималось адекватно только в атмосфере культа и ритуального действия.

Не правда ли, странно с современной точки зрения рисовал и, вероятно, видел древний человек. Почему животные много тысячелетий рисовались только сбоку (в профиль), а люди перекручивались (лицо и ноги рисовались сбоку, а грудь и плечи – фронтально); откуда взялись «марсиане», разве нельзя было ограничиться только одной проекцией предмета, зачем рисовать вместе с внешним видом внутренний и т.д.? Возникает еще один, более общий вопрос: а как человечество научилось рисовать, кто его научил (дети учат взрослые, а человечество)?

Стоит отметить, что существующие концепции происхождения живописи, выглядят в настоящее время неубедительно. Одна из них, «эстетическая концепция», объясняет появление живописи желанием человека изобразить красоту окружающего мира; другая, «информационная», – необходимостью что-то сообщить другим людям; третья, «космическая» – еще более ненаучная, ее сторонники уверены, что людей научили рисовать пришельцы (отсюда, например, изображения на фресках Тассили людей, якобы одетых в скафандры). Первые две концепции не выдерживают критики в силу того, что, даже если предположить в архаической культуре наличие эстетической и информационной потребностей (что само по себе сомнительно), это не объясняет, как люди научились рисовать, почему им пришлось в голову наносить на поверхности стен линии и пятна и почему эти линии и пятна стали отождествляться с людьми и животными? Третья концепция, как мы сказали, вообще не научная (ну, хорошо, нас научили марсиане, а тех кто?).

При этом нельзя наивно сказать, что мол естественно видеть в изображении предмет. Да, мы в рисунке человека или животного видим соответ-

ствующие предметы. Но, например, дети примерно до двух лет в красном круглом пятне не видят солнца, а графический рисунок воспринимают просто как линии; аналогично тому, как сначала звуки музыки воспринимаются ребенком просто как звуки, как бессмысленный шум. То есть нужно, чтобы сформировалась способность видеть и понимать изображение, слышать не звуки и шум, а пусть простую, но музыку. Нетрудно предположить, что наши дети обретают такие способности не без помощи взрослых и воспитания. А первые люди?

Академик Раушенбах, пытаясь объяснить странности древней живописи, предлагает необычную гипотезу: по его мнению, древние художники не рисовали, а чертили. Все основные типы условных приемов древнеегипетской живописи, считает он, «повороты плоскостей изображений, разрезы, разномасштабность и даже сдвиги – являются сегодня общепринятыми и главными также и в техническом черчении». Раушенбах утверждает, что древнеегипетские картины надо не только смотреть, но и читать как технический чертеж⁶. Действительно, с точки зрения этой гипотезы, можно объяснить многие из указанных странностей: изображение животных – это проекция сбоку (как наиболее информативная); изображение человека составлено из нескольких проекций, при основном направлении проектирования при виде сбоку (так изображаются ноги, тело и голова) плечи и глаза передаются при виде спереди, т.е. в условном повороте. Другие странности (например, изображение обеих идущих ног со стороны большого пальца – что абсурдно с точки зрения реалистической современной живописи) Раушенбах объясняет тем, что приписывает древнеегипетскому искусству знаковый характер. «Со знаковой точки зрения, – пишет он, – обе ноги одинаковы, несут одинаковые функции, и поэтому допустимо и одинаковое изображение их»⁷.

Гипотеза интересная, однако получается, что прекрасные изображения древних египтян оказываются наполовину чертежами, наполовину знаками. Поверить в это нелегко. Кроме того, оказывается, что древняя живопись – не искусство, а своего рода «техника». С этим тоже трудно согласиться, ведь условность технического черчения совершенно иная, чем условность художественная. В первом случае создается модель или схема предмета, используемые в дальнейшем для его воссоздания (изготовления), во втором – воспроизводится особый предмет (эстетический) в целях его восприятия и эмоционального переживания. Наконец, гипотеза Раушенбаха не подкреплена культурологически. Получается парадокс: древние, не зная ма-

⁶ Раушенбах Б. Пространственные построения в живописи. М., 1980. С. 26, 36

⁷ Там же. С. 27, 28

тематики (проективной геометрии) и технического черчения, тем не менее пользовались их языками. Пытаясь смягчить этот парадокс, Раушенбах пишет: «Строгая математическая обоснованность метода ортогональных проекций вовсе не означает, что эти математические закономерности должны быть известны художнику, тем более, что в своем практическом аспекте рассматриваемый метод достаточно прост и очевиден»⁸.

С этим можно согласиться, если считать, что человек древнего мира в психическом отношении мало чем отличался от современного. Но если это не так, если, как утверждают сторонники культурно-исторической концепции психика человека определенной культуры конституируется в рамках данной культуры и непохожа на психику человека, принадлежащего другим культурам.

Художественный канон культуры древних царств. Судя по скудным историческим данным, художественное видение архаической культуры долго формировалось и долго (много тысячелетий) существовало неизменным в своих основных структурных характеристиках. Только в государствах Древнего Египта, Шумера, Вавилона, в Древнем Китае и Индии явные развороты постепенно сходят на нет; изображения этого периода начинают подчиняться другой логике. Синтез проекций и видов все чаще ограничивается теперь такими случаями, когда можно в той или иной мере выделить ведущую точку зрения на предмет (возможно, это позиция прихожан перед храмом, военачальника перед армией или писца, наблюдающего за работами). Интерес художника древнего мира возвращается, во-первых, вокруг жизни богов и фигуры царя (первосвященника), во-вторых, знатных вельмож, которые были основными после царя заказчиками художественных изображений. Рассмотрим последовательно обе темы.

Как известно, священный царь – это и божественное существо (как, например, египетский фараон – живой бог Солнца Ра), и глава государства (империи), и обычный человек. Поэтому древнеегипетский художник изображает фараона не только в мире богов (где он, как бог, поддерживает с другими богами миропорядок). Фараон изображен на войне (он мчится на колеснице, давя врагов), на охоте поражает из лука львов, в своем дворце принимающим иностранное посольство, в быту – отдыхающим вместе с женой. Поскольку фараон имеет приближенных и слуг, а те, в свою очередь, своих и т.д. до рабов, уже ничего не имеющих, божественная сила и сущность распространяется через священного царя на весь его народ. Поэтому

в центре древнего рисунка и картины (как канонического типа) всегда стоит фигура священного царя, от нее к периферии волнами расходятся и изображения других людей – царицы, приближенных царя, военачальников, писцов, земледельцев, ремесленников, рабов, пленных.

Постепенно складывается устойчивый живописный канон: профильное изображение людей, определенная композиция (центральная относительно фигур богов и священного царя); предпочтение покоя перед движением, ритуальных поз перед обычными, естественными; разномасштабность (наиболее крупно изображались боги и фараон, а дальше размер фигур уменьшался пропорционально социальной или сакральной значимости субъекта), выделение преимущественных направлений обозрения (толпа перед храмом, фронт войск или работ и т.д.).

Встречаются всего несколько изображений, где древнеегипетский художник воспроизводит лицо в фас, причем видно, как оно построено – из профильного рисунка лица, к которому пририсован второй глаз, половинки губ, лба и овал щеки (любопытно, что на рисунке в месте соединения обеих частей лица осталась даже выемка в подбородке и разрыв верхней губы).

Я не утверждаю, что за длительный период развития древней живописи (этот период примерно в два-три тысячелетия) в ней не было новшеств, борьбы и противоречий. Напротив, исследователи зафиксировали ситуации, когда приходило в столкновение каноническое художественное видение и обычное, отвечающее практике жизни и деятельности. Одна из таких ситуаций относится к царствованию знаменитого фараона Эхнатона, пытавшегося создать в Египте новую религию. Очевидно, художники, творившие при его дворе, сформулировали новое художественное кредо – изображать то, что видит глаз. Если, к примеру, художник стоит точно сбоку от трона, на котором рядом сидят фараон и его супруга, то изображать их фронтально (как это делалось испокон веков) нельзя, ведь фараон заслоняет свою жену (сбоку ее не видно). Как же ее изобразить? Открытие и невиданное новшество состояли в том, что фараон и его супруга рисовались сбоку как одна фигура, но двойной линией (жена фараона как бы чуть-чуть, на толщину пальца выглядывает из-за мужа). Интересно, что здесь на фараона был перенесен прием, отработанный ранее при изображении его коней, запряженных в колесницу. Лошади в колеснице всегда изображались одной сдвоенной линией, как они виделись сбоку.

Понять такой ход – изображение фараона и его жены одной сдвоенной линией можно (ведь нарисовали же), но принять вряд ли, он не выразите-

⁸ Раушенбах Б. Пространственные построения в живописи. С. 16.

лен, вместо двух людей фактически рисуется один. Да к тому же, при таком способе супруга фараона становится неотличимой от него, следовательно, достоинство самого фараона и царицы при таком отождествлении снижается. Поэтому, как только Эхнатон умер, древнеегипетские художники вернулись к старому способу изображения, немного подправив его (чтобы не получалось так, что супруга фараона, сидя рядом, справа, одновременно положила ему на плечо свою левую руку).

Другой пример. Древнеегипетские художники неоднократно на периферии изображения пытались нарисовать второстепенные персонажи (ремесленников, крестьян, танцовщиц, рабов), повернутыми к художнику точно боком, включая и плечи (так удобнее всего было изобразить их деятельность). Кажется, чего проще? Однако нужно не забывать, что древний художник не срисовывал форму в современном понимании, а скорее конструировал ее из отдельных видов. Но в «каталоге» этой техники художественной визуализации не было таких элементов, как спина и плечо, видимые точно сбоку. Составить же эти части тела из развернутых фронтально плеч и рук практически невозможно. Но ведь видно же, воскликнет читатель, не уяснивший до конца все правила игры: «вот спина, вот плечо»! Конечно, видно, в рамках обыденного видения, но совсем не видно в рамках художественного, неотделимого от способа художественного изображения. Только некоторые художники справились с такой сложной задачей, да и то не до конца.

Существовало ли искусство до античной культуры? На первый взгляд, безусловно. Прекрасные наскальные изображения людей и животных, замечательная древнеегипетская (шумеро-вавилонская) живопись и скульптура. Что стоят одни изображения египетского фараона, охотящегося на львов или повергающего в прах врагов Египта. Чтобы их создать, нужен бы гений художника, реализовавшего довольно сложный замысел. Ведь недаром же мы люди XX и XXI веков, тонко разбирающиеся в искусстве, переносим все эти изображения, правда, несколько стилизуя их, на свою одежду, сумки и в интерьер.

Тем не менее, проблема все же остается. Судя по изысканиям антропологов и, особенно, культурологов, все эти прекрасные произведения создавались по образцам и канонам и вовсе не с целью эстетических переживаний. С помощью наскальных изображений люди архаической культуры вызывали души, чтобы общаться с ними (принести им жертву, умиловить, о чем-то попросить), а могущественные и знатные представители следующей культуры, древних царств, переправляли свои души в царство мертвых для вечной, но, как мы видим по книге А.О.Большакова, вполне ком-

фортной жизни⁹. Создание произведений по канону, это мы знаем по средневековому искусству, не требует художественного гения, а всего лишь подражания. Вызывать души и переправлять их в царство мертвых – это не эстетическая функция, а вполне прагматическая.

При этом я не отрицаю, что многие (но не все) изображения людей, животных, хозяйства или охоты нравились людям того времени; Аристотель бы сказал, что они получали от этого удовольствие. «Мы с удовольствием, – пишет Аристотель, – смотрим на самые точные изображения того, на что в действительности смотреть неприятно, например, на изображения отвратительнейших зверей и трупов. Причиной этого служит то, что приобретать знания чрезвычайно приятно не только философам, но также и всем другим, только другие уделяют этому мало времени. Люди получают удовольствие, рассматривая картины, потому что, глядя на них, можно учиться и соображать, что представляет каждый рисунок, например, – “это такой то” (человек). А если раньше не случалось его видеть, то изображение доставит удовольствие не сходством, а отделкой, красками или чем-нибудь другим в таком роде»¹⁰.

Однако удовольствие от созерцания «древних произведений» и сама практика их создания еще не выделились в самостоятельную область и сферу человеческого существования (собственно искусство), и то и другое были моментами единой синкретической практики. Но посмотрим, как конкретно могли складываться наскальные изображения людей и животных и значительно позднее художественный канон культуры древних царств.

Человек учится рисовать. Эсхилл рассказывает в своей трагедии «Прикованный Прометей», что могучий титан дал людям огонь, научил их ремеслам, чтению и письму и, очевидно, живописи. Но сомнительно, чтобы кто-нибудь учил людей рисовать, вероятнее всего, они научились сами. Как? Послушайте рассказ. Представьте, что автор изобрел машину времени и может вернуться на два-три десятка тысячелетий назад, чтобы наблюдать за архаическим человеком. Проведя в такой экспедиции какое-то время, он может сообщить свои наблюдения и размышления.

Перемещаясь во времени, можно достичь эпох, где архаический человек еще не умеет рисовать; зато он оставляет на глине или краской на стенах пещер отпечатки ладоней и ступней ног и проводит на скалах короткие или длинные линии (современные исследователи не без юмора назвали их «макаронами»).

Хотя архаический человек не умеет рисовать и не знает, что это такое, он уже относительно раз-

⁹ Большаков А.О. Человек и его двойник. Санкт-Петербург, 2001.

¹⁰ Аристотель. Поэтика. 1068. <http://exbicio.boom.ru>

вит, пытаясь по-своему понять жизнь. Особенно его занимает осмысление природных явлений и событий, происходящих с ним самим. Так, например, он очень боится затмений солнца и луны и поэтому по-своему их объяснил – в это время на луну (солнце) нападает огромный зверь. Его волнуют болезни, сновидения, потеря сознания и очень – смерть близких, других людей и животных. Пытаясь понять, что при этом происходит, архаический человек пришел к представлению о душе (духе). Душа – это своего рода двойник человека (животного, вещи), очень на него похожа. Она может покидать свою оболочку (тело, вещь), входит в них снова, переходит в другие оболочки. Душа является источником жизни, силы и дыхания, после смерти душа уходит жить в другую страну (мертвых). Интересно, что архаические люди не разделяют китайской стеной обычный мир, населенный людьми, животными и вещами, и мир, где живут души. Они уверены, что души живут среди людей, рядом с ними, что их можно умиловать, о чем-то попросить, даже заставить что-то сделать себе на пользу.

Возвратившись чуть ближе к нашему времени, автор неоднократно наблюдал следующие, живо его заинтересовавшие, сцены. После удачной охоты архаические люди ставили к стене скалы или пещеры (основательно привязав) какое-нибудь животное (северного оленя, бизона, антилопу), а иногда (после стычки с другими племенами) даже пленного. Животное ставилось естественно – боком, а человек – фронтально. Затем в эту мишень взрослые и подростки начинали метать копья или стрелять из луков; одни состязались, другие учились лучше пользоваться своим оружием. И вот что важно: наконечники копий и стрел оставляли на поверхности скалы (стены) вблизи границы тела отметки, следы выбоин. Чаще всего исходную мишень через некоторое время убрали (животное съедали, пленного убивали), но вместо нее ставили муляж – шкуру животного, надетую на палки или большой ком глины. Однако вскоре и эта модель разрушалась или использовалась в хозяйственных целях.

Самое любопытное – в этой ситуации некоторые племена вместо разрушенной мишени начинают использовать следы, оставленные на стене от ударов копий и стрел. Чтобы понять, попала стрела или копьё в цель, архаический охотник соединяет эти следы линией, как бы отделяющей тело бывшего в этом месте животного или человека от свободного пространства вне его. Иногда для этой цели, после очередной удачной охоты, использовалось и само животное или пленный, их обводят линией (чаще всего охрой) или высекают такую обводную линию каменным орудием. Автор увидел, что на поверхности

стены (скалы) оставался профильный контур животного или фронтальный – человека. И он, действительно, не был ничем заполнен внутри, а размеры фигур были немного увеличены (для целей тренировки и меткости обвод делался грубо, обычно к размерам туловища, головы, рук и ног добавляется рука «рисующего»).

Тут автор, конечно, сообразил, откуда взялись «марсиане» и даже понял, почему у них обычно не были изображены ступни ног (они повернуты вперед и не попадают в обвод). Но вот вопрос, видели ли архаические охотники в контуре животное и, если видели, то почему? Попробуем ответить на этот вопрос, прежде чем вернуться к нашему путешествию во времени.

Для современного читателя, с детства воспитанного на восприятии реалистической живописи, фото, кино, телевидения, этот вопрос может показаться странным. Но, во-первых, совсем маленькие дети (до года) не видят изображенного предмета, хотя хорошо видят сам рисунок. Во-вторых, примитивные народы тоже часто не видят изображенного на фотографии или картине. Что же говорить об архаическом человеке, который впервые увидел профильный контур животного: он, вероятно, видит просто линию, ограничивающую это животное. Однако естественно предположить: человек, создавший подобный контур, невольно сравнивает его с самим животным; при этом он обнаруживает, усматривает в последнем новое свойство – профиль. Вся ситуация требовала осмысления: профильный контур (рисунок) похож на животное, в него бросают и стреляют из лука, как будто это само животное. И архаический человек «открывает» в рисунке животное. Происходит метаморфоза сознания и восприятия – в рисунке появляется животное. Каким образом?

Прежде всего отметим, что, с семиотической точки зрения, обвод предмета – это по моей классификации «знак-модель»¹¹. Когда архаический человек не смог действовать с самими предметами (людьми и животными) он заместил их обводом. Особенность знака-модели – сходство для определенного контекста действий, направленных на предмет и на знак. Например, с числами древних народов (пальцы, камешки, ракушки, черточки) архаический человек действовал примерно также, как с предметами, которые он пересчитывал и отсчитывал (и те и другие можно было разбивать на единицы и более мелкие группы или собирать в группы). И по отношению к обводу предмета архаический человек действовал аналогично тому, как он действовал по отношению к самим предметам, то есть тренировался в стрельбе.

¹¹ Розин В.М. Семиотические исследования. М., 2001.

Как знак-модель обвод предмета не требовал какого-то особенного дополнительного видения, ведь обвод использовался вместе с соответствующими предметами. Другое дело, если кто из членов племени не был включен в этот процесс, например, болел или отсутствовал в тот период, когда вместо предметов стали использовать их обводы. В этом случае он не понимал, почему его соплеменники стреляют в стену. Ему отвечали: «Это же слон (пленник)». Однако он видел всего линию. Доверяя членам племени, он силился понять, что они утверждают, то есть пытался на стене увидеть слона. В конце концов, когда психический опыт, обеспечивавший видение слона, реализовался на материале обвода, он начал слона видеть. Точнее не совсем этого. Новый слон на стене существует в форме обвода, а не в присущей ему по природе телесности. Тем не менее, человек его видит.

Итак, психический опыт, сложившийся в результате предыдущих актов восприятия предмета (и знаний о нем), обеспечивающий его видение, актуализуется, реализуется теперь с опорой на рисунок. Возможность смены опорного визуального материала – характерное свойство человеческого восприятия, семиотического по своей природе. В результате рисунок зверя или человека начинает выступать в качестве визуального материала, на котором реализуется их видение. В этом процессе (поистине удивительном), с одной стороны, рисунок предмета становится его изображением и знаком (как изображение рисунок визуально сходен с предметом, как знак обозначает этот предмет), с другой – для человека появляется новый предмет (существо) – изображенное животное (в архаическом сознании оно осознается как душа животного, поселившаяся в рисунке). Хотя изображенный предмет отличается от реального предмета (с животным-изображением можно делать то, что можно делать со знаками), но воспринимает (видит и переживает) их архаический человек не только как знаки (изображения), но и как самостоятельные предметы (назовем их «знаковыми» или «предметами второго поколения»).

Освоение предметов второго поколения, осознание «логики» их жизни, их отличий от других предметных областей в психологическом плане сопровождается формированием новой предметной области. В ней осознаются и закрепляются для психики как события жизни предметов второго поколения, так и различные отношения между ними. По сути, когда Л. С. Выготский писал, что в игре ребенок оперирует смыслами и значениями, «оторванными от вещей, но неотрывными от реального действия с реальными предметами» (за палочкой видит лошадь, за словом – вещь), он говорил

о предметах второго поколения¹². Интересно, что представление о душе позволило, с одной стороны, связать нарисованное животное с реальным животным, с другой – развести их. В дальнейшем эта связь обеспечила перенос свойств с реального предмета (животного) на новый (идеальный) предмет, то есть на нарисованное животное, а также помогало элиминировать другие свойства, не отвечающие возможностям самого знака-изображения (так, например, нарисованное животное нельзя съесть, с него нельзя снять шкуру и т. д.). Каков же окончательный итог? Сложился новый вид предметов – нарисованные животные и люди, осознаваемые как души. Рассмотрим подробнее, что архаический человек понимал под душой и какое значение они имели в его жизни.

Если иметь в виду культурное сознание человека, то главным для архаического человека являлось убеждение, что все люди, животные, растения имеют душу. Представление о душе у примитивных обществ (а они до сих пор находятся на стадии развития, соответствующей архаической культуре) примерно следующее. Душа – это тонкий, невещественный человеческий образ, по своей природе нечто вроде пара, воздуха или тени. Некоторые племена, отмечает классик культурологии Э.Тейлор, «наделяют душой все существующее, даже рис имеет у даяков свою душу». В соответствии с архаическими представлениями, душа – это легкое, подвижное, неуничтожимое, неумирающее существо (самое главное в человеке, животном, растении), которое обитает в собственном жилище (теле), но может и менять свой дом, переходя из одного места в другое¹³. Как же сложилось подобное представление? Естественно, что никаких научных представлений у архаического человека не было, они возникли много тысячелетий спустя. Даже простейшие с современной точки зрения явления представляли для древних проблему, они могли разрешать ее только на основе тех средств и представлений, которые им были доступны.

Рассмотрим одну из проблем, разрешения которой потребовало представление о душе. Архаический человек постоянно сталкивался с явлениями смерти, сновидений, обморока. Что они означали для всего коллектива, как в этих случаях нужно было действовать и поступать? Вопросы эти для коллектива были несомненно жизненно актуальными. Внешне сон, обморок и смерть похожи друг на друга, но, как мы сегодня понимаем, действия людей в каждом случае должны быть различны.

¹² *Выготский Л.С.* Конспект к лекциям по психологии детей дошкольного возраста // Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978. С. 293

¹³ *Тейлор Э.* Первобытная культура. М., 1939. С. 266-290.

Этнографические и культурологические исследования показывают, что эта ситуация была разрешена, когда сформировалось представление о «душе», которая может существовать в теле человека как в материальной оболочке, выходить из тела и снова входить в него. В свете этих представлений смерть это ситуация, когда душа навсегда покидает собственное тело, уходит из него, обморок – временный выход души из тела (затем, когда душа возвращается, человек приходит в себя), сновидения – появление в теле человека чужой души. Важно, что подобные представления подсказывают, что нужно делать в каждом случае: мертвого будить или лечить бесполезно, зато душу умершего можно провонять в другую жизнь (хоронить), в то же время спящего или потерявшего сознание можно будить, чужую душу можно прогнать, а свою привлечь назад, помогая тем самым человеку очнуться от обморока и т.д. Во всех случаях, пишет Э.Тейлор, где мы говорим, что человек был болен и выздоровел, туземцы и древний человек говорят, что он «умер и вернулся». Другое верование у тех же австралийцев объясняет состояние людей, лежащих в летаргии: «Их души отправились к берегам реки смерти, но не были там приняты и вернулись оживить снова их тела. Туземцы Фиджи говорят, что если кто-нибудь умрет или упадет в обморок, его душа может вернуться на зов»¹⁴.

Представление о душе как легком, подвижном, неуничтожимом, неумирающем существе, обитающем в материальной оболочке (теле, предмете, рисунке, маске), могущем выходить из нее или входить в новые оболочки, со временем становятся самостоятельными предметами. Так, души заговаривают, уговаривают, призывают, ей приносят дары и еду (жертву), предоставляют убежище (святилище, могилу, рисунок). Можно предположить, что с определенного момента развития архаического общества (племени, рода), представления о душе становятся ведущими, с их помощью осознаются и осмысливаются все прочие явления и переживания, наблюдаемые архаическим человеком. Например, часто наблюдаемое внешнее сходство детей и их родителей, зависимость одних поколений от других, наличие в племени тесных родственных связей, соблюдение всеми членами коллектива одинаковых правил и табу осознается как происхождение всех душ племени от одной исходной души (человека или животного) родоначальника племени, культурного героя, тотема. Поскольку души неуничтожимы, постоянно поддерживается их родственная связь с исходной душой и все души оказываются в тесном родстве друг с другом.

¹⁴ Тейлор Э. Первобытная культура. С. 270.

Однако, ряд наблюдаемых явлений «ставил» для архаического сознания довольно сложные задачи. Что такое, например, рождение человека; откуда в теле матери появляется новая душа – ребенка? Или почему тяжело раненное животное или человек умирают, что заставляет их душу покинуть тело раньше срока? Очевидно не сразу архаический человек нашел ответы на эти вопросы, но ответ, нужно признать, был оригинальным. Откуда к беременной женщине, «рассуждал» архаический человек, приходит новая душа? От предка-родоначальника племени. Каким образом он посылает ее? «Выстреливает» через отца ребенка; в этом смысле брачные отношения – ни что иное, как охота: отец – охотник, мать – дичь; именно в результате брачных отношений (охоты) новая душа из дома предка переходит в тело матери. Аналогичное убеждение: после смерти животного или человека душа возвращается к роду, предку племени. Кто ее туда перегоняет? Охотник. Где она появится снова? В теле младенца, детеныша животного. На барельефе саркофага, найденного в Югославии, изображены: древо жизни, на ветвях которого очевидно изображены кружочками души, рядом стрелок, прицеливающийся из лука в женщину с ребенком на руках (судя по нашей интерпретации это отец ребенка), слева от этой сцены нарисован охотник на лошади, поражающий копьем оленя. Вернемся теперь к нашему воображаемому путешествию.

Оказавшись еще чуть ближе к нашему времени, автор увидел, что архаические люди хорошо освоили технику обвода животных и людей и даже стали обводить их тени, падающие на поверхности¹⁵. Иногда тень была меньше своего оригинала, иногда больше; в первом случае изображение было уменьшенным, во втором – увеличенным. В одном племени я увидел, как древний «художник» обводил в убежище тень человека от костра, которая начиналась на стене и заканчивалась на потолке (вот оказывается, как был нарисован «великий марсианский бог»!). В другой раз автор увидел, как художник делал обвод людей и животных просто на глазок, не прислоняя их специально к стене. Автор заметил, что по мере овладения способом обвода, такие случаи стали практиковаться все чаще и чаще, пока полностью не вытеснили технику непосредственного обвода. Глаз, очевидно, привык снимать профильные и фронтальные формы животных и людей и поэтому мог руководить рукой художника; новая способность глаза заменила вещественную

¹⁵ «Какова была первая картина, – спрашивает Леонардо да Винчи в «Книге о живописи» и отвечает: «...первая картина состояла из одной единственной линии, которая окружала тень человека, отброшенную солнцем на стену» (Книга о живописи. М., 1934. С. 118).

модель. У автора уже не было сомнения, что в этот период контуры животных и людей превратились для древнего человека в изображение, точнее, даже не в изображения (как их понимает современный человек), а скорее в «живые» воплощения этих животных и людей.

Древние охотники практически перестали использовать изображения животных и людей для тренировки, зато обращались к ним как к живым существам. Автор часто наблюдал, как вокруг подобных изображений плясали, обращались к ним с просьбой и даже, рассердившись, изображения били, а изредка и уничтожали (замазывали краской).

Присмотревшись, автор понял: древние люди считают, что в нарисованные ими изображения вселяются души изображенных животных и людей, и, если они там поселились, изображения стали живыми, поэтому на них можно влиять. Переживая, видя изображения как живые существа, древние художники старались теперь нарисовать у них все, что им принадлежало по праву: и глаза, и цвет шкур, и одежду людей, и внутренние органы («рентгеновский» стиль).

Конечно, это виртуальное путешествие представляет собой историческую реконструкцию первых этапов формирования древней живописи. Однако я не ссылаясь при этом на мистических учителей рисования и не считал архаических людей умнее современных (они, конечно, не знали даже интуитивно основ черчения и математики). Зато все соображения, которыми он руководствовался, действительно опираются на факты и характеристики архаической культуры, все действия, которые совершал воображаемый архаический человек, не превышают возможностей людей той культуры.

Научное истолкование квазиискусства древнего мира. Архаическое искусство (более правильно, конечно, говорить «квазиискусство»), как мы видим, существенно отличается от современного. Оно не странное, а иное. Наскальное изображение животного или человека – не произведение изящного искусства в том смысле, который мы понимаем, говоря об искусстве, это живое существо (душа), с которым архаический человек общается, к которому он обращается. Оно сводило человека с душами животных и людей, позволяло влиять на них. (Иными словами, архаическое искусство создавало особую действительность, где обычный мир сходил и переплетался с миром сакрального. Этот момент отмечает Р. Арнхейм, говоря, что искусство первобытного общества возникает не из любопытства и не ради самого «творческого» порыва, а для выполнения жизненно важных занятий. «Оно вселяет в человека небывалую силу»

позволяет «магически влиять» на отсутствующие вещи и живые создания)¹⁶.

Исключительно важную роль в архаическом искусстве и архаическом художественном видении играли, с одной стороны, «техника художественной визуализации», т.е. основной способ изображения (обвод, проецирование предмета на плоскость, изображение спроецированного на глазок в рисунке), с другой – характер реальности архаического сознания (вера в души, способ осмысления непонятных явлений). Эти факторы обуславливают своего рода натурализм архаической живописи (желание полнее передать предмет в рисунке, чтобы он был настоящим, целым), а также и развитие способа изображения, оперирующего отдельными «видами».

Вид – это осмысленный, информативный элемент изображения-предмета, воспроизводимый на основе архаической техники художественной визуализации. Конкретно им является (на ранней стадии) изображение головы, туловища, руки, ноги, рогов животного, лука, копья и т.д.; (на более поздних) – ступни, кисти рук, лица в профиль, глаза, элементов одежды и оружия, частей, отличающихся в цветовом отношении и т.д. Именно из видов (как своеобразного художественного конструктора) архаический художник создавал предмет-изображение, стремясь сделать его настоящим, целым. Поэтому на определенном этапе художники перешли от простого обвода на глазок к суммированию отдельных видов. Получать такие виды можно было, рассматривая предмет с разных сторон, обходя его; только при этом условии можно было узнать предмет обстоятельно, и, воссоздавая его в рисунке, не обеднить. Именно так, очевидно, формировались изображения-развертки, составленные из нескольких проекций (причем каждая из них состояла из отдельных видов).

Глядя на отдельные наскальные изображения, например, прекрасных животных или девушек Фульбе на фресках Тассили, я уверен, что они не только позволяли влиять на души животных и людей, но и нравились архаическим людям. И это не могли не заметить их создатели. Некоторые из них стали акцентировали именно те свойства изображения (изобретая новую форму), которые доставляли именно удовольствие пользователям. Но думаю, все равно, этот сдвиг формы и ее назначение не выходило за круг ее основного значения – магического. На это указывают и теоретические соображения (отсутствие в архаической культуре эстетического сознания, синкретичность основных функций, разворачивание всех действий в рамках магии) и невыделенность «прекрасных», с нашей

¹⁶ Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М., 1974. С. 132.

точки зрения, изображений среди остальных, явно служащих утилитарным магическим целям.

Вообще говоря, эстетическое переживание предполагает специальную установку и работу. Подходя к художественной картине, современный человек автоматически переключается с обычного плана сознания на собственно эстетический. Эстетический же план включает в себя особую условность (это, например, не фотографический снимок, сделанный для геодезии, а именно художественное произведение), ожидание необычных переживаний (получим удовольствие, будем поражены, увидим «новыми глазами» и т.п.), установку на специальную работу (нужно понять жанр произведения, замысел художника, правильно все прочесть и прочее). Так вот вопрос, сложилась ли в архаической культуре эстетическая реальность со всеми перечисленными и не перечисленными здесь моментами? И как понимать тогда, что некоторые изображения нравились архаическим людям больше, чем другие? На первый вопрос ответ однозначный: такой реальности еще не было, «эстетическое отношение», «эстетический предмет», «эстетические переживания» еще не сложились.

На второй вопрос я бы ответил так. Уже в архаической культуре имеет место интересный процесс: в рамках прагматически ориентированных областей жизни человека, в их лоне начинают складываться моменты неутилитарного поведения и отношений. По сути, неутилитарные способы жизни неотъемлемая черта всякой культуры. Действительно, человек культуры не просто ест, а старается есть вкусно, получить от еды удовольствие, не просто удовлетворяет половое влечение, а старается извлечь из этого процесса максимальное удовольствие, не просто трудится, а стремится превратить это занятие в интересное дело и так далее и тому подобное¹⁷. С биологической точки зрения это понятно: организм старается выбрать такой режим

¹⁷ Отчасти этот процесс – сдвиг функций и занятий в неутилитарном направлении обусловлен семиотической природой человека. Формирование в период становления человека в связи со знаковым поведением новых телесных единиц, влекло за собой и соответствующую биологическую трансформацию. Последняя преобразовывала буквально все стороны жизнедеятельности организма, начиная от моторных действий и представлений, кончая половым поведением. Судя по всему, вожак, используя свою новую роль как организатора знакового поведения, навязывал особым женщинам полового общения не только в нормальном для такого общения биологическом периоде (течки), но и за его границами. Привыкшие действовать в реальной ситуации как воображаемой, особи женского пола идут на подобное нарушение, так сказать в силу «системных соображений». Возникшая при этом биологическая патология поведения закрепляется на мутационной генетической основе (то есть становится нормой), поскольку поддерживает общую тенденцию изменений организма в сторону семиотического поведения.

поведения, который человеку приятен. Но и с культурной сдвиг на неутилитарные способы жизни очень важен, поскольку именно с этими формами связаны новые возможности и точки роста. Свобода от прагматических ограничений открывает другую свободу: к эксперименту, рефлексии, иной логике и прочее.

И в данном случае, неутилитарное отношение, складывающееся в лоне сакральной жизни, предполагавшее если и не досуг, о котором потом напишет Аристотель, то во всяком случае отдых от обычных занятий, высвобождало место для новых возможностей. Да, архаический «художник», который, конечно, еще не был художником, ведь и искусство как таковое еще не возникло, рисуя, вызывал души и духов. Но при этом некоторые из «художников» старались вызвать такие души и таких духов, которые были не похожи на обычных. Например, помимо своей основной роли (помогать или не мешать людям) заставляли переживать, вызывали желания, внушали страх и т.п. Все эти чувства протекали вместе с основной сакральной жизнью, как ее моменты и не осознавались отдельно от нее. Но чтобы вызвать подобные души и духов, нужно было особое мастерство (искусство), а также, как мы сегодня говорим, «талант художника». Да и чтобы опознать такие души и духов и начать их переживать, должны были появиться своего рода «сакральные знатоки», предтечи будущих зрителей. Это были люди, развивавшие у себя способности особого чтения изображений, настройку на встречу с необычными сакральными существами, желание необычных переживаний, само умение переживать.

Хотя «художественное» видение еще не превращается, как, скажем, в античности, и особенно в Новое время, в специализированный вид жизнедеятельности, все-таки – это первые «уроки искусства», приучающие глаз пользоваться специальной семиотической системой – «художественными» изображениями предметов. Опираясь на них, глаз приобретает новые зрительные способности, начинает видеть события, недоступные без такой семиотики (профиль предмета, его фон, отдельные виды, отношения между ними, композиционное расположение изображенных предметов, новые события и другие), а человек в целом учится переходить в неутилитарный план и про-живать его события.

Учтем и такое обстоятельство. «Художественные» изображения животных, ситуаций и предметов в архаической культуре постепенно становятся одним из регуляторов жизни человека. Они используются в ритуалах для настройки (программирования) на определенные состояния и переживание (например, перед охотой или обрядом встречи с духами), а также снятия различных напряжений (после охоты, полевых работ, ритуальных действий).

Использование изображений в такой роли облегчилось еще одной, третьей особенностью архаического видения: в нем сближались и часто переплетались феномены обычного и художественного восприятия, сновидений и обычного видения. Архаический человек, подобно человеку примитивного общества, воспринимал художественные образы, сновидения и сакральные галлюцинации наряду с обычными зрительными впечатлениями, поскольку в его представлении душа (дух) с одинаковым успехом могла находиться и в самом предмете (теле), и в его изображении, и в спящей душе другого человека, и в душе человека, совершающего сакральный обряд.

Если на архаической стадии «искусство» соединяло, сводило человека с душами, то в культуре древних царств оно ставит его перед миром богов, позволяет ему увидеть их жизнь, деяния, участвовать в ритуале поддержания существования этого мира. Явно меняется и сознание древнего художника по сравнению с архаическим сознанием. Человек живет в мире богов, создавших и его самого, и весь окружающий мир. Он уверен, что это мир, порядок, космос поддерживается судьбою, богами, жертвой, законом. Их живое олицетворение – фигура царя или первосвященника, они связывают этот земной мир с миром божественным; царь или жрецы поддерживают закон, регулируют жертвоприношения. До тех пор, пока богам приносятся жертва, соблюдаются установленные законы, оказываются почести царю или первосвященнику, беспрекословно подчиняются им – мир существует, если же хотя бы одно из этих звеньев разрывается, мир гибнет. Понятно, что в каждой древней культуре это мировоззрение принимало своеобразные, неповторимые формы.

Безусловно, подобное видение непривычно для человека XX столетия. Многие в древнеегипетской живописи ему покажутся надуманным, другое неестественным для глаза. У него может возникнуть вопрос: разве за те два-три тысячелетия, когда безраздельно царил древний живописный канон, глаз человека покорно терпел насилие над ним и ни разу не восстал? Однако ведь то же самое относительно нашего художественного видения мог бы сказать и древнеегипетский художник. Разве, спросил бы он, можно рисовать в одном масштабе живого бога и раба, разве ваши боги и начальники такие ущербные и суетливые, а ваш мир такой текучий и неустойчивый. И почему, скажите, вы изображаете людей, лишенными достоинства; члены их часто неестественно повернуты и укорочены, позы искажены движением, как у простых рабов и ремесленников – поистине странная, болезненная живопись!

Как образом можно научно осмыслить древний живописный канон? Невозможно сказать, что это

просто знаки, хотя, безусловно, можно установить значение различных элементов произведений древней живописи (вот изображение фараона и богов, здесь их подчиненных, животных, растений, вот лицо, глаза, руки, ноги и т.д.). Судя по всему, эти знаки и их организация (определяемая масштабом фигур, их расположением, цветовой принадлежностью и прочее) позволили визуально представить основные ценности и априори, характерные для властной элиты того времени. А именно: культурное значение фараона и знатных людей (поэтому они в центре композиции и крупным планом), их публичное положение (фронтальность фигур, ориентация на зрителя), сакральность и недоступность (поэтому лицо в профиль, например, живому богу-фараону прямо в глаза смотреть нельзя), их активность (ступни повернуты, показывая, что субъект в движении), власть и могущество (все остальные изображены в меньшем масштабе, склонены или повержены). Поскольку с помощью произведений древнего искусства цари и знатные люди переправлялись в царство мертвых в привилегированные ее зоны, они с помощью художников старались обустроить свою загробную жизнь в двух основных отношениях. С точки зрения, идеала (хотя уже стар и болен, но там я буду молод и здоров; хотя мое хозяйство пришло в упадок, но там оно всегда будет цветущим) и также реального знания жизни и экономики (буду окружен слугами и рабами, вместе с супругой, в моем хозяйстве выращивается и пшеница и виноград, в садках разводятся гуси и рыба и т.п.).

Нетрудно предположить, что все эти особенности художественной формы формировались не одно столетие и в этом процессе участвовали не одно поколение художников. Процесс завершается тогда, когда нащупанные особенности формы были, наконец, канонизированы жрецами и властной элитой. Что значит канонизированы? Были отобраны произведения, объявленные образцовыми – раз, они были в доступной людям того времени форме осмыслены и представлены в знании – два, наконец, сложилась практика воспроизведения канона, то есть создания по нему произведений – три. Канон в отличие от правил, которые начали складываться значительно позднее, не раньше античной культуры, существует вместе с образцовыми произведениями.

Хотя произведения искусства, само искусство еще не выделились из синкретического целого древней жизни, все же именно в культуре древних царств формируются предпосылки этого будущего обособления и становления. Действительно, начинает осознаваться важность мастерства художника, поэтому заказы на обустройство загробной жизни

(создание пирамид, изготовление гробниц и изображений) стараются поручить не абы кому, а хорошим мастерам. В определенной мере осознается, что мир, в который художники и жрецы помогают пройти, отличается от обычного мира. Вспомним.

Не должны ли мы в таком случае (суммируя все рассмотренные здесь особенности созданной человеком реальности) считать, что древнее искусство, а точнее «квазиискусство» (ведь искусство еще не обособилось, оно только становится) – это особая предметная (событийная) реальность, которая привлекает человека, нравится ему. Говоря о предметной и событийной реальности, пока еще синкретической (нравится и потому, что вижу души, богов или себя в загробном мире, но также и потому, что все это сделано искусно и чем-то еще привлекает, непонятно даже чем), я хочу подчеркнуть следующие два момента. Любое изображение, как то, что привлекает человека, нравится ему, является самостоятельной реальностью: это предметы второго поколения, причем такие, которые, во-первых, отчасти созданы человеком (второй, главный, соучастник творения – духи или боги), во-вторых, привлекательны и притягательны, в-третьих, находятся в определенном отношении к обычному миру (в данном случае они принадлежат загробному миру). Поскольку этот мир притягателен и нравится человеку, он его переживает и проживает, что и отражается в понятии «событие».

Необходимым условием становления древнего квазиискусства выступает изобретение новой формы. Утилитарное сакральное употребление обеспечивалось, как я выше отмечал, следующими характеристиками формы: профильфейсное изображение людей, определенная композиция (центральная относительно фигур богов и священного царя); предпочтение покоя перед движением, ритуальных поз перед обычными, естественными; разномасштабность (наиболее крупно изображались боги и фараон, а дальше размер фигур уменьшался пропорционально социальной или сакральной значимости субъекта), выделение преимущественных направлений обозрения (толпа перед храмом, фронт войск или работ и т.д.). Рассмотрим в качестве иллюстрации такое характерное древнеегипетское произведение как охота фараона на львов или битва фараона с врагами Египта.

Здесь фараон изображен на быстро мчащейся колеснице: скорость движения подчеркнута выброшенными вверх передними ногами лошадей. Фараон стоит в колеснице, он натянул лук, вот-вот стрела сорвется с тетевы и полетит. Справа и слева и позади фараона стройными рядами идут воины и слуги. Их расположение в пространстве, на плато выражено интересным приемом послойного изображения: более близкие к «художнику» участки и протяженности

нарисованы внизу, более отдаленные – сверху (таким способом древний «художник» изображал и видел пространство). Ставя один слой на другой, художник создавал иллюзию протяженности предметов в пространстве. Конечно, соответствующее «художественное» видение предполагало от «зрителей» (например, того же фараона) и особую условность, существенно отличавшуюся от современной. Для нас послойное изображение выглядит как разбиение пространства на отдельные замкнутые части, поставленные друг на друга, а для древнего зрителя это был условный прием, позволяющий видеть плато как протяженное и единое целое. Пространство перед мчащейся колесницей в той же логике послойного изображения заполнено львами или воинами врагов Египта. Их позы самые невероятные: одни поражены стрелами фараона и корчатся в судорогах, другие уже убитые лежат верх ногами неподвижно, третьи изготовились к прыжку или нападают, четвертые бегут и т.д. Многообразие и невероятность с точки зрения канона поз львов или врагов явно сделаны как контрапункт к фигуре фараона и стройным рядам его воинов и слуг. Такова вкратце форма произведения.

Не стоит отрицать утилитарное значение этих изображений. Они найдены в пирамидах и явно служили для создания реальности загробного существования фараона. Но не только. Действительно, зачем спрашивается фараону охотиться на том свете в царстве Осириса на львов или сражаться с врагами Египта? (Если только не считать, что фараон как живой бог воодушевляет и добавляет силы правящим фараонам). Да, в произведении вроде бы соблюден канон: фараон относительно других фигур изображен масштабно и профильфейсно, его воины и слуги тоже изображены вполне канонично. Но фараон не сидит на троне и не идет, а мчится на колеснице, лошади летят в быстром беге, фигуры львов и врагов выглядят с точки зрения канона нелепо. Динамика полностью вытеснила статику. Художник потратил много сил и воображения, чтобы изобразить плато, на котором разворачивается охота или битва, и его протяженность. Наконец, нельзя не заметить реализованные в «картине» принципы симметрии, как относительно фигуры фараона, так и позиции «зрителя».

Другими словами, перед нами, как бы сказал современный искусствовед, хорошо выстроенная художественная форма. Я же скажу осторожнее. В рамках сакрального употребления происходит сдвиг на неутилитарное, который со стороны «художника» обеспечивался усовершенствованием канона. Хотя, нащупывая новые приемы, «художники» фактически нарушали и даже отчасти разрушали традиционный канон, эти нововведения волею фараона освящались и снова вводились в канон. Правда, история с изображением фараона и

его супруги одной сдвоенной линией показывает, что не всякое художественное новшество закреплялось. Все-таки трансформации канона не должны были противоречить основной сакральной задаче и мироощущению.

Интересно отметить еще один момент. Коммуникация человека древнего мира с самим собой с помощью произведений квазиискусства порождала реальность, отчасти, напоминающую эстетическую. Действительно, задумавшись над тем, что видит древний египтянин (фараон или его приближенный), разглядывая в пирамиде или гробнице свое изображение. Это для нас изображение, а для него – это он сам на границе этого и того мира. Недаром в гробнице изображались двери, ведущие в царство мертвых. Получается, что гробница – это своеобразный дисплей, где человек встречается со своим двойником. Двойник похож на обычного человека не во всем.

Он больше соответствует, с одной стороны, социальным требованиям и сценариям, с другой – желаниям (идеалам) самого заказчика. Реально заказчик (например, военачальник или управитель работ) может в данный момент находиться в опале и постареть, но заказ он делает, исходя из своих материальных возможностей, а также понимания того, кем он является и как хотел бы, чтобы его воспринимали другие¹⁸.

Так вот, созерцая своего двойника, древний египтянин получал возможность любоваться собой, завидовать своей судьбе (ведь виртуальный субъект был практически бессмертен), возвышаться над завистниками, врагами и простыми людьми, размышлять о том, как его внуки и правнуки будут брать с него пример и прочее и прочее. Иначе говоря, утилитарный план в данном случае отходил на второй план, на первый выходила реальность, очень похожая на эстетическую.

Список литературы:

1. Гидион З. Пространство, время, архитектура. М., 1977.
2. Столяр А.Д. О генезисе изобразительной деятельности и ее роли в становлении сознания // Ранние формы искусства. М., 1972.
3. Лот А. В поисках фресок Тассили. М., 1962.
4. Успенский Б.А. О семиотике иконы. – Труды по знаковым системам V. Тарту, 1971.
5. Рейнак С. «Апполон» (всеобщая история пластических искусств). М., 1924.
6. Раушенбах Б. Пространственные построения в живописи. М., 1980.
7. Большаков А.О. Человек и его двойник. Санкт-Петербург, 2001.
8. Аристотель. Поэтика. 1068. <http://exbicio.boom.ru>
9. Розин В.М. Семиотические исследования. М., 2001.
10. Выготский Л.С. Конспект к лекциям по психологии детей дошкольного возраста // Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.
11. Тэйлор Э. Первобытная культура. М., 1939.
12. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М., 1974.

References (transliteration):

1. Gidion Z. Prostranstvo, vremya, arhitektura. M., 1977.
2. Stolyar A.D. O genezise izobrazitel'noy deyatel'nosti i ee roli v stanovlenii soznaniya // Rannie formy iskusstva. M., 1972.
3. Lot A. V poiskah fresok Tassili. M., 1962.
4. Uspenskiy B.A. O semiotike ikony. – Trudy po znakovym sistemam V. Tartu, 1971.
5. Reynak S. «Appolon» (vseobschaya istoriya plasticheskikh iskusstv). M., 1924.
6. Raushenbah B. Prostranstvennyye postroeniya v zhivopisi. M., 1980.
7. Bol'shakov A.O. Chelovek i ego dvoynik. Sankt-Peterburg, 2001.
8. Aristotel'. Poetika. 1068. <http://exbicio.boom.ru>
9. Rozin V.M. Semioticheskie issledovaniya. M., 2001.
10. Vygotskiy L.S. Konspekt k lekciyam po psihologii detey doshkol'nogo vozrasta // El'konin D.B. Psihologiya igry. M., 1978.
11. Teylor E. Pervobytnaya kul'tura. M., 1939.
12. Arnheyem R. Iskusstvo i vizual'noe vospriyatie. M., 1974
13. V. M. Rozin Stanovlenie antichnogo iskusstva kak osoznannoy v filosofii hudozhestvennoy praktiki // Kul'tura i iskusstvo. – 2012. – 2. – С. 30 – 41.
14. V. V. Vanslov Kul'tura i iskusstvo v sovremennom mire // Kul'tura i iskusstvo. – 2012. – 3. – С. 99 – 103.

¹⁸ Большаков А.О. Человек и его двойник. Санкт-Петербург, 2001.