

ЗНАТЬ И ИСКУССТВО: ФИЛОСОФИЯ АНТИЧНОЙ ЖИВОПИСИ

© *В.В. Костецкий*

Санкт-Петербургский государственный академический Институт живописи, скульптуры и архитектуры имени И.Е. Репина при Российской академии художеств, Санкт-Петербург, Россия

Поступила в редакцию: 12.11.22

В окончательном варианте: 24.11.22

■ Для цитирования: Костецкий В.В. Знать и искусство: философия античной живописи // Вестник Самарского Государственного Технического Университета. Серия «Философия». 2022. Т. 4. № 4. С. 21–32. DOI: <https://doi.org/10.17673/vsgtu-phil.2022.4.3>

Аннотация. В статье представлен культурологический генезис общества знати посредством синтеза военного приключения мужчин и игрового досуга женщин в общую «куртуазную культуру». В куртуазной культуре придворного общества возникает система регуляции отношений с ориентацией на «прекрасный поступок» и, соответственно, с требованием «видеть себя со стороны», «показывать себя с лучшей стороны». Как следствие, возникает феномен, который можно назвать «изобразительностью». Изобразительность в общении предшествует возникновению изобразительных искусств, которые зарождаются порой по случайному поводу. Античная живопись не явилась исключением. Поворот к роскоши после греко-персидских войн инициировал стенопись по аналогии со шпалерным искусством персов. Содержанием античной живописи в форме стенописи и вазописи явилась та культура общения, которую Гегель в своих лекциях по эстетике называл «колоритом человека» и которая к XIX в. стала исчезать.

Ключевые слова: общество знати; игра; приключение; прекрасный поступок; изобразительность; физиогномика; силуэт; живопись.

NOBILITY AND ART: THE PHILOSOPHY OF ANCIENT PAINTING

© *V.V. Kostetckii*

Saint Petersburg state academic Institute of painting, sculpture and architecture named after I.E. Repin at the Russian Academy of arts, Saint Petersburg, Russia

Original article submitted: 12.11.22

Revision submitted: 24.11.22

■ For citation: Kostetckii V.V. Nobility and art: the philosophy of ancient painting. *Vestnik of Samara State Technical University. Series Philosophy*. 2022;4(4):21–32. DOI: <https://doi.org/10.17673/vsgtu-phil.2022.4.3>

Abstract. The article presents the cultural genesis of the nobility society through the synthesis of the military adventure of men and the playing leisure of women into a common «courtly culture.» In the courtly culture of court society, a system of regulation of relations arises with an orientation to «an excellent act» and, accordingly, «with the requirement to» see yourself from the outside, «» show yourself from the best side. « As a result, a phenomenon arises that can be called «pictorial.» Pictorial communication precedes the emergence of the visual arts, which sometimes arise on a random occasion. Ancient painting was no exception. The turn to luxury after the Greco-Persian wars initiated the mural by analogy with the trellis art of the Persians. The content of ancient painting in the form of wall painting and vase painting was the culture of communication that Hegel in his lectures on aesthetics called «the color of man» and which by the 19th century began to disappear.

Keywords: society of nobility; game; adventure; beautiful act; pictorial; physiognomy; silhouette; painting.

*«Любая античная этика есть этика осанки»
(Освальд Шпенглер)*

*«Актер, не понимающий живописи, — жалкий актер;
живописец, не являющийся физиономистом,
жалкий живописец».*

(Денни Дидро)

Долгое время слово «искусство» означало просто «умение» — в отличие от так называемых «изящных искусств». Умение возникает естественным путем: вещи провоцируют не только детей, но и взрослых попробовать нечто на вкус, на крепость, на звук. Но, надо сказать, изящное искусство никогда не возникает из провокации вещей к самостоятельному творчеству. Это аксиома номер один. Можно позвенеть, посвистеть, полепить, почеркаться — на этом желание дурачиться рано или поздно иссякает. У «изящных искусств» иная история их появления на свет.

Для перехода от стихийной провокации вещей к сознательному искусству должно выполниться одно условие: настроенность на восприятие оттенков. Между тем во многих обществах само понятие об оттенке отсутствует. Голодающие люди не вникают в то, какая часть туши им предложена для поедания, равно как и способ приготовления ее частей. Многие социальные группы населения в цвете реагируют только на два параметра: яркость и блеск — аллюзии «богатства». Точно так же многие люди безразличны к интонациям речи, реагируя только на сообщение. Не случайно один известный математик после оперы выразил недоумение: не понял, что в ней «доказывается». Чувствительность к оттенкам не заложена в человеке от природы, но исторически возникает довольно поздно — в обществе знати, причем в условиях роскоши. И эти два понятия: «общество знати» и «роскошь» далеко не так просты, как может показаться.

Понятие роскоши отнюдь не сводится к богатству или изобилию. Возможна роскошь в бедности. Роскошь — это то, что не могут позволить себе другие. Конечно, к роскоши можно отнести и богатства, и власть, и даже знания, но к роскоши относится порой один день в деревне в условиях напряженной городской жизни. Роскошью может быть и отсутствие чего-либо. Например, Цицерон писал о роскоши запаха: «...запах женщины прекрасен тогда, когда сама женщина ничем не пахнет» [8, с. 98]. У понятия роскоши есть еще одна особенность: в обществе знати роскошь является нормой, поэтому роскошью не является. В обществе знати вместо понятия роскоши фигурируют совершенно другие понятия — мода, престиж.

В обиходном словоупотреблении знатью можно называть самых богатых людей, или самых известных, или облаченных силой и властью — вообще верхушку какой-либо иерархии. Иерархия не является особенностью человеческого сообщества, она существует в животном мире: есть там своя «знать». При гуманитарном подходе понятие «знать» не имеет непосредственного отношения к любой иерархии. Исторически знать — это казус цивилизации, не первобытной культуры и не биологической иерархии в стаде или стае. Именно казус.

Казус начинается с того, что в условиях раннего пресыщения жизнью часть молодых людей теряет интерес к жизни, причем настолько, что начинает тяготиться ею. Тоска, скука, «все надоело». З. Фрейд не случайно в конце своего творческого пути неожиданно для себя обнаружил в психике людей не только либидо с эросом, но и «танатос», приятие смерти. Инстинкт самосохранения толкает людей к достатку, но при достижении условного «изобилия» возникает кризис: и жизнь, и здоровье тяготят, оказываются вдруг «излишествами». Какая-то часть молодежи пускается в распутство, пьянство, драки; какая-то добровольно уходит из жизни; какая-то покидает родной дом в неизвестном направлении. Вся история цивилизаций будет обязанной тем, кто безразличие к жизни преодолел уходом из родного дома в неизвестном направлении.

Первое, что обнаруживают такие экспедиторы, это близость смерти по самым разным случаям, — и им это нравится. Возникает специфический образ жизни под названием «приключение». У приключения обязательно есть, как отмечал в своей философии культуры Г. Зиммель, начало и конец. Начало приключения — вход в зону смерти, конец приключения — выход из зоны смерти. Пропасти и водовороты, скалы и хищники, борьба за пропитание и неизбежные ранения обеспечивают приключениями на каждый день. Когда приключений нет, повод для них выдумывают. Прежде всего на эту роль годятся поединки. Победителю в поединках открывается особое переживание мужчины под названием «военная слава»: это лидерство, авторитет, харизма, полнота собственного бытия. Пафос самосознания таков, что даже женщина воспринимается как ничто в сравнении с военной славой. От собственной военной славы мужчина становится красноречивым, причем голос становится низким и рокочущим, а паузы долгими и обязывающими всех к вниманию. В присутствии такого лидера боевой энтузиазм становится всеобщим. Как писал Тацит о германцах, вождь сражается за победу, а воины за вождя. И нет большего позора мужчине, чем живым вернуться из боя, когда пал вождь.

Снискание в бою не победы, а именно военной славы, накладывает на поединок особые требования. Для поединка надо выбирать противника сильнее себя, не нападать на выронившего оружие, не убивать в спину, вести бой на виду у всех. Соблюдение этих правил привело к возникновению того, что Аристотель называл «порядочностью»: «...порядочный человек — это тот, кто довольствуется меньшим того, на что имеет законное право» [1, с. 184]. В случае смертельного поединка можно, конечно, соперника, когда тот случайно выронил оружие, убить, но порядочный человек от этого воздержится. Этот эпизод не пройдет мимо внимания друзей и врагов: его будут славить как «Прекрасный поступок». В обществе, где военная слава выступает главной ценностью, понятие «прекрасного поступка» функционирует в качестве категории общественного сознания. Люди ищут повод совершать «прекрасные поступки» и стремятся не упускать любого случая, хотя бы в самых бытовых условиях: защитить слабого, возразить сильному, проявить щедрость. Да, надо заметить: защитить слабого не из жалости, возразить сильному не ради истины, проявить щедрость не от хорошего настроения. Прекрасный поступок прекрасен сам по себе в обществе знати, что не всегда уместно.

С другой стороны, не замечать совершенного кем-то «прекрасного поступка» не допустимо. Прекрасный поступок может быть совершен другом, врагом,

посторонним — реакция на него должна быть, и быть вполне определенной. Как писал Аристотель, «...не является добродетельным тот, кто не радуется прекрасным поступкам» [1, с. 67]. От окружающих требуется не только внимание к совершенному «прекрасному поступку», но и наличие вполне определенной эмоции по этому поводу — радости. Степень искренности в таком случае является мерой добродетельности человека.

Довольно примечательно, что греческие слова «калос» и «агатос» (с ударением на последнем слоге) имеют общее значение «прекрасного лица или вещи». Прекрасного в смысле вызывающего радость, причем с привязкой к «прекрасному поступку». Прекрасный поступок вызывает радость на лицах тех, кто оценил его, а лица даже некрасивых людей от радости сияют, становясь хотя бы на миг прекрасными. Соответственно, красивы те вещи или действия, от созерцания которых лица людей становятся прекрасными. Красота определяется не по строению вещей, а по лицам людей, их созерцающих. Этот тезис не пройдет мимо теории искусства. Самое некрасивое лицо становится красивым от радости за прекрасный поступок — это и есть рождение самого понятия красоты. Старое лицо или молодое, с зубами или без — красота рождается на лице поверх анатомии и физиологии, поверх возраста, расы, социального статуса. Понятно, что существуют этнические нормы красоты, например, красота женщины, ландшафта, жилища, животных, растений, но красота по меркам прекрасного поступка надэтнична, внесоциальна, общечеловечна.

В истории человечества был такой казус, когда группа мужчин покидала дом именно для того, чтобы его покинуть. Вдали от дома жили приключениями, стояли лагерем в новых ландшафтах; одни умирали или погибали, к ним приходили другие, юные. Возникал союз под названием «дружина», в котором все знали правило «сам погибай, но товарища выручай». Дружина жила в ритме битва-пир-битва-пир — и так годами. Исследователь рыцарского менталитета Ф. Кардини писал, что пир не есть застолье или трапеза. Особенность пира в том, что у всех пирующих кровавые картины боев долго стоят перед глазами: пирующие за вином визионерствуют, а визионерствуя, глаголют. Каждый берет слово, и подробности кровавой сечи пересказываются вновь и вновь. Пир может длиться месяцами, до тех пор, пока сохраняется визионерство; при этом красноречие перетекает в эпос — в рассказы о героях былых времен.

Надо заметить, что ориентация дружины на прекрасные поступки нисколько не сказывалась на телесной внешности ее членов. Это люди, ведущие походный образ жизни, готовящие пищу на костре, не стриженные и не мытые, с гниющими ранами и кожными поражениями, порой в лохмотьях. Их век короток: приключения дороже здоровья. Однако по мере укрупнения — прежде всего методом слияния — дружина устанавливает военно-экономические отношения с тем или иным населением определенной территории. Возникает ситуация типа «услуга за услугу»: охрана и защита территории в обмен на провиант и обслуживание. Блужданию тоже приходит конец: дружина обретает «родной дом», «свою землю», «отечество». В своем доме прежде всего появляются пиршественная зала с длинным столом и места ночлега. Но дружина не задерживается: приключения зовут в дорогу.

Образ жизни дружины совершенно не способствует общению с женщинами. Пока мужчины рыскают в поисках приключений, женщины обречены на

ожидание. Возникает та же уже знакомая ситуация: жизнь начинает казаться невыносимой. Женский мирок замкнут в крепостных стенах цитадели, пиршественная зала пуста, так что при всех условиях изобилия хочется, как говорится, биться головой об стену. Человеку разумному иногда угрожает безумие, и это логично. Не имеющему разума его не потерять. Ссоры еще более способствуют безумию. Женский мир цитадели в сытости и бездействии погружается в царство Танатоса.

Спасает случай. Женщинам открывается странный случай веселья: если кто-либо спрячет загаданную вещь, а затем попросит всех ее поискать, будет весело. Случай порождает азарт (по-арабски «хазарт» как раз и переводится как «случай»). Так появляются искусственные формы деятельности женщин в условиях безделья, такие как догонялки, прятки, загадки, карты, — игровой досуг. Как мужчины открыли приключение в качестве лекарства от безумия скуки, так женщины открыли игровой досуг, игровую деятельность — игру.

Люди, далекие от истории культуры, полагают, что игра представляет собой естественное поведение детей. Между тем в первобытной культуре нет «игрушек»; дети не играют, а овладевают орудиями труда взрослых, то есть учатся и упражняются. Говорить о том, что «щенки играют» — как это делал голландский историк Й. Хейзинга — совсем не уместно [7, с. 31]. В игре есть правила, есть логика и расчет, в отличие от дурачества или баловства. Что делают щенки, «веселясь», неизвестно: то ли инстинкты тренируют, то ли метаболизм зашкаливает. По Хейзинге, все, что похоже на игру, и есть игра. Дескать, футболисты на поле играют, финансисты на бирже играют, патефон играет, волна играет, щенки играют. В реальной истории культуры, в отличие от правдоподобных мнений историков, игра есть изобретение цивилизованных женщин, оказавшихся в условиях безумия скуки. Между прочим, в подобных условиях часто оказываются дети цивилизации. Именно поэтому женщины стали применять игру в отношении детей — чтобы занять и уберечь малышей от слез, хотя саму деятельность под названием «игра» изобрели исключительно для себя.

Игре в формировании общества знати принадлежит выдающаяся роль. Дело в том, что по возвращении дружины из похода и окончании пиршествующих дней замкнутый мир мужчин сталкивался с таким же замкнутым миром женщин. Если бы женщины не втягивали своих буйных мужчин в прятки и догонялки, загадки и карты, эти миры вообще вряд ли нашли бы друг друга. Между прочим, прятки и догонялки — наряду едва ли не со всеми другими играми — включают в себя военную коннотацию. Как оказалось, грозные любители приключений оказались совершенно беззащитными перед азартом. Загадки сводили с ума, проигравшие требовали реванша. Когда мир приключений в лице мужчин соединился с миром игры в лице женщин, тогда вышло на свет «общество знати».

Первым признаком рождения нового социального института стало обращение пира в трапезу, в смысле совместного застолья мужчин и женщин. В первобытной культуре существовало табу на совместный прием пищи, ради предотвращения затрапезности сексуальных отношений. Пир военной дружины тоже исключал совместное застолье, хотя и по другим соображениям.

И только игровой досуг привел за один праздничный стол военных мужчин и скучающих женщин. Возникло явление куртуазности.

Куртуазность меняет мир вещей. Мир знати меняется не в силу доступа знати к бесплатному труду или полезным ископаемым, а в силу того, что часть общества находится в «измененном состоянии сознания» — в измененном именно в отношении труда. Причем изменение сознания происходит не за счет психотропных средств или стрессовых ситуаций, а исключительно за счет вовлечения в общее настроение приключения и игры. Серьезным в игре является приключение; веселым в приключении является игра. Но в целом мир знати именно серьезен, и даже плохой шутки не прощают.

Как в мифе про золото царя Мидаса, в мире знати приключение становится всеобщим моментом культуры этого общества. Садятся за стол — приключение: перемена блюд, новые рецепты, редкие продукты. Примеривают костюм — приключение: покрой, ткани, пуговицы, ленты. Мебель, интерьер обнаруживают великое множество вариантов придать пространству характер приключения. Тем более не стоит в стороне архитектура. Этажи и коридоры, подвалы и проемы окон в крутизне высоких стен, изломы крыш в подобие скал и клумбы цветов под окнами дают представление «о метафизике дороги».

То, что называют «миром искусства», возникает и существует в мире сознания с доминантой на приключение-игру. Это сознание структурирует мир как внутри самого мира знати, так и за его пределами, включая «народ». В результате структурной перестройки под доминирующее сознание возникают социальные институты и меняются естественные формы поведения. Понятно, что принимать пищу с ножом и вилкой или поддевать ее двумя палочками, ожидать перемены блюд и заканчивать обед десертом не является «ходом эволюции». Настроенность на приключение-игру требует постоянного обновления — в отличие, кстати, от «труда» в его марксистском измерении. Великие географические открытия времен Колумба совершались ради специй и экзотики, а не только ради цены на них. Сама по себе необходимость совершенствования орудий труда — в отличие от тезиса К. Маркса — отнюдь не приводила к изобретениям. Так, например, после приручения лошади изобретение хомута, подков, стремян и даже седла было отсрочено на тысячи лет. Лошадь хромала, седоки сваливались, бычье ярмо с упряжи лошади срывалось при любом наезде на камень, — но изобретательская мысль упорно отсутствовала, причем у всех народов. Не случайно в мифологии народов мира изобретение всех основных орудий труда и разного рода инструментов связано не с человеком, а с таинственным «культурным героем» — роль которого порой играли причуды знати. Покататься на дикой лошади — чем не причуда? Но причуда «любителей приключений» оборачивалась реальным поводом к domestikации.

В обществе знати эволюции подвергается не труд, а сами формы приключения и игры, которые со временем структурируются в социальные институты. Например, походная группа «искателей приключений» образует социальный институт под названием «дружина» — со своей «хартией», как выразался английский этнограф Б. Малиновский, и группой поддержки. Так появляются рыцарский этикет и жесткая дисциплина в отношении его исполнения. Социальный институт дружины, в свою очередь, приводил к образованию другого

социального института — государства. Для возникновения разных видов искусства особое значение имел социальный институт гарема — обязательное детище с момента появления куртуазности. Именно в гареме возникают идеальные условия для обращения сурового воина в азартного влюбленного, причем посредством «мягкой силы»: тихой музыки флейт, «случайных» изгибов женского тела при ловле мяча, таинственного шепота двусмысленных сказок, проказливых театральных розыгрышей за импровизированным «занавесом». Искусство в гареме возникало как психотехника с точным расчетом, а порой и со смертельным риском.

В обществе знати возник феномен, который искусствоведы привыкли не замечать, — изобразительность. Например, музыка изобразительна, хотя и беспредметна. Максимальной изобразительностью обладают слово, речь, рассказ. Изобразительность театрального слова в греческих трагедиях достигала предельного визионерства. При постановке трагедий Эсхила на сцене не было никаких «действий»: поэзии внимали умозрительно, визионерствовали. Изобразительностью насыщен танец, причем главным образом посредством поз. Поза — пауза знакового телодвижения на пике выразительности. Концентрация внимания на позе не характерна «для народа» — это следствие культуры боевых поединков, причем именно ради славы.

В обществе знати всеми отслеживается заявка на «прекрасный поступок» или, напротив, на его отсутствие. Возникает потребность не только «видеть себя со стороны», но соответствовать этому видению. Как минимум, возникает потребность в зеркале. Однако видение себя со стороны — это явление прежде всего умозрительное. Более того, в обществе знати формируется стойкая потребность быть увиденным, жить под взглядом, особенно, как выражался Сенека, «под взглядом человека добра» [9, с. 57]. В качестве такового как раз и выступал тот, чья боевая слава вкупе с прекрасными поступками вызывали восхищение. Взгляда харизматичного лидера искали и подстраивали свой образ под тот, который был бы удобен для такого взгляда. Подобная система по принципу «жить под взглядом» с оглядкой на «прекрасный поступок» передавалась по цепочке от харизматичного героя к воинам, от воинов к женщинам, от женщин к детям. Понятие прекрасного поступка было безотносительным, напрямую связанным с боевой славой и рыцарской честью; при трансляции «бытия под взглядом» к женщинам и детям общественная норма «прекрасного поступка» трансформировалась в гражданское понятие «совесть», а если трансляция достигала «народа», то в дополнение появлялись общественные интуиции типа «правда», «справедливость».

Потребность в изобразительности в обществе знати является всеобщей заботой. Заботились о выражении своего лица, о своих жестах, costume, манере речи. Как писал Н. Элиас, «человек, который знает двор, является хозяином своих жестов, своих глаз и своего лица; он все глубоко прячет и совершенно непроницаем; он скрывает свои плохие поступки, улыбается своим врагам, управляет своим настроением, маскирует свои страсти...» [10, с. 132]. Как следствие, потребность в изображении в обществе знати сформировалась задолго до возникновения изобразительного искусства. Как только возникал повод, порой случайный, так начинались приключения под названием «живопись», «скульптура», «театр». В истории этих видов искусства нет сплошной

траектории развития; они то возникают, то исчезают, причем порой изничтожая сами себя стремлением к профессиональному совершенству.

Одни виды изящного искусства в истории культуры продуцируются самим феноменом знати: таковы эпос, лирика, сказка, танец, музыка, театр. Другие возникают, как говорят этнографы, бриколажем, «отскоком» от другого явления культуры. Например, первые проявления живописи в истории цивилизаций связаны со шпалерным ткачеством, причем основными цветами изначально были цвета козьей шерсти: белая, черная, пегая, рыжая. Шпалеры служили ширмой в шатрах или постройках. Ширма служит укрытием от чужих взглядов. Ширма — довольно странное изобретение; она подставляет чужим взглядам себя, укрывая тем самым что-то важное, чем в тоже время привлекает внимание. Шпалерное ткачество возникло в странах Древнего Востока задолго до возникновения греко-римской цивилизации, торя дорогу античной стенописи. Греки после греко-персидских войн, то есть с начала V в. до н.э., стали заимствовать элементы персидской роскоши. Порицания были сняты с флейты, серебряной посуды, оштукатуривания и окраски стен внутри жилых помещений. Стенопись моментально пришла на смену трудоемким в изготовлении шпалерам.

Что привлекало греков в живописи-стенописи, трудно сказать. Я склонен думать, что это было исключительно куртуазное явление: сочетание образительности и остроумия. Основой композиции явилось силуэтное видение житейских ситуаций. Поскольку глаз был тренирован на мгновенном схватывании позы, осанки, жеста, постольку появлялась возможность по силуэту определять и оценивать весь пафос ситуации и, соответственно, «острить». Силуэт при всей плоскости и монохромности изображения столь же образителен, как художественное слово или музыка. Античным грекам для живописи вообще не требовалось перспективы ни в каком виде. Передача объемности пространства достигалась методом заслонения (заслоняющее всегда ближе заслоняемого) — и этого было предостаточно.

Античные художники умели достигать убедительного правдоподобия, — что и делали «на спор», в состязаниях, — но в стенных росписях избегали натурализма. В натурализме нет радующего глаз куртуазного остроумия. Стенопись по меркам античности должна не украшать помещение, а радовать взоры людей, причем не «прекрасным видом», а той остротой наблюдательного ума, которая представлена, например, в «Характерах» Ж. Лабрюйера. Французский писатель не случайно для названия своей работы взял греческое слово, причем графического значения, продолжая традиции Теофраста.

Греческая живопись максимально характерна, причем благодаря двум обстоятельствам: силуэтности изображения и пронизательной наблюдательности. Остроумность греческой живописи проявилась в самой технике изображения: художники не пытались «в поте лица своего» передавать объем на плоскости; напротив, они объем превращали в силуэт, после чего плоский силуэт занимал свое место на плоскости. Этот прием настолько упрощал технику художественного изображения, что перешел со стенописи на керамику. Не случаен тот факт, что в IV в. до н.э. существовал бум краснофигурной и чернофигурной вазописи, которого не было ни до него, ни после него.

В античности вся живопись силуэтна, но под силуэтом не следует понимать только контур фигуры. Европейское понимание силуэта сложилось в XVIII в.,

когда возникли контурные карикатуры на скрягу-финансиста Этьена де Силуэта в форме его характерной тени. Веселье перекинулось на «теневого портрет» — вырезки ножницами из черной бумаги профиля человека — как правило, придворного. Знать развлекалась забавной техникой изображения. К изумлению публики, точная «тень» лица или фигуры была необыкновенно осведомительной — именно в контексте «тайны следствия». Этот феномен был известен задолго до открытия европейцами: искусство «теневого портрета» возникло в древнем Китае сразу после изобретения бумаги, то есть со II в. н.э., тоже в обществе знати. Китайский художник использовал черную бумагу для вырезания силуэта, но делал это не совсем интуитивно, а опираясь на «физиогномику» лица, изобретенную еще Конфуцием. Довольно странно, что в фундаментальной монографии Е.В. Завадской, посвященной живописи старого Китая [5] о китайском «теновом портрете» нет даже упоминания; точно так же почти полностью проигнорировано искусство китайской физиогномики. Между тем «теневого портрет» является основой всей китайской живописи в ее монохромной выразительности. Как писал знаток живописи в XII веке Чэнь Шань, «Светло-зеленые ветви с красными точками почек — не нужно много признаков весны, чтоб растрогать человека» [5, с. 402].

В античной живописи, как позднее в китайской, силуэт имел прежде всего физиогномическое значение, причем физиогномика была вполне осмысленной методологией, подкрепленной вдобавок авторитетом Гиппократом. Греческое слово «гномон» (γῠνῠων) означает «знаток», но знаток особым образом — познанием по микроскопичным характерным приметам (гномам). Техника гномического познания восходит к «первобытной культуре», в которой «мудрым» объявлялся тот, кто понимает «знамения». Собственно, γῠνῠα — это такая примета, которая играет роль знамения. Если так называемая индукция в логике для вывода требует ряда фактов, то «знамение» означает пронизательное понимание с «одного раза», «с первого раза».

В суете цивилизаций понимание «знамений» настолько сместилось в область жречества, что попытки Гиппократом классифицировать гномы телесного осмотра в целях диагностики воспринимались как нововведения. Довольно примечательно, что на физиогномику Гиппократом особое внимание обратил Ф.Бэкон. «Учение о союзе души и тела, — писал он, — может быть разделено на две части... Первая часть, то есть описание того, что можно узнать о душе исходя из состояния тела и что — о теле исходя из акциденций души, дала нам два вида науки о предсказаниях, один из которых известен благодаря исследованиям Аристотеля, другой — Гиппократом... они покоятся на достаточно прочном основании...» [2, с. 242–243].

В жреческой практике, как позднее и в медицине, понимание «знамения» сместилось в область «прогноза». Вне жречества и медицины «знамение» окончательно утратило сакральное значение и превратилось в «знак», в «символ». В обоих случаях произошло выхолащивание содержания. Изначально в знамении видели «приговор», некоторый итог после всяких препирательств. Аналогичным образом благодаря крохотной «гноме» — своего рода «улике» — обнаруживается «полная ясность ситуации». Гнома уличает, изобличает, и именно это обстоятельство делает возможным метод физиогномики и художественной изобразительности. В музыке, например, гномическое значение имеют тембр,

перепады звуковысотности, динамические оттенки, — обусловленные изменением человеческого голоса в зависимости от ситуаций радости, испуга, конфуза, триумфа, лжи, обмана, настойчивости. Есть, соответственно, такие перемены в голосе, которые изобличают говорящего, есть звуки-улики в контексте произведения. Голос может вдруг зазвенеть или засипеть, пропасть или возвыситься, потеряться или набрать силу. В музыкальном произведении всегда есть некий силуэт, которому можно придавать физиогномическую изобразительность и создавать иллюзию некоей «картины».

Изначально греческие живописные «картины» представляли собой вид стенописи, которые допускали транспортировку. Основу картину представляла оштукатуренная поверхность на лотке из дерева или мраморной плиты. Содержанием предметного изображения был не предмет (человек, животное, птица, рыба, растение), а физиогномика предмета. Предметность изображения служила не более чем поводом представления физиогномики. Римляне, заимствовавшие искусство живописи у греков и вывозившие их «картины» баржами, переняли ориентацию живописи именно на физиогномику силуэтов. То очарование, которое произвели на европейцев помпейские фрески и фаямские портреты, обусловлено античной физиогномикой, точность которой превосходит европейскую живопись на основе масляной техники, озабоченной изображением трехмерного мира на плоскости. Техника живописи в античности много проще новоевропейской, но физиогномики в ней много больше. Дефицит «физиогномики силуэта» в европейской живописи к концу XVIII века стал просто раздражать «общество знати» с ее «хорошим вкусом», о чем прямо писал Д. Дидро: «Если вы не ощущаете различия между... человеком, находящемся в одиночестве, и человеком, на которого устремлены взоры, — бросьте в огонь ваши кисти» [4 с. 341]. В свою очередь, Г. Гегель в конце лекций по философии живописи писал: «В настоящее время слишком часто сталкиваешься с портретами и историческими картинами, по которым, несмотря на все сходство с людьми и реальными индивидами, с первого взгляда видно, что художник не знает ни что такое человек, ни каков колорит человека, ни каковы те формы, в которых человек выражает то, что он человек» [3, с. 275].

На гегелевский термин «колорит человека» надо бы обратить особое внимание. Что значит «колорит человека»? — А. Шопенгауэр обязательно назвал бы это очередным «шарлатанством» Гегеля. Но нет, Гегель хорошо знал, что такое физиогномика силуэта — на основе всего античного искусства, начиная с вазописи и кончая греческими трагедиями. Все античные трагедии физиогномически силуэтны. И другими быть не могут в силу лаконичности театральной техники той эпохи: хор, актер и набор масок для разных персонажей. Хор и маска задают силуэтность, жесты и голос актера добавляют физиогномичности, — в итоге зритель визионерствует. В античном театре зрители не глазами видели картины событий — они визионерствовали благодаря талантливой силуэтной физиогномике в исполнении хора и актера на фактически пустой сцене.

Таковы же по своей композиции, например, помпейские росписи стен на «вилле мистерий». Стены по периметру разделены условными колоннами на более чем два десятка картин, по сюжету и колориту никак не связанных между собой. Чему должен был внимать зритель? Искусствоведы недоумевают.

Им порой неизвестно, что античный зритель ценит в любом искусстве, тем более изобразительном, «колорит человека» и восторгается умной физиогномической изображений — индивидуальной в каждом отдельном случае. В отличие от античной, новоевропейская академическая живопись колоритностью персонажей стала заслонять «колорит человека» — в том числе в контексте физиогномики силуэта, — тем самым внося раздражение от искусства в «человека со вкусом». С подобным явлением столкнулась китайская живопись тысячу лет назад. Китайский художник Су Ши (1136–1206) писал: «...судить о живописи на основе правдоподобия, это значит быть ребенком... Созерцают живопись... подобно тому, как выбирают коня. То, что вы хотите увидеть, это дух коня. Профессиональные художники часто видят только детали. Вот почему произведения художников-профессионалов лишены духа. И после созерцания нескольких таких картин — они как-то надоедают...» [5, с. 404].

Возникает странная ситуация: картины профессиональных художников «надоедают», а картины непрофессиональных художников могут либо просто не нравиться, либо быть не интересными. Впечатление «надоедливости» связано с тем, что профессионально выполненные работы обязывают; когда разные работы обязывают к одному и тому же, возникает эффект скуки. Точно такой же эффект скуки возникает от шутки, повторенной дважды или, тем более, трижды. Если первый раз шутке смеются от души, второй раз из вежливости, то третий раз ухмыляются через силу. Античная живопись построена на принципах, исключающих подобные ситуации. Достигается это, во-первых, за счет того, что содержанием картины является «колорит человека» — индивидуальный в каждом произведении, подобно хорошей шутке. Во-вторых, античная картина никогда не является «видом»: вид может быть только «из окна», на природу. Видами привыкли любоваться, но вживую, с террасы собственного сада, из портика или колоннады дворца. В античной технике живописи не могло бы появиться понятие «видоискатель», без которого европейскую живопись трудно представить. По этой же причине в театре Эсхила или Еврипида сцена фактически пуста: «вид» отсутствует. Изобразительность достигается не «видом» — точно так же, как это имеет место в музыке или в поэзии. Роль «изобразительности», которая имеет место в музыке, в живописи играет физиогномика силуэта, будет ли это в явном виде или неявном. Античность предпочитала явный. Силуэтность диктовала особенности композиции, а физиогномика силуэта отвечала за визионерство. В античном восприятии живописи, можно сказать, всегда была доля умной шутки на тему «колорита человека», и было ее интимное взаимопонимание со стороны художника и зрителя. Не будет преувеличением сказать, что античная живопись от фресок стенописи до вазописи приводила зрителей в то состояние, которое мы называем «хорошим настроением» — бодрым, ироничным, самоироничным, остроумным, — без которого нельзя ровно держаться в «обществе знати».

Список литературы

1. Аристотель. Сочинения в 4-х томах. Т. 4 / под ред. А.И. Доватур, Ф.Х. Кессиди. Москва: Мысль, 1984. 830 с.
2. Бэкон Ф. Сочинения. Т. 1 / под ред. А.Л. Субботиной; пер. Н.А. Федоровой. Москва: Мысль, 1977. 566 с.

3. Гегель Г.В.Ф. Эстетика в 4-х томах. Т. 3 / под ред. М. Лифшица. Москва: Искусство, 1971. 621 с.
4. Дидро Д. Эстетика и литературная критика. Москва: Художественная литература, 1980. 658 с.
5. Завадская Е.В. Эстетические проблемы живописи старого Китая. Москва: Искусство, 1975. 439 с.
6. Кардини Ф. Истоки средневекового рыцарства. Москва: Прогресс, 1987. 384 с.
7. Костецкий В.В. Экстатичность культуры и проблемы эстетики. Санкт-Петербург: Алетейя, 2022. 386 с.
8. Робер Ж.-Н. Рождение роскоши. Древний Рим в погоне за модой. Москва: Новое литературное обозрение, 2004. 400 с.
9. Сенека Л. Нравственные письма к Луцилию. Кемерово: Кемеровское книжное издательство, 1986. 464 с.
10. Элиас Н. Придворное общество. Москва: Языки славянских культур, 2002. 366 с.

References

1. Dovatur AI, editor, transl from Kessidi FH. *Aristotel'. Sochinenija v 4-h tomah. T. 4.* Moscow: Mysl', 1984. 830 p. (In Russ.)
2. Bjekon F. *Sochinenija. T. 1.* Subbotina AL, editor transl from Fedorova NA. Moscow: Mysl', 1977. 566 p. (In Russ.)
3. Gegel' GVF. *Estetika v 4-h tomah. T. 3.* Lifshic M, editor. Moscow: Iskusstvo, 1971. 621 p. (In Russ.)
4. Didro D. *Estetika i literaturnaja kritika.* Moscow: Hudozhestvennaja literatura, 1980. 658 p. (In Russ.)
5. Zavadskaya EV. *Jesteticheskie problemy zhivopisi starogo Kitaja.* Moscow: Iskusstvo, 1975. 439 p. (In Russ.)
6. Kardini F. *Istoki srednevekovogo rycarstva.* Moscow: Progress, 1987. 384 p. (In Russ.)
7. Kosteckij VV. *Ekstatchnost' kul'tury i problemy estetiki.* Saint Petersburg: Aletejja, 2022. 386 p. (In Russ.)
8. Rober Zh-N. *Rozhdenie roskoshi. Drevnij Rim v pogone za modoj.* Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie, 2004. 400 p. (In Russ.)
9. Seneka L. *Nravstvennyye pis'ma k Luciliju.* Kemerovo: Kemerovskoe knizhnoe izdatel'stvo, 1986. 464 p. (In Russ.)
10. Jelias N. *Pridvornoe obshhestvo.* Moscow: Jazyki slavjanskih kul'tur, 2002. 366 p. (In Russ.)

Информация об авторе

Виктор Валентинович Костецкий — доктор философских наук, профессор ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный академический институт имени И.Е. Репина при Российской академии Художеств», Санкт-Петербург, Россия. **E-mail:** kostavictor@yandex.ru

Information about the author

Victor V. Kostetckii — doctor of philosophical Sciences, Professor, Professor of St. Petersburg state academic Institute of painting, sculpture and architecture named after I.E. Repin at the Russian Academy of arts. Saint Petersburg, Russia. **E-mail:** kostavictor@yandex.ru