

ПАНИНА НИНА ЛЕОНИДОВНА
КАФЕДРА ИСТОРИИ, КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ НГУ

**АНТИЧНОСТЬ: ПОСТАНОВКА
ОСНОВНЫХ ПРОБЛЕМ
ЕВРОПЕЙСКОЙ КУЛЬТУРЫ
ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИМИ
МЫСЛИТЕЛЯМИ**

АНТИЧНАЯ КУЛЬТУРА

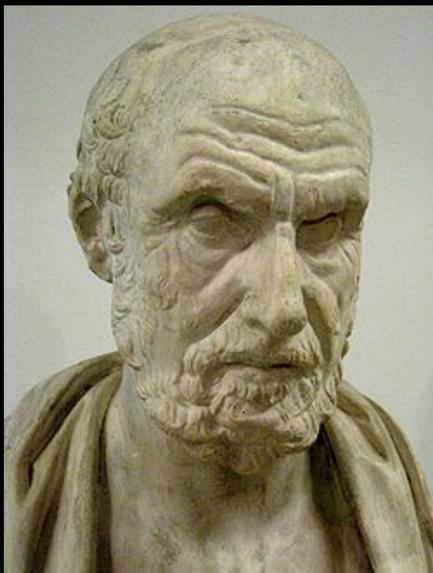
- это культура государств, сформировавшихся с 3 тысячелетия до н. э. по 5 век нашей эры на территории Средиземноморского региона.

Условно делится на два этапа:

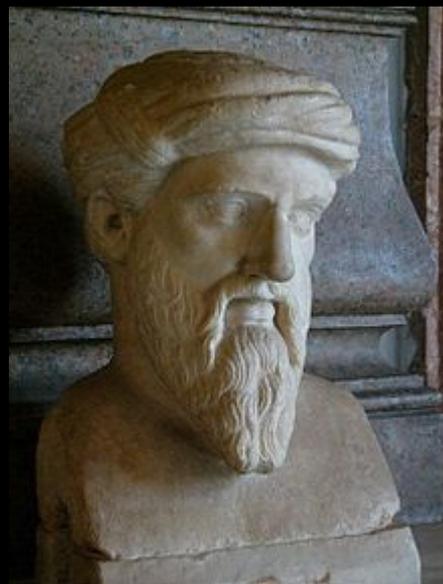
культура Древней Греции и культура Древнего Рима.

Главное отличие культуры античности от более древних цивилизаций (Месопотамии, Древнего Египта) – это осмысление положения человека в обществе, осмысление художественного творчества в гуманистическом ключе (когда жизнь отдельного человека, его право самому определять смысл своей жизни являются высшими ценностями).

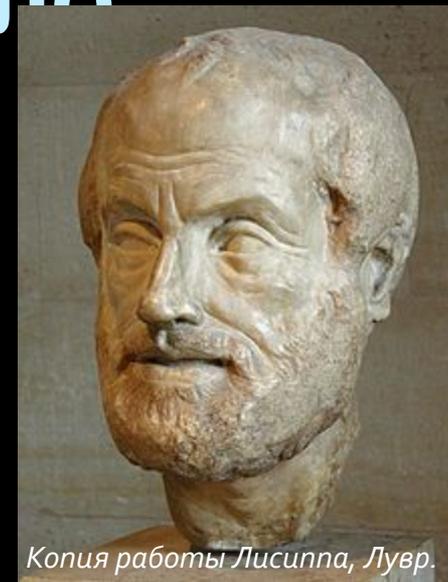
3 Древняя Греция: начало европейской науки



Гиппократ
Ок. 460-377 г. до н.э.



Пифагор
Ок. 570-490 г. до н.э.



Копия работы Лисиппа, Лувр.

Аристотель
384-322 г. до н.э.

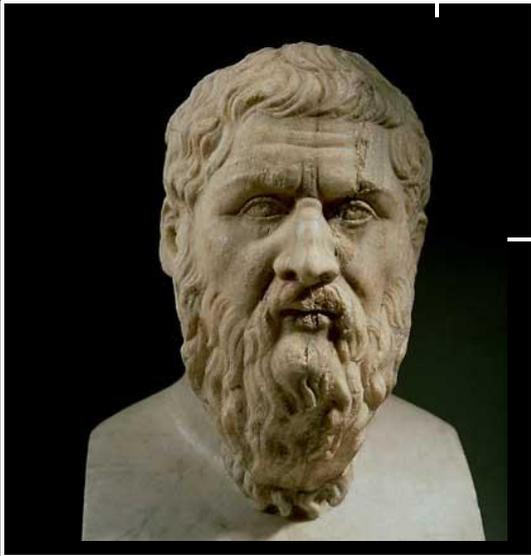
Гераклит Эфесский
544—483 гг. до н. э

Демокрит
ок. 460 до н. э. — ок. 370 до н. э.

Архимед
287 до н. э. — 212 до н. э.

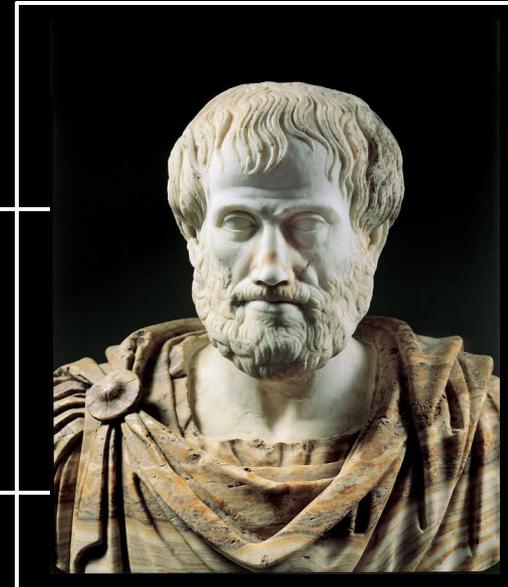
и другие...

Идеи древнегреческих мыслителей определили двухтысячелетнее развитие европейской культуры. Они актуальны до сих пор и постоянно обсуждаются. Примером может служить античная теория образа, послужившая для европейской культуры основой для объяснения искусства, и ее переосмысление в XX веке.



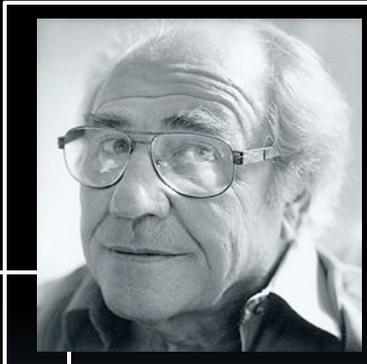
Искусство копирует

**Платон
428 – 348 г. до н.э.**



**Искусство подражает
и побуждает**

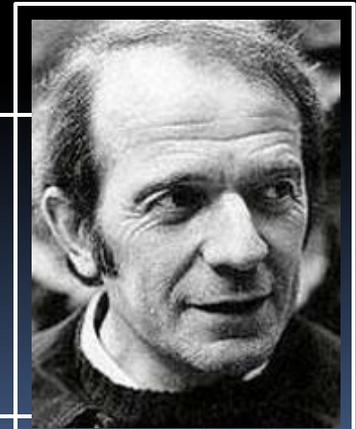
**Аристотель
384 – 322 г. до н.э.**



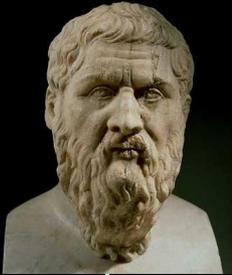
**Жан Бодрийяр
1929 - 2007**

**Искусство симулирует,
это плохо**

**Искусство симулирует,
это норма**

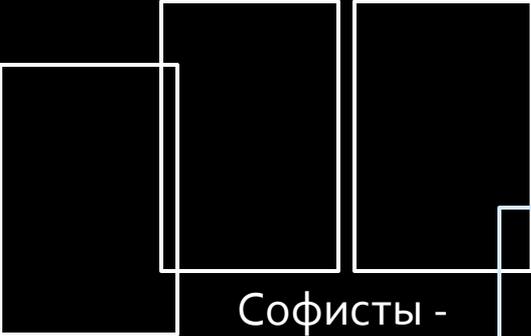


**Жиль Делёз
1925 - 1995**



Платон

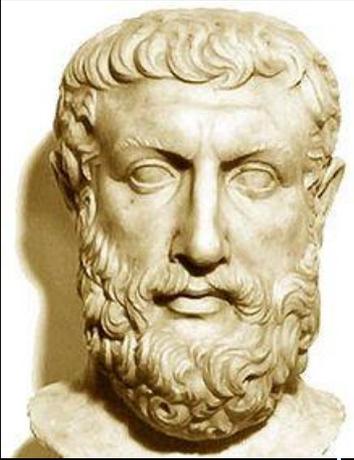
реальность мира идей – подлинная
реальность, чувственный мир также
существует, но лишь как призрак истины



Софисты - изначально «мудрецы», но уже в древности термин приобрёл уничижительное значение «говорящие двойственно».

реальность вообще – это одно, реальность, о которой мы думаем – это другое, а та, о которой говорим – это третье

Софисты утверждают всеислие мышления, которое определяет, что такое реальность



Парменид
540 д.н.э.
—
450 д.н.э.

подлинная реальность – то
же самое, что подлинное
мышление



Аристотель

реальность становится доступной для познания благодаря форме, образу, в которой она представляется человеку

Аристотель: искусство – это мимесис



Аристотель

Искусство подражает природе

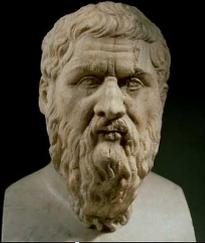
«...Если бы кто без всякого плана употребил в дело лучшие краски, то он не произвел бы на нас такого впечатления, как просто нарисовавший изображение»



Джексон Поллок. «Люцифер» . 1947 г.



Джексон Поллок. «Номер 25» . 1950 г.



Платон

существует два вида изобразительного искусства: искусство творить образы и искусство создавать призрачные подобию.

Аристотель: показ возможного – часть мимесиса



Задача поэта - говорить не о действительно случившемся, но о том, что могло бы случиться, следовательно, о возможном - по вероятности или по необходимости.

... историк и поэт отличаются не тем, что один пользуется размерами, а другой нет: можно было бы переложить в стихи сочинения Геродота, и тем не менее они были бы историей ... но они различаются тем, что первый говорит о действительно случившемся, а второй о том, что могло бы случиться.

Пересмотр классической теории образа в 20 веке

Традиционному понятию миметического образа (всегда имеющего прообраз в реальности) было резко противопоставлено понятие образа, не имеющего прообраза в реальности, ничего не изображающего, ложного, плохого – симулякра.

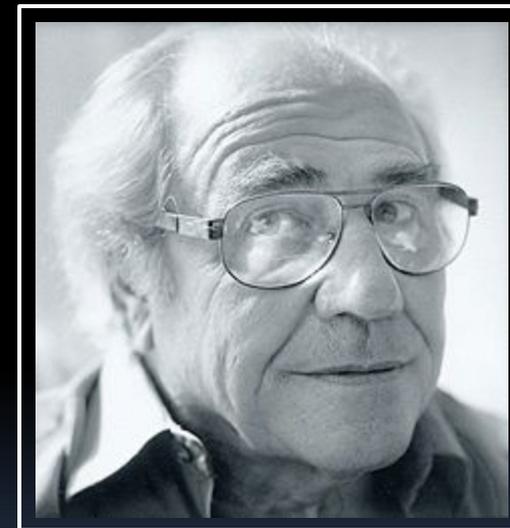
16

Контекст пересмотра теории образа: критика общества потребления

Феномен потребления: главными свойствами вещей перестают быть материальность и полезность, теперь это «знаковость».

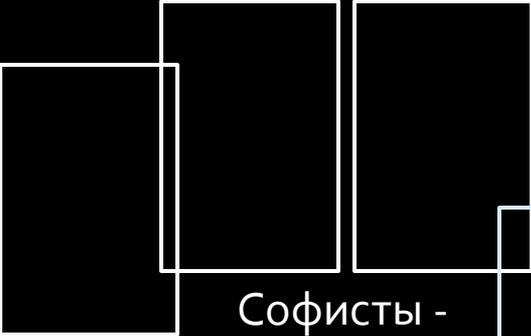
Общество потребляет уже не вещи, а знаки. Знак нематериальный стоит дороже, чем материальная и полезная вещь. Общество производит и потребляет симуляции. Гиперреальное поглощает реальное.

Жан Бодрийяр



1929 – 2007

Симуляция = притворство, создание ложных представлений о чем-то с целью ввести в заблуждение.



Софисты - изначально «мудрецы», но уже в древности термин приобрёл уничижительное значение «говорящие двойственно».

реальность вообще – это одно, реальность, о которой мы думаем – это другое, а та, о которой говорим – это третье

Софисты утверждают всеислие мышления, которое определяет, что такое реальность

18

Гиперреализм

вторая половина 1960-х гг.

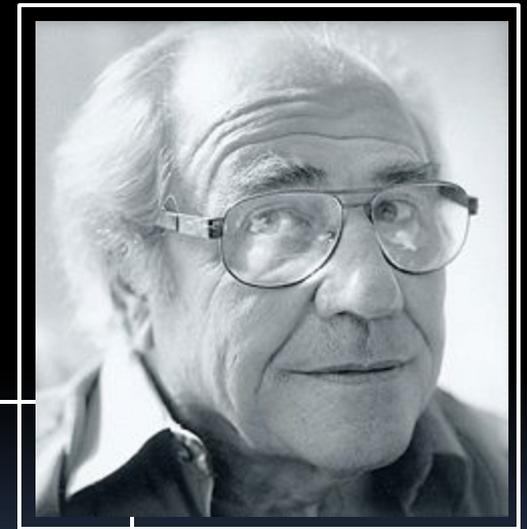
художественное течение в живописи и скульптуре, основанное на фотографическом воспроизведении действительности

Эстетические принципы:

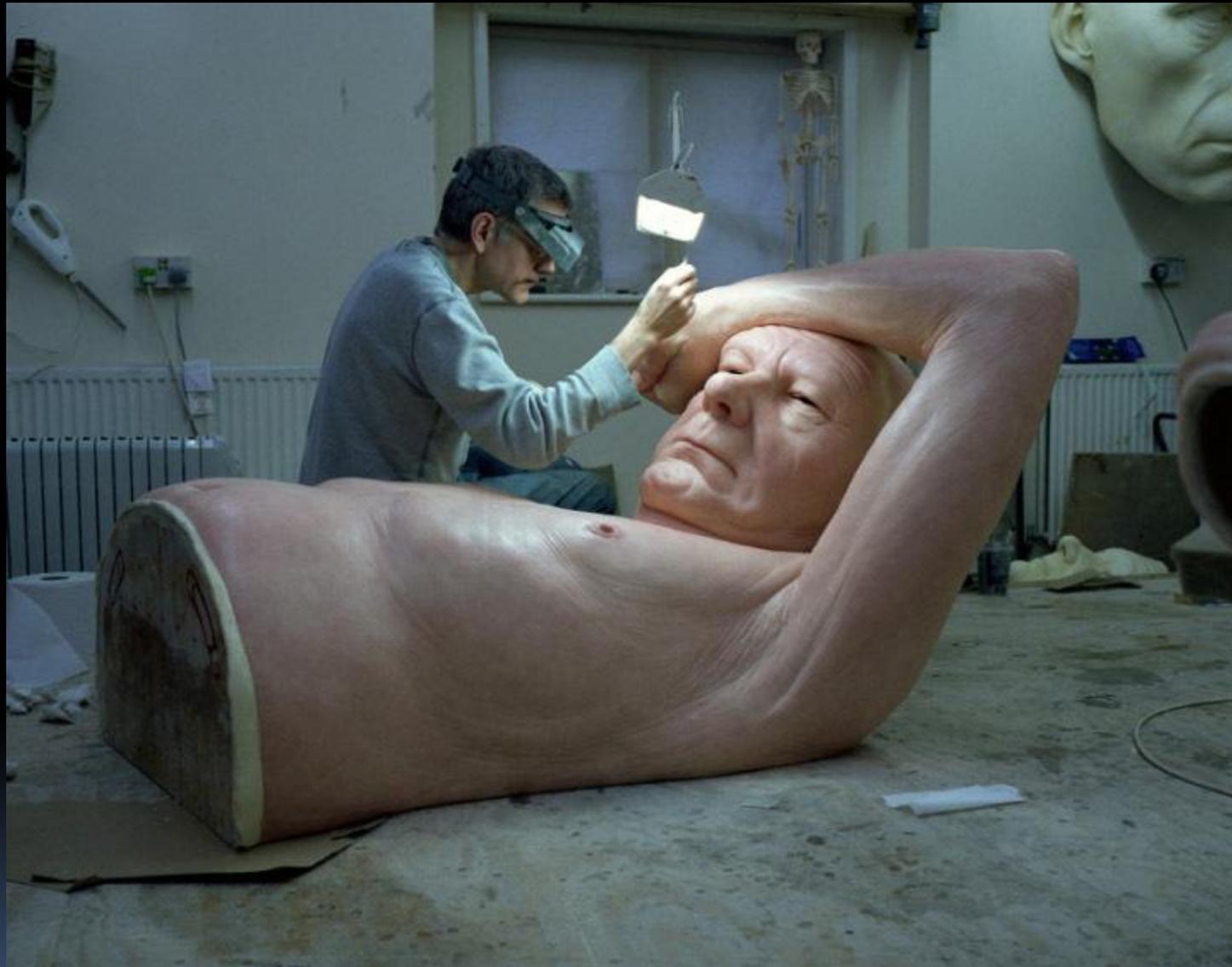
- детализация объектов и сцен в гиперреалистичной живописи, иллюзия реальности;
- принцип создания ложной реальности, убедительной иллюзии.

«симуляция чего-то, что никогда в действительности не существовало»

Жан Бодрийяр



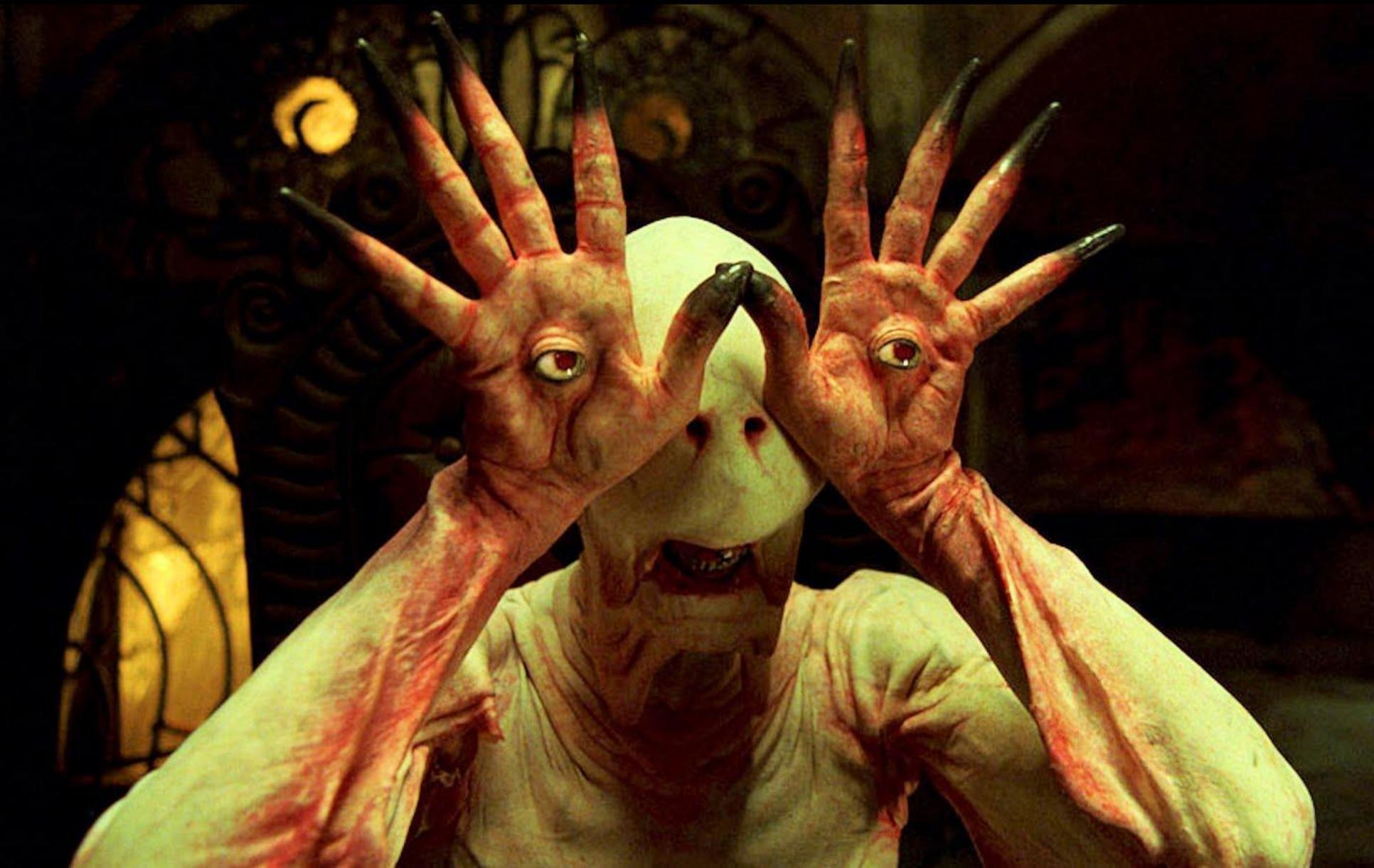
1929 – 2007



Рон Мьюек (род. 1958) –
австралийский и британский скульптор-гиперреалист



Тристан Шейн (Tristan Schane).
Скульптура в жанре «ниспровергающий реализм»
(«subversive realistic»)





Понятие симулякра

Симулякр – псевдовещь, симуляция реальности, которая выдает отсутствие за присутствие, стирает различия между реальным и воображаемым.

24



Понятие симулякра

Симулякр – сознательный художественный обман реципиента (ироническая игра): автор делает вид, что подражает некоему образцу, которого на самом деле не существует .

Реципиент = воспринимающий (рецепция = восприятие): зритель, слушатель, читатель.



Скульптура Рона Мьюека

Понятие симулякра

По Бодрийяру симулякр возникает в случае кризиса реальности. Современную ему реальность общества потребления Бодрийяр воспринимает как агонию культуры.

Возражение 1

Общество потребления доказало свою устойчивость, его кризисы не означают агонии.

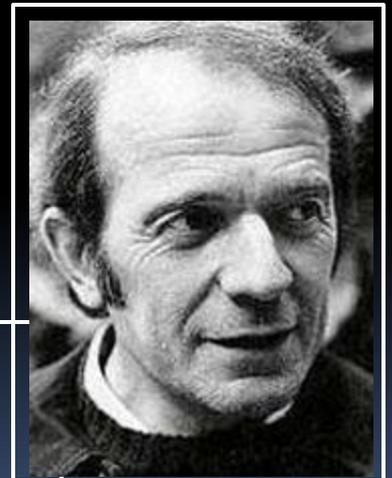
Немиметический образ (симулякр) как раз указывает, что должно появиться вместо вырождающейся реальности. Нельзя связывать его только с симуляцией, притворством.

Возражение 2

Нерепрезентативные образы (симулякры) возникли задолго до общества потребления. Они были всегда, но размножились вследствие ускорения темпов индустриального и постиндустриального развития.

Жиль Делёз считал, что симулякры можно найти в античной философии, а борьбу с симулякрами считал основной целью философии Платона:

*«отделить сущность от явления,
интеллигибельное от чувственного, оригинал
от копии, модель от симулякра»*



Жиль Делёз
1925 - 1995



Падший ангел.
Кадр телесериала и
клейма комикс а
по сценариям
Нила Геймана

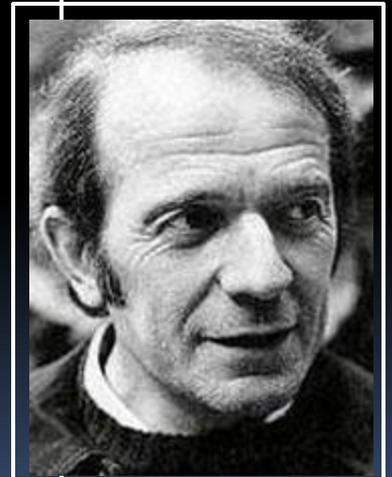


Пример платоновского симулякра:
дьявол в христианстве - падший ангел,
сохранивший внешность ангела. Ужас и
отвращение от столкновения с
подобным «перевертышем» – один из
излюбленных эффектов современного
массового искусства.

«Платон Делёза»

Задача – обеспечить победу копии над симулякром, подавить его, потому что в симулякре присутствует некое умопомешательство, а именно – неограниченное становление

«Поставить предел становлению, упорядочить его согласно Тому же Самому, загнать его в рамки сходства, - а ту часть, которая остается непокорной, затолкать как можно глубже, замуровать в пещере на дне Океана – вот цель платонизма, стремящегося обеспечить триумф икон над симулякрами»

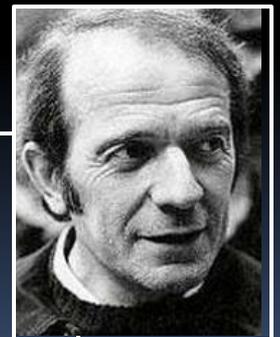


Жиль Делёз
1925 - 1995

31 Черты симулякра по Делёзу

1. Это образ, лишенный подобия и живущий не подобием, как иконический, или репрезентативный, образ, а различием; он только производит внешний эффект подобия.
2. Это становление: образ активен, способен к настойчивой подспудной работе и созданию собственного, внутренне связанного мира. Становление непредсказуемо, оно пугает.

«Искусство не подражает...
подражание-копия, а искусство – симулякр,
оно превращает копии в симулякры»





Тристан Шейн (Tristan Schane).
Скульптура в жанре «ниспровергающий реализм»
(«subversive realistic»)



Крис Кукси
Род. 1973



Антонио Канова
Три Грации
1813 - 1816 гг.







Критика платоновского симулякра Делёзом

Симулякр – вовсе не деградировавшая копия.

Копия

- Пассивна.
- Отображает то, что уже имеет место.

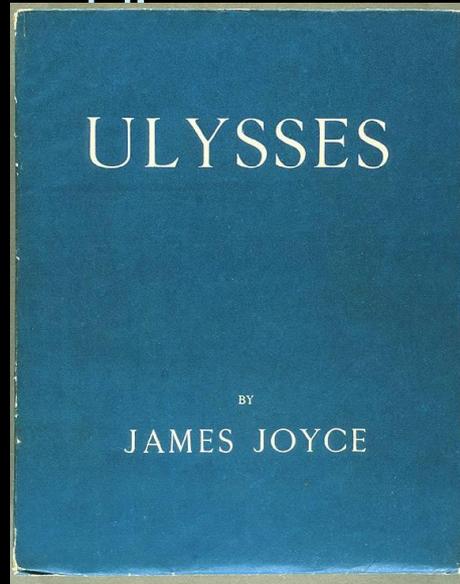
Симулякр

- Активен, не имеет прообраза и ищет своего воплощения в реальности.
- Показывает, что должно или может наступить, но пока отсутствует.

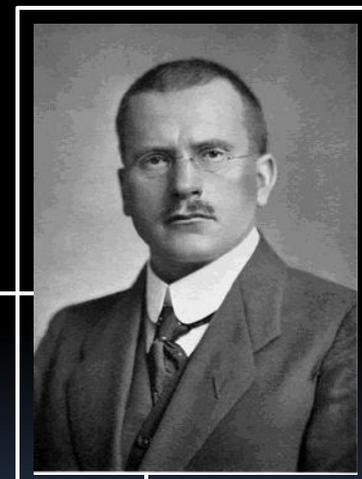
Примеры симулякров, ставших обычными репрезентативными (подражательными)



Джеймс Джойс 1882 - 1941



Карл Густав Юнг

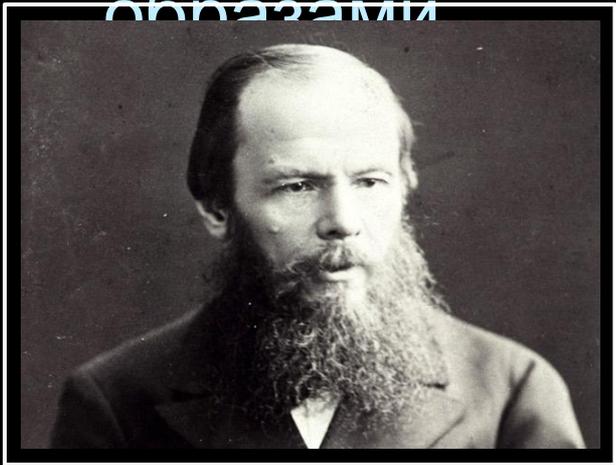


1875 - 1961

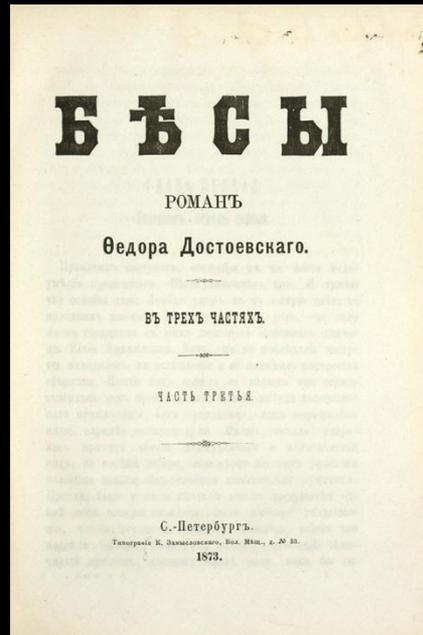
«Он оскорбляет утвердившиеся привычки чувствовать, он совершает насилие над тем, что принято ожидать от книги по части ее смысла и содержания, он издевается над любыми попытками свести воедино возникающие при чтении мысли»

Юнг об «Улиссе». Нач. 1930-х гг.

Примеры симулякров, ставших обычными репрезентативными (подражательными) образами



Ф.М. Достоевский 1821 - 1881



Образы большинства героев романа «Бесы» в 1871-72 гг. были симулякрами – им не было аналогов в реальности. Не было в России готовых пожертвовать сотней миллионов жизней для переустройства мира. В 20 веке эти образы нашли свое воплощение в реальности и стали восприниматься как обычные миметические образы.

Искусство как подражание и побуждение

Мимесис: подражание

- Миметический образ – подражающий, пассивный (описательный, экспрессивный = выражающий)

Побуждение

- Немиметический образ – побуждающий, активный (оценочный, заклинаяющий, умоляющий, оректический = возбуждающий)

Миметический образ и немиметический образ

Миметический образ = репрезентативный

- Отображение того, что есть, т.е. отображение определенного фрагмента действительности.
- Это подобие, имеющее в реальном мире свой подлинник.

Немиметический образ = нерепрезентативный

- «отображение» того, чего нет, отсутствующей действительности – того, чего нет, но что должно быть.
- Это подобие, не имеющее в реальном мире своего подлинника.

В чистом виде они не встречаются, это полюсы, между которыми, ближе или дальше к одному из них, расположены конкретные художественные образы.

Миметический образ и немиметический образ

Миметический образ = репрезентативный

- Описывает объекты и выражает чувства автора, связанные с ними.
- Показывает то, что уже имеет место, и ориентирован на настоящее или прошлое.

Немиметический образ = нерепрезентативный

- Описывает несуществующее положение дел.
- Показывает то, что будет или то, чему следует быть. Ориентирован на будущее.

И те, и другие образы – это не понятия, а «картинки», обращенные в первую очередь к чувствам, а не к разуму человека.

Искусство как подражание и побуждение

Подражание

- Описание реальности и передача чувств.
- Прошлое и настоящее.
- Искусство как познание прошлого и настоящего.

≠

Побуждение

- Оценка реальности и внушение намерений.
- Будущее.
- Искусство как предвосхищение того будущего, которое зависит от деятельности человека.